



**PANDEMIC™**

**LEKARSTWO**

**ULTRASZYBKIE!**

## PANDEMIA: LEKARSTWO

Gra kościana autorstwa Matta Leacock, dla 2 do 5 graczy, w wieku co najmniej 8 lat.

## WSTĘP

Cztery śmiertelnie niebezpieczne choroby zagrażają całemu światu! Ty i twój zespół musicie współpracować, aby wynaleźć lekarstwa i przeciwdziałać rozprzestrzenianiu się epidemii. Będziecie potrzebowali dużo szczęścia, aby przechylić szalę zwycięstwa na swoją stronę.

CZY POTRAFIĆIE OCALIĆ LUDZKOŚĆ?

## ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- 48 kości infekcji, po 12 w każdym z 4 kolorów
- 1 woreczek
- 7 pionków graczy
- 7 karty postaci
- 37 kości graczy w 7 kolorach
- 6 żetonów regionów
- 1 Centrum Badawcze ze skalą zachorowań oraz skalą rozprzestrzeniania się chorób
- 1 strzykawka: wskaźnik rozprzestrzeniania się chorób
- 1 strzykawka: wskaźnik poziomu zachorowań
- 1 żeton CDC
- 10 kart zdarzeń
- 1 karta chorób uleczalnych
- 5 kart pomocy

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

- Położ Centrum Badawcze na środku stołu. Żetony regionów ułóż wokół niego tak, jak pokazaliśmy to na obrazku poniżej (od 1 do 6, zgodnie z ruchem wskazówek zegara).
- Wbij strzykawkę w pierwsze pole poziomu ZWYKŁY na skali zachorowań.  
Jeśli jest to pierwsza rozgrywka w grę kooperacyjną, sugerujemy wbić strzykawkę w pierwsze pole poziomu ŁATWY.
- Wbij strzykawkę w pole oznaczone symbolem ↻ na skali rozprzestrzeniania się chorób.
- Włóż 48 kości infekcji do woreczka i pomieszaj je.
- Wyciągnij z woreczka („w ciemno”) i rzuć na stół 12 kości infekcji. Rzucaj ponownie kośćmi, na których wypadł krzyżyk, aby finalnie wszystkie kości wskazywały liczby.
- Położ wszystkie kości w odpowiednich regionach (kości z 1 w regionie 1, kości z 2 w regionie 2, itd.).

Jeśli w jednym regionie znajdują się więcej niż 3 kości jednego koloru, rzucaj ponownie nadmiarowymi kośćmi do momentu, w którym we wszystkich regionach będą nie więcej niż 3 kości jednego koloru.

- Położ żeton CDC oraz kartę chorób uleczalnych obok kart regionów (patrz rysunek poniżej).
- Potasuj karty zdarzeń (zastonięte), ułóż je w stos i połóż obok CDC. Pociągnij ze stosu wierzchnie 3 karty zdarzeń i połóż je odkryte obok CDC (patrz rysunek poniżej).
- Potasuj karty postaci i przekaż po jednej każdemu graczowi. Rozdaj wszystkim pionki oraz kości graczy w kolorze wylosowanych postaci. Odłóż do pudełka niewykorzystane karty postaci, pionki oraz kości graczy. Każdy umieszcza swój pionek w regionie oznaczonym 1 (Ameryka Północna).

CDC (ang. Centers for Disease Control and Prevention), czyli Centrum Zwalczenia i Zapobiegania Chorobom, to jedna z agencji rządu federalnego Stanów Zjednoczonych. Zajmuje się m.in. zapobieganiem, monitoringiem i zwalczaniem chorób (ze szczególnym uwzględnieniem chorób zakaźnych).



## CEL GRY

Pandemic: Lekarstwo jest grą kooperacyjną: finalnie wszyscy wygracie lub przegracie. Podczas gry będziecie leczyć choroby i zbierać próbki, przemieszczając się pomiędzy różnymi kontynentami. Jeśli zbierzecie odpowiednią ilość próbek, możecie postarać się wynaleźć lekarstwo.

Zwycięzycie wtedy, kiedy dzięki wspólnej pracy odkryjecie lekarstwa na wszystkie cztery choroby! Jeżeli jednak poziom zachorowań przekroczy limit, choroby rozprzestrzenią się zbyt mocno albo liczba chorujących ludzi będzie zbyt duża (w woreczku nie będzie już kości do dociągnięcia), wówczas wszyscy przegracie.

## PRZEBIEG GRY

W dowolny sposób wybierzcie gracza, który rozpocznie grę. Akcje przeprowadzajcie kolejno, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, aż gra się zakończy. W trakcie swojej tury możesz wykonywać następujące czynności:

**1. Rzuć kośćmi gracza i wykonaj akcje**

str. 3

**2. Przekaż próbki**

str. 6

**3. Spróbuj wynaleźć lekarstwo**

str. 6

**4. Zarażanie regionów**

str. 7

Inni gracze mogą ci doradzać podczas twojej tury, jednak *to ty decydujesz*, którą czynność wykonać.

## 1. RZUĆ KOŚĆMI GRACZA I WYKONAJ AKCJE


Rzuć wszystkimi swoimi kośćmi. Na każdej kości wypadnie symbol akcji albo symbol biohazardu. Symbole akcji są pozytywne. Biohazard to zły wynik.

## AKCJE

Jeśli symbol akcji widniejący na kości ci odpowiada, możesz wykonać tę akcję. Jeśli nie, możesz rzucać tą kością ponownie do czasu, kiedy wypadnie na niej symbol pożądanej akcji albo biohazard. Wykorzystanej kości (dla której wykonałeś akcję), nie możesz w danej turze ponownie rzucić, ani wykorzystać. Możesz ponownie rzucać albo wykonywać akcje w dowolnej kolejności, jednak pojedynczo.

### Po każdej akcji

Kość wykorzystaną do przeprowadzenia akcji odłóż na bok (aby pamiętać, że nie wolno jej ponownie wykorzystać w tej turze).

Ponowne rzucanie kośćmi i wykorzystywanie wszystkich akcji jest opcjonalne. Możesz pominąć ponowne rzucanie kośćmi, aby uniknąć wyrzucenia symbolu biohazardu:  (patrz strona 5).

### Czterema standardowymi akcjami są:





## LEĆ

Przenieś swój pionek z regionu, w którym aktualnie się znajdujesz, do dowolnego innego regionu.



## PŁYŃ

Przenieś swój pionek z regionu, w którym aktualnie się znajdujesz, do sąsiedniego regionu (patrz rysunek po prawej).



## WYLECZ

Przenieś 1 kość infekcji ze swojego regionu do wnętrza Centrum Badawczego, albo

Przenieś 1 kość infekcji z Centrum Badawczego do woreczka.

ALBO



**Ważne: jeśli leczysz kość infekcji uleczalnej choroby, zamiast przenosić 1 kość infekcji, przenieś WSZYSTKIE kości infekcji tego koloru ze swojego regionu albo z Centrum Badawczego.**



## ZBIERZ PRÓBKĘ

„Zafiolkuj” próbkę choroby. Weź z **Centrum Badawczego** jedną kość choroby, która jeszcze nie jest uleczalna i połóż ją wraz ze swoją kością, na której wypadł symbol „Zbierz próbkę”, na swojej karcie postaci. Teraz jest to próbka danej choroby. (Nie możesz przeprowadzić tej akcji, jeśli w Centrum Badawczym nie ma kości chorób.)

Próbka (kość infekcji oraz kość z symbolem „Zbierz próbkę”) pozostają „zablokowane” na karcie twojej postaci do czasu, kiedy **przekażesz próbki** innemu graczowi albo **wynajdziecie lekarstwo**.




## POZOSTAŁE AKCJE

Niektóre kości postaci mają więcej niż 1 symbol widniejący na jednej ściance (symbole oddziela linia). Jeśli rzucając taką kością wypadnie taki „podwójny” symbol, możesz przeprowadzić jedną z dwóch przedstawionych akcji (ale nie obie).

Na niektórych kościach postaci widnieją symbole akcji specjalnych. Zasady dotyczące tych akcji znajdują się na karcie danej postaci.

Musisz skończyć przeprowadzanie wszystkich czynności związanych z jedną kością, aby zacząć wykonywać czynności wynikające z akcji przedstawionej na innej kości.

## BIOHAZARD

Natychmiast przesunij strzykawkę poziomą zachorowań o tyle pól, na ilu kościach wypadły symbole biohazard. Następnie odłóż te kości na bok (możesz jednak zagrać karty zdarzeń zanim przesuniesz strzykawkę poziomą zachorowań). Nie możesz ponownie rzucić tymi kośćmi. Jeśli strzykawka poziomą zachorowań osiągnie (lub przekroczy) pole oznaczone  na skali zachorowań, wybuchają **epidemia**.

**Ważne: jeśli strzykawka poziomą zachorowań dojdzie do końca skali zachorowań, gra natychmiast się kończy i wszyscy przegrywacie!**

## EPIDEMIA

Kiedy wybuchają epidemia, weź do ręki wszystkie kości z Centrum Badawczego **oraz** liczbę kości z woreczka równą *nowemu* poziomowi zachorowań (liczba kostek widniejąca obok dziurek na skali zachorowań w sekcji ze strzykawką) i rzuć nimi.

Kości, na których wypadł krzyżyk, przenieś do CDC (patrz Zdarzenia, strona 7).

Kości, na których wypadły liczby, przenieś do odpowiednio oznaczonych regionów. Następnie, rozpoczynając od regionu 1 (Ameryka Północna) i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, sprawdź, czy nastąpiło rozprzestrzenienie się chorób: jeśli w regionie są więcej niż 3 kości jednego koloru, ta choroba się rozprzestrzeniła (patrz kolejny rozdział, poniżej).

Po przeprowadzeniu czynności związanych z wybuchem epidemii kontynuuj swoją turę, wykorzystując albo ponownie rzucając dostępne kości.

## ROZPRZESTRZENIANIE SIĘ CHOROBY

Choroby rozprzestrzeniają się, kiedy w jednym regionie są więcej niż 3 kości infekcji tego samego koloru. Taka sytuacja może wystąpić podczas wybuchu epidemii albo zarażenia regionów.

### Kiedy choroba się rozprzestrzenia:

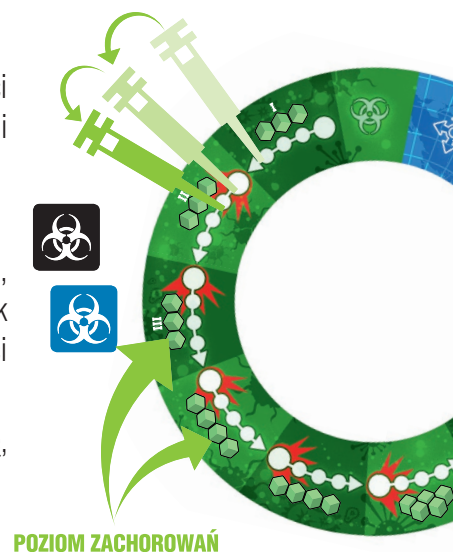
1. Przesunij strzykawkę rozprzestrzeniania się choroby o 1 pole w przód.
2. Przenieś nadmiarowe kości (ponad 3 w kolorze tej choroby) do kolejnego regionu (w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara).

Przykład: W Ameryce Północnej (region 1) znajdują się 3 niebieskie oraz 2 czerwone kości infekcji. W wyniku wybuchu epidemii Adam rzuca dwoma niebieskimi kośćmi i na obu wypadają „1”. Z uwagi na fakt, że w jednym regionie mogą być maksymalnie 3 kości jednego koloru, niebieska choroba się rozprzestrzeniła. Adam przesunął strzykawkę rozprzestrzeniania się choroby o 1 pole i przenosi dwie 2 niebieskie kości z Ameryki Północnej (region 1) do Europy (region 2).

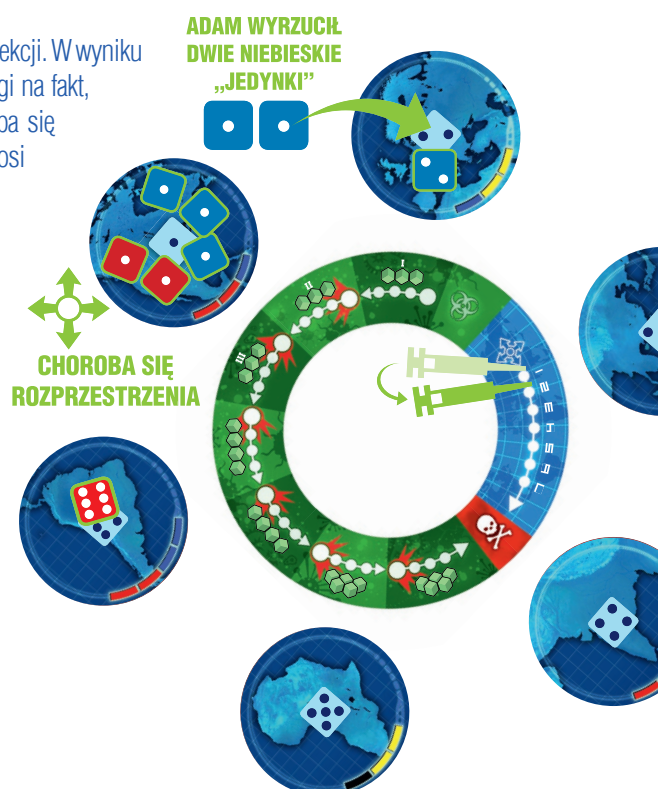
**Reakcja łańcuchowa:** jeśli w wyniku rozprzestrzeniania się choroby, w kolejnym regionie znalazły się więcej niż 3 kości tej choroby, następuje kolejna fala jej rozprzestrzeniania. Przesunij strzykawkę rozprzestrzeniania się choroby o kolejne 1 pole i przenieś nadmiarowe (powyżej 3) kości tego koloru do kolejnego regionu.

Rozprzestrzenienie choroby z jednego regionu może nastąpić więcej niż raz w trakcie tej samej tury. Taka sytuacja może wystąpić, jeśli rozprzestrzeniają się różne choroby lub jeśli odpowiednia liczba kości jednego koloru zostanie dołożona w dwóch różnych momentach tury.

**Ważne: jeśli strzykawka rozprzestrzeniania się choroby dojdzie do 8 pola, gra natychmiast się kończy i wszyscy przegrywacie!**



POZIOM ZACHOROWAŃ



## 2. PRZEKAŻ PRÓBKĘ

Po zakończeniu wykonywania wszystkich czynności związanych z tym, co wypadło na kościach oraz po przeprowadzeniu wszystkich akcji, możesz przekazać innemu graczowi próbki znajdujące się na twojej karcie postaci (jeśli masz jakiegokolwiek). W tym celu weź wszystkie próbki jednego koloru znajdujące się na karcie twojej postaci i przekazaj je innemu graczowi. Gracz, któremu przekazujesz próbki, umieszcza je na karcie swojej postaci. Gracz ten musi znajdować się **w tym samym regionie** co ty.

Dzięki takiemu zabiegowi posiadacie więcej próbek w jednym miejscu, co zwiększa szanse zespołu na wynalezienie lekarstwa.

## 3. SPRÓBUJ WYNALEŹĆ LEKARSTWO

Po rzuceniu kośćmi i wykonaniu wszystkich akcji (oraz ewentualnym przekazaniu próbek), możesz spróbować wynaleźć lekarstwo:

Rzuc kośćmi wszystkich próbek choroby jednego koloru zebranych na twojej karcie postaci.

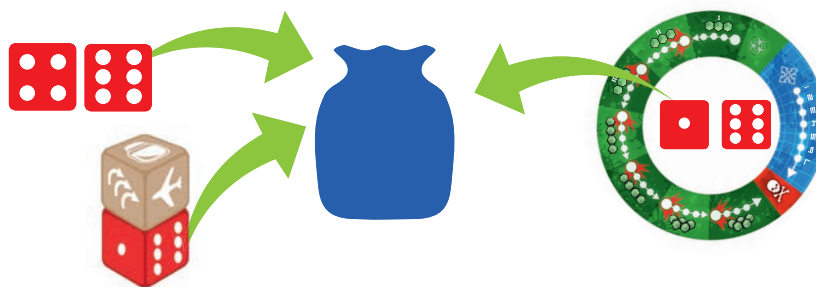
Dodaj do siebie wartości oczek wyrzuconych na poszczególnych kościach. Krzyżyki liczą się jako 0 (zero). Jeśli **łączna suma wynosi 13** lub więcej, udało ci się wynaleźć lekarstwo na chorobę tego koloru! Patrz „Sukces”. Jeśli nie, próba była nieudana. Patrz „Porażka.” Możesz podjąć próbę wynalezienia lekarstwa tylko raz w trakcie każdej swojej tury.

Sukces	Porażka
 $= 16$	 $= 11$



### Sukces

- Zaznacz tę chorobę, umieszczając jedną z kości infekcji użytą podczas wynajdywania lekarstwa na odpowiednim miejscu na karcie chorób uleczalnych.
- Odłóż do woreczka wszystkie kości infekcji w tym kolorze: znajdujące się na kartach postaci innych graczy, znajdujące się w Centrum Badawczym oraz kości, którymi rzucałeś (z pozostałych próbek).



- Oddaj pozostałym graczom ich kości wykorzystywane przez ciebie jako fiołki z próbkami.

Pamiętaj: po wynalezieniu lekarstwa, podczas zarażania regionów oraz przy wybuchach epidemii, wciąż będziesz umieszczał w regionach kości infekcji uleczalnych chorób! (Pomimo tego, że lekarstwo zostało wynalezione, ludzie wciąż zarażają się od siebie.)

Wynalezienie lekarstwa jedynie pomaga twojemu zespołowi szybciej leczyć choroby (patrz rozdział *Wylecz*, strona 4).

Uwaga: w przeciwieństwie do gry planszowej *Pandemia*, w grze kościanej *Pandemic: Lekarstwo* nie ma możliwości wyeliminowania choroby. Nic szczególnego nie dzieje się w grze po usunięciu wszystkich kości infekcji uleczalnej choroby.

**Ważne: po wynalezieniu lekarstwa na czwartą chorobę, gra natychmiast się kończy i wszyscy wygrywacie!**

## Porażka

Jeśli łączna suma wyrzuconych oczek na kościach jest niższa od 13, nie udało się wynaleźć lekarstwa. Zatrzymaj wszystkie próbki. W następnej turze będziesz mógł je przekazać innemu graczowi albo ponownie spróbować wynaleźć lekarstwo.

Uwaga: zatrzymaj również wszystkie kości próbek, na których wypadł krzyżyk; nie przenoś ich do CDC.

## 4. ZARAŻANIE REGIONÓW

Po przeprowadzeniu wszystkich akcji (oraz ewentualnym przekazaniu próbek i/albo próbie wynalezienia lekarstwa) wyciągnij („w ciemno”) z woreczka kości w liczbie równej aktualnemu poziomowi zachorowań i rzuć nimi.

**Ważne: jeśli w woreczku nie ma wystarczającej liczby kości do wyciągnięcia, to zbyt wielu ludzi zostało zarażonych. Gra natychmiast się kończy i wszyscy przegrywacie!**

Przenieś do CDC wszystkie kości infekcji, na których wypadł krzyżyk.

Przenieś do odpowiednich regionów kości infekcji, na których wypadły liczby odpowiadające numerom tych regionów (wszystkie kości z „1” do regionu 1, czyli Ameryki Północnej, itd.).

Następnie, rozpoczynając od regionu 1 i kontynuując w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, sprawdź, czy w któryś regionach nie nastąpiło rozprzestrzenianie się chorób i przeprowadź ewentualnie odpowiednie czynności (patrz Rozprzestrzenianie się chorób, str. 5).

Na tym kończy się twoja tura. Swoją turę rozpocznie teraz gracz siedzący po twojej lewej stronie.

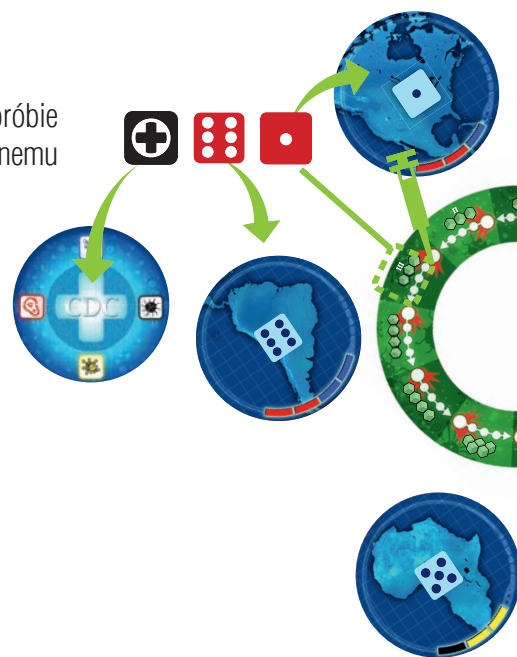
## ZDARZENIA

Za każdym razem, kiedy na rzuconej kości infekcji wypadnie krzyżyk, masz szczęście. Przenieś kości z krzyżykiem do CDC. Każda taka kość przyda się do wywołania pomocnych zdarzeń.

Aby wykorzystać kartę zdarzenia, weź z CDC odpowiednią liczbę kości infekcji i odłóż je do woreczka. Następnie postępuj zgodnie z tekstem zawartym na karcie zdarzenia.

Z kart zdarzeń może korzystać każdy gracz w dowolnym momencie, za wyjątkiem krótkiego czasu pomiędzy rzuceniem kośćmi infekcji a ich przeniesieniem do regionów (i sprawdzeniem, czy nie następuje rozprzestrzenianie się chorób).

Po wykonaniu wszystkich czynności związanych ze zdarzeniem, odłóż jego kartę (zakrytą) pod spód stosu kart zdarzeń i natychmiast pociągnij w jej miejsce (odkrytą) nową kartę, z góry tego stosu. (Za każdą wykorzystaną kartę zdarzenia zawsze dociągasz nową, więc w grze są zawsze 3 odkryte karty zdarzeń.)



## ZWYCIĘSTWO

Wszyscy wygrywacie (natychmiast), kiedy odkryjecie lekarstwa na wszystkie cztery choroby. Gratulacje, ocaliliście ludzkość!

(Uwaga: nie musicie wyleczyć wszystkich kości infekcji we wszystkich regionach, aby wygrać. Istotne jest samo wynalezienie lekarstwa)

## PRZEGRANA

Wszyscy przegrywacie (gra kończy się natychmiast) w jednym z trzech poniższych przypadków:

- **Koniec czasu:** strzykawka wskazująca aktualny poziom zachorowań osiągnęła ostatnie pole na skali zachorowań.
- **Zbyt duże rozprzestrzenienie się chorób:** 8 lub więcej razy choroby rozprzestrzeniły się na inne kontynenty.
- **Zbyt dużo chorujących:** podczas etapu zarażania regionów zabrakło w woreczku kości infekcji do dociągnięcia i rzucenia.

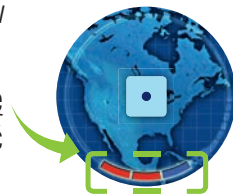
W każdym momencie gry możecie zaglądać do woreczka, aby sprawdzić, ile pozostało w nim kości.

## WASZA NASTĘPNA GRA

Po zwycięstwie na poziomie łatwym albo zwykłym, zagrajcie na poziomie heroicznym. Wypróbujcie również inny zestaw kart postaci – gra przebiegać będzie wówczas zupełnie inaczej. Bądźcie elastyczni. Strategia opracowana do wygranej w jednej rozgrywce może okazać się bezużyteczna w kolejnej. Powodzenia!

### Podpowiedzi i uwagi

- W turze, w której zegraliście zdarzenie *Szpital Polowy*, nie zapomnij przynieść do Centrum Badawczego po 1 kości z każdego nowego regionu, do którego wkracza aktywny gracz.
- Specyficzne umiejętności *Pracownika Izolatorium* działają również wtedy, kiedy pomiędzy regionami przesuwa go *Logistyk*. Jego umiejętności należy wprowadzić w życie przed ewentualnym rozpatrywaniem działania karty *Szpital Polowy*.
- Wynalezienie lekarstwa na chorobę nie skutkuje wzmocnieniem umiejętności *Pracownika Izolatorium* czy szerszym działaniem zdarzenia *Szpital Polowy*.
- Jeśli zaczynasz swoją turę nie posiadając dostępnej żadnej kości, ponieważ wszystkie są wykorzystane do zabezpieczenia próbek, możesz odblokować i rzucić jedną z nich. Kość infekcji z „odblokowanej” próbki odtóż do Centrum Badawczego.
- *Logistyk* może trzymać na karcie swojej postaci kości z symbolem *Mostu Powietrznego* i użyć ich podczas tur innych graczy. Na początku swojej tury *Logistyk* może zabrać ze swojej karty i rzucić ponownie niewykorzystanymi kośćmi *Mostu Powietrznego*.
- Kolorowe paski na żetonach regionów pozwalają szybko zorientować się, które choroby będą pojawiać się w których regionach i z jakim prawdopodobieństwem. Przykładowo: w Ameryce Północnej będzie się pojawiać sporo czerwonych kości infekcji i trochę niebieskich (z uwagi na sposób zaprojektowania kości infekcji).



## STOPKA REDAKCYJNA

Projekt gry: Matt Leacock

Opracowanie instrukcji i pomoc przy rozwijaniu gry: Tom Lehmann

Grafika: Chris Quilliams & Philippe Guérin

Produkcja: Z-Man Games

Gracze testujący: Devin Anderson, Tido Autrey, Jim Boyce, Matthew Brunner, Julie Calvé, Eric Christian, Misun Chung, Dave Cortright, David Dickie, Eric Dobson, Robert Dorgan, Fred Duewer, Tim Eisner, Sandra Emerson, Chris i Kim Farrell, Kate Fricchette, Rich Fulcher, Richard Garfield, Jay Gischer, Stacie Haneline, Beth Heile, Jay Heyman, Bryan Howard, Tommy Howard, David Kiehnhoff, John Knoerzer, Donna, Anna, Colleen, Ruth, i Tim Leacock, Josh Lehon, Terry Lyzen, Paul Markarian, Jeffrey Middleton, Mari Mock, Brian i Lisa Modreski, Siew Siang Neo, Robert Oswald, Dave Peters, Ron Sapolsky, Ed Schmerling, Craig Silverstein, Zachary Sparer, Matt Spikes, Abe Stephenson, Ben Stern, Jeff Stern, Ken i Kip Tidwell, Becca Tortell, Lisa Towell, Eric Tucker, Jonathan Tweet, Tessa Tweet, Jacob Wallis, Rob Watkins i Heather Wilhelm.



© 2015 Wydawnictwo Lacerta  
skr. poczt. 57003  
ul. Czarnieckiego 15  
53-638 Wrocław, Polska

kontakt@lacerta.pl  
www.LACERTA.pl  
facebook.com/LacertaPL



© 2014 F2Z Entertainment Inc.  
31 rue de la Coopérative  
Rigaud QC J0P 1P0  
Kanada

info@zmandgames.com  
www.zmandgames.com