

# PANDEMIC

EXPANSION

## IN THE LAB

# ПАНДЕМИЯ

ДОПОЛНЕНИЕ В ЛАБОРАТОРИИ

Дополнение к игре  
«Пандемия».  
Авторы игры:  
Мэтт Ликок  
и Том Леманн

Опечатанные двери со знаком биологической опасности скрывают за собой учёных, которые наперегонки со временем пытаются выявить структуры болезней и протестировать вакцины, необходимые для спасения всего человечества. Вас ждёт абсолютно новое испытание Лаборатория, новые роли, события и эффекты вирулентного штамма, новый сценарий мутации, а также правила для одиночной и командной игры.

4 карты ролей



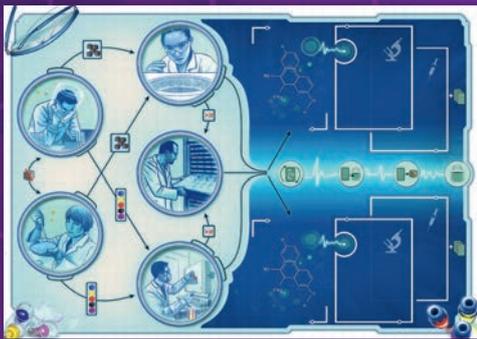
4 фишки



3 карты событий



1 поле лаборатории



5 ампул с лекарством



14 карт структур



5 памяток по лаборатории



2 изменённые карты ролей (специальные версии для испытания Лаборатория)



12 кубиков болезни



2 карты мутаций



2 карты эпидемий вирулентного штамма



1 карта ЦКЗ (для одиночной игры)



3 командные исследовательские станции



8 карт целей



10 бонусных карт



14 жетонов награды



На всех картах дополнения «В лаборатории» в правом нижнем углу есть этот значок, так что вы сможете легко отделать их от остальных карт.

## КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Дополнение «В лаборатории» добавляет 4 роли, 3 события, новые карты к двум испытаниям из дополнения «На грани» и 3 новых варианта игры.

Для начала сыграйте в базовую игру с новыми ролями и событиями. Потом попробуйте новое испытание «Лаборатория» и режимы одиночной или командной игры.

- **Испытание Лаборатория:** берите образцы и выявляйте структуры болезней, чтобы изобрести лекарства.

## НОВЫЕ РОЛИ И СОБЫТИЯ

### Новые роли

Добавьте 4 новые карты ролей к уже имеющимся, перемешайте их и раздайте по одной каждому игроку. Подробное описание ролей смотрите на стр. 8.

*Используйте изменённые версии карт Эпидемиолог и Исследователь из данного дополнения только при игре с испытанием Лаборатория. Используйте карту «роли» ЦКЗ только в одиночной игре.*

### Новые события

Добавьте 3 новые карты событий к уже имеющимся. Перемешайте все карты событий рубашкой вверх, возьмите из получившейся колоды такое количество карт, чтобы их было в два раза больше, чем участников, и замешайте их с картами городов (как в дополнении «На грани»). Новые карты событий разыгрываются по обычным правилам.



- **Одиночная игра:** с помощью Центра контроля заболеваний (ЦКЗ) вам предстоит противостоять распространению болезней.
- **Командная игра:** несколько конкурирующих команд специалистов по контролю заболеваний пытаются предотвратить пандемию и изобрести лекарства.

Затем совместите эти варианты с испытаниями из дополнения «Пандемия: На грани», добавив новые карты эпидемии вирулентного штамма и сценарий мутаций.

### Уточнения эффектов карт

Разыгранные карты событий, лежащие перед игроком в открытую в качестве напоминания, не учитываются при подсчёте карт в его руке. Кроме того, они ещё не являются частью сброса карт игроков и поэтому не могут быть взяты Экспертом по чрезвычайным ситуациям.

### Улучшенный санитарный контроль

Это событие оказывает эффект только на кубики, убираемые действием Лечение болезней, и не влияет на кубики, убираемые любым другим образом (например, способностями Специалиста по профилактике или Полевого агента, различными событиями и т. д.).

### Карантин

Это событие, как и все остальные, не может быть сыграно в момент между вытягиванием новой карты (болезни или эпидемии) и окончанием разыгрывания её эффекта; событие должно быть разыграно до того, как новая карта будет открыта, поэтому планировать нужно заранее. При этом обычные вспышки всё ещё возможны; это событие предотвращает в течение 1 раунда только те вспышки, которые вызваны цепной реакцией (цепочки вспышек).

### Исследовательский прорыв

При игре с испытанием Мутация среди сброшенных для изобретения лекарства карт по-прежнему должна быть хотя бы 1 (а в сценарии Всемирная паника – 2) карта города хотя бы с 1 фиолетовым кубиком.

## ИСПЫТАНИЕ ВИРУЛЕНТНЫЙ ШТАММ

Добавьте 2 новые карты эпидемии вирулентного штамма к уже имеющимся во время подготовки к игре с испытанием Вирулентный штамм из дополнения «На грани». В остальном подготовка к игре и игровой процесс остаются без изменений.



## ИСПЫТАНИЕ МУТАЦИЯ: ВСЕМИРНАЯ ПАНИКА

Данный сценарий вносит изменения в испытание Мутация из дополнения «На грани».

### Изменения в подготовке к игре

Количество фиолетовых кубиков в запасе увеличивается до 24. Используйте 2 карты мутации с красными заголовками вместо 2 карт мутации из дополнения «На грани» – поместите их в сброс карт болезней.

Шаг 3 подготовки к игре («...Откройте очаги болезней в 9 городах») меняется следующим образом: положите 1 фиолетовый кубик в город, указанный на первой открытой карте (в дополнение к 3 кубикам цвета этой карты); положите 2 фиолетовых кубика в город, указанный на четвёртой открытой карте (в дополнение к 2 кубикам цвета этой карты); положите 3 фиолетовых кубика в город, указанный на седьмой открытой карте (в дополнение к 1 кубику цвета этой карты).

*Это испытание начинается с 24 кубиками на игровом поле (из которых 6 – фиолетовые), а также с 11 картами в сбросе карт болезней (9 карт болезней, открытые в ходе шага 3 подготовки к игре, и 2 карты мутации с красными заголовками).*

### Изменения в игровом процессе

- При открытии карты мутации в городе появляются 2 фиолетовых кубика вместо 1.
- Для изобретения лекарства от фиолетовой болезни сбросьте 5 карт городов любых цветов, из которых хотя бы в двух (а не в одном) есть как минимум 1 фиолетовый кубик.

*При совмещении испытания Мутация с испытанием Вирулентный штамм фиолетовая болезнь может оказаться вирулентным штаммом. В таком случае дополнительная карта для изобретения болезни, требуемая по карте «Сложная молекулярная структура», должна быть картой города с как минимум 1 фиолетовым кубиком; карта «Потайной карман» не оказывает эффекта; действие карты «Ставки растут» распространяется на открываемые карты мутации.*

# ИСПЫТАНИЕ ЛАБОРАТОРИЯ

В этом испытании лекарства могут быть изобретены только после того, как они будут разработаны в лаборатории. В это испытание можно играть как с одной лишь базовой игрой, так и совмещая с любым другим испытанием, за исключением командного варианта.

## Подготовка к игре

Подготовка к игре проходит по обычным правилам со следующими изменениями:

- Поместите поле лаборатории рядом с игровым полем. Поставьте 5 чашек Петри в 5 круглых областей в лаборатории (если вы не используете дополнение «На грани», оставьте области пустыми: здесь и далее в правилах мы будем называть их чашками).
- Перемешайте карты структур. Положите сформированную таким образом колоду рубашкой вверх рядом с полем лаборатории. Возьмите верхнюю карту из колоды и положите её лицом вверх в специальную область в верхней части поля лаборатории.
- Замените маркеры лекарств на ампулы с лекарством.



**Используйте ампулу с фиолетовым лекарством только при совмещении испытания Лаборатория с испытанием Мутация или Биотеррорист.**

- Дайте каждому игроку памятку по действиям в лаборатории.
- Не используйте роль Полевой агент. Используйте специальные версии (для испытания Лаборатория) ролей Исследователь и Эпидемиолог.

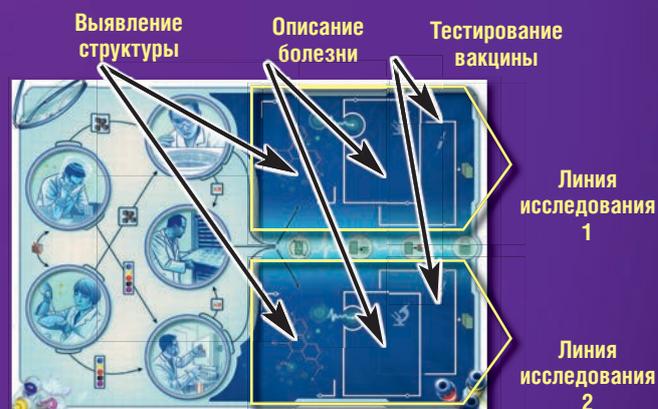


**Основные способности Исследователя и Эпидемиолога остались без изменений, но у них появились дополнительные возможности для испытания Лаборатория. У Местного координатора также есть способность, используемая только в испытании Лаборатория.**

# КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

В этом испытании, чтобы изобрести лекарство от болезни, нужно её описать, выявить её структуру и протестировать вакцину, используя специальные действия в лаборатории.

Одновременно в лаборатории можно вести поиски лекарства от двух болезней в двух отдельных линиях исследования, показанных на схеме поля лаборатории.



На каждой карте структуры показана структура болезни. С помощью действия Описание болезни происходит выбор болезни, от которой ищется лекарство. Затем кубики должны быть помещены на эту карту при помощи действий Обработка образца, чтобы заполнить все круглые области (по 1 кубику на каждую область). Серые области заполняются кубиками цвета разрабатываемого лекарства.

Кубики попадают на поле лаборатории в качестве образцов в результате действий Лечение болезни. Сначала они помещаются в одну из двух чашек Петри, расположенных в лаборатории слева, а уже при последующей обработке могут переместиться в остальные чашки.

# ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Ходы осуществляются так же, как в базовой игре. Некоторые действия выполняются немного иначе, как указано ниже.

**Важное замечание:** действия в лаборатории должны совершаться на исследовательских станциях (может быть использована любая из них).

# ДЕЙСТВИЯ В ЛАБОРАТОРИИ

## Построить исследовательскую станцию



После размещения исследовательской станции построивший её игрок может сразу же совершить 1 дополнительное бесплатное действие в лаборатории.

*Когда игрок размещает исследовательскую станцию при помощи события «Правительственный грант», он всё равно может воспользоваться дополнительным действием в лаборатории, даже если новая исследовательская станция будет построена не в том городе, в котором игрок находится.*

*В испытании Биотеррорист, если количество исследовательских станций на игровом поле из-за Саботажа становится меньше числа карт структур на поле лаборатории, то Биотеррорист выбирает, какая из линий исследования должна быть закрыта. Он сбрасывает соответствующую карту структуры (возвращая в резерв все находящиеся на ней кубики), а также карты городов, сыгранные, чтобы описать болезнь или протестировать вакцину в этой линии.*

## Лечение болезни



1 кубик, убираемый при помощи этого действия, может быть помещён в одну из двух чашек Петри для образцов (вместо того, чтобы вернуться в запас).

*Кубик, убираемый с поля при помощи событий, способности Специалиста по профилактике, способности Врача автоматически убирать кубики излеченных болезней и т. д., не может быть помещён в чашку Петри для образцов.*

## Описание болезни (действие в лаборатории)



Сыграйте карту города, положив её в область Описания болезни, чтобы задать цвет болезни для данной линии исследования. Её цвет должен совпадать с цветом одного из символов ампул с лекарством на карте структуры.



Поместите на карту структуры ампулу с лекарством этого цвета. Карта структуры может заполняться кубиками только после того, как будет описана болезнь для соответствующей линии исследования.

*В испытаниях Мутация и Биотеррорист карта, используемая для описания фиолетовой болезни, должна быть картой города с как минимум 1 фиолетовым кубиком. Если игрок задаёт для линии исследования такой же цвет болезни, как в другой линии, ампулу с лекарством нужно переместить в новую линию. Закройте другую линию, сбросив из неё карты городов и структур, а также вернув все кубики с карты в запас.*

## Обработка образца (действие в лаборатории)



Переместите все кубики по стрелке из одной чашки Петри в другую чашку или на карту структуры, соблюдая указания на используемой стрелке. Все лишние кубики возвращаются в запас.

Эффект действия Обработать образец зависит от того, из какой чашки Петри и по какой стрелке осуществляется перемещение:

- Возьмите все кубики из одной чашки для образцов и переместите их следующим образом:
  - Положите в чашку центрифуги все кубики одного цвета, а оставшиеся кубики верните в запас, либо
  - Переместите в чашку сепаратора по 1 кубик каждого из представленных цветов, а оставшиеся кубики верните в запас.

Эта операция не влияет на кубики, которые на этот момент уже находятся в чашках центрифуги и сепаратора вследствие предыдущих перемещений.

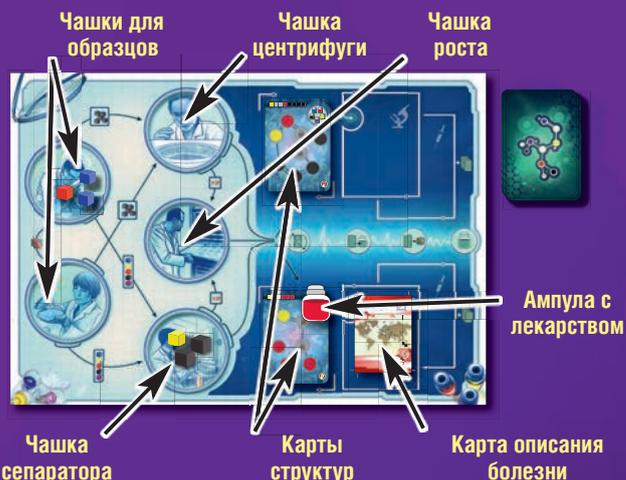
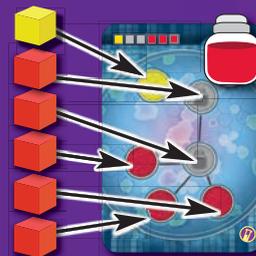
- Возьмите все кубики из чашки центрифуги или из чашки сепаратора и переместите их в чашку роста, добавив к каждому перемещаемому кубику по 1 кубику такого же цвета из запаса. Эта операция не влияет на кубики, которые на этот момент уже находятся в чашке роста вследствие предыдущих перемещений.



Если вы не можете положить в чашку роста необходимое количество кубиков из-за того, что их не осталось в запасе, то игра заканчивается проигрышем вашей команды!

- Возьмите все кубики из чашки центрифуги, чашки сепаратора или чашки роста. Переместите их на 1 карту структуры (не на обе). Болезнь на карте структуры должна быть описана. Заполните кубиками пустые области соответствующего цвета на карте структуры (по 1 кубику на кружок). Все неиспользованные кубики верните в запас.

Возможны следующие цвета кружков на карте структуры: красный, жёлтый, синий, чёрный и серый. Цвет кубиков на серых кружках определяется цветом разрабатываемого лекарства (то есть он должен совпадать с цветом размещённой на карте ампулы). Кружок цвета уже уничтоженной болезни может быть заполнен кубиком любого цвета.



*Пример: в чашке для образцов 1 красный кубик и 2 синих. Они могут быть перемещены либо в чашку центрифуги (в запас возвращается 1 красный, или оба синих кубика), либо в чашку сепаратора (в запас возвращается 1 синий кубик).*

*Пример: 1 жёлтый кубик и 2 чёрных перемещаются из чашки сепаратора в чашку роста, при этом их количество удваивается, и в чашке оказываются 2 жёлтых и 4 чёрных кубика.*

## Тестирование вакцины (действие в лаборатории)



Сыграйте карту города цвета изучаемой болезни, положив её на поле Тестирования вакцины в линии исследования. На карте структуры в этой линии должен быть хотя бы 1 кубик. Уберите в запас 1 кубик цвета изучаемой болезни из любого города на игровом поле.



**В сценарии Мутация: Всемирная паника (и только в нём):** карта, используемая для тестирования вакцины от фиолетовой болезни, должна быть картой города с как минимум 1 фиолетовым кубиком (при этом обязательно убирать в запас именно этот кубик). В испытании Биотеррорист и в обычном сценарии Мутации для этого может быть использована любая карта города.

## Изобретение лекарства



Если линия исследования завершена (т. е. болезнь описана, вакцина протестирована и все кружки на карте структуры заполнены кубиками), то, находясь на исследовательской станции, сбросьте 3 (а не 5, как обычно) карты города цвета описанной болезни, чтобы изобрести лекарство от этой болезни.

Переместите ампулу с лекарством на соответствующий индикатор на игровом поле. Уберите карты городов в сброс карт игроков. Уберите в сброс карту структуры и верните все находящиеся на ней кубики в запас. Возьмите новую карту структуры и положите её лицевой стороной вверх на соответствующее поле, чтобы открыть новую линию исследования.

## ПОБЕДА И ПОРАЖЕНИЕ

Условия победы и поражения в этом испытании остаются такими же, как в базовой игре.

**Совет:** если на поле очень мало кубиков определённого цвета, то используйте их для изобретения лекарства от болезни этого цвета и не тратьте их на остальные лекарства.

## НАПОМИНАНИЯ

- Действия в лаборатории можно выполнять только на исследовательских станциях.
- Во время действия Обработка образца из чашки Петри нужно взять все кубики.
- Нельзя произвольно возвращать кубики из лаборатории в запас.
- Нельзя помещать кубики на карту структуры, пока не будет описана болезнь.
- Серые области на карте структуры должны заполняться кубиками цвета описанной болезни.
- Проверка вакцины может быть проведена только в том слу-

**Учёному требуется 2 карты вместо 3, чтобы изобрести лекарство. Некоторые игровые эффекты изменяют требуемое количество карт для изобретения лекарства; при игре с испытанием Лаборатория эти изменения вносятся относительно требования в 3 карты (а не 5).**

**При игре с испытанием Мутация или Биотеррорист карты городов, сбрасываемые для изобретения лекарства от фиолетовой болезни, могут быть любого цвета. Эти города могут не содержать фиолетовых кубиков.**

## Выделение структуры болезни (действие в лаборатории)



Возьмите карту структуры (если их не осталось в колоде, то перемешайте стопку сброса, чтобы сформировать новую колоду). Положите её в свободную область структуры, замените ей одну из выложенных карт структур или сбросьте. Вы не можете положить карту в свободную область структуры, пока не будет построена вторая исследовательская станция.

Если для карты структуры, которую вы меняете, уже была описана болезнь, а символы на новой карте структуры не совпадают по цвету с ампулой на прежней карте, то сбросьте карту, использованную для описания болезни, а также карту, использованную для тестирования вакцины, и верните все находившиеся на карте кубики и ампулу с лекарством в запас. Если один из символов на новой карте структуры совпадает по цвету с ампулой с лекарством, то используйте все кубики с прежней карты, чтобы заполнить новую, а все неиспользованные кубики верните в запас. Предыдущая карта структуры отправляется в сброс.

**Поскольку линия исследования открывается сразу с картой структуры на ней, то это действие не является обязательным для изобретения лекарства. Оно позволяет игрокам открыть вторую линию исследования, заменить карту структуры для болезней, от которых уже изобретено лекарство, на новую карту или находить более эффективные карты структуры.**

**Исключение (в очень редком случае):** если игра заканчивается тем, что игрок не может взять необходимое количество карт, а кубики одного или нескольких цветов болезней ни разу не появились ни в одном городе (как во время подготовки, так и во время самой игры), то игроки побеждают, если они изобрели лекарства от всех остальных болезней. (Поскольку в этом испытании игрокам для изобретения лекарства требуется хотя бы 1 кубик этого цвета.)

чае, если на карте структуры есть хотя бы 1 кубик.

- Кубик, убираемый в результате действия Протестировать вакцину, возвращается в запас.
- Действия Описание болезни, Тестирование вакцины и Изобретение лекарства могут быть произведены разными игроками.
- Кружки цвета уничтоженной болезни на карте структуры можно заполнять кубиками любого цвета.
- Кубики уничтоженной болезни в лаборатории по-прежнему могут быть использованы для заполнения кружков на картах структур.

## ОДИНОЧНАЯ ИГРА

В одиночной игре вам предстоит без посторонней помощи (если не считать небольшую поддержку от ЦКЗ) противостоять всем болезням. Этот режим можно совмещать с любыми другими испытаниями, за исключением испытания Биотеррорист.

### Подготовка к игре

Подготовка к игре происходит так же, как в обычной игре с 2 участниками, но со следующими изменениями:

- Перед тем, как замешать карты событий в колоду игрока, перемешайте карты городов, отсчитайте 8, 12, 14 или 16 из них (для начального, стандартного, героического и легендарного уровня сложности соответственно) и положите их лицевой стороной вверх в сброс карт игроков. Если среди них оказалось больше 6 карт одного цвета, повторите эту процедуру заново и так до тех пор, пока среди отсчитанных карт в сбросе любой цвет не будет представлен максимум 6 картами.
- Не используйте событие «Особые поручения». Замешайте в оставшуюся колоду карт игрока 4 карты событий.
- Не используйте роли Диспетчер, Исследователь, Эпидемиолог и Местный координатор. Перемешайте остальные карты ролей и возьмите себе 1 из них.

**В этом варианте игры роли Руководитель подразделения и Пилот не так полезны, но за них всё равно можно играть.**

- Положите недалеко от себя карту роли ЦКЗ. После раздачи карт игроков первый комплект из 4 карт берёте вы, а второй разложите в открытую рядом с картой ЦКЗ. Фишки игрока у ЦКЗ нет.

### Игровой процесс

Вы не можете выполнять действие Обмен знаниями с ЦКЗ. После того как вы обнаруживаете болезни в городах в конце вашего хода, ЦКЗ может выполнить 1 действие. После хода ЦКЗ не надо брать карты игроков (для этого может быть использовано специальное действие) и открывать карты болезней.

## КОМАНДНАЯ ИГРА

В этом режиме 4 или 6 игроков делятся соответственно на 2 или 3 соревнующиеся команды, которые стараются опередить друг друга в лечении и уничтожении болезней. В конце игры побеждает команда, набравшая наибольшее количество победных очков! Этот вариант привносит в игру соревновательный элемент, сохраняя при этом кооперативный характер взаимодействий внутри команды.

Режим командной игры может быть совмещён с другими испытаниями, за исключением испытаний Биотеррорист и Лаборатория.

### Подготовка к игре

Подготовка к игре происходит по обычным правилам со следующими изменениями:

- Разделите 4 или 6 игроков на команды по 2 участника в каждой. Игроки из одной команды садятся рядом друг с другом. Раздайте каждой команде по карте-памятке.
- Перемешайте карты целей и раздайте по 1 карте каждой команде рубашкой вверх, вернув остальные в коробку с игрой. Каждая команда может посмотреть свою карту цели, но она не должна обсуждать её вслух или показывать другим командам.
- Перемешайте карты ролей и раздайте каждой коман-

### Действия ЦКЗ

ЦКЗ (и только он) может выполнить 1 из следующих действий:

**Переместить игрока:** ЦКЗ может переместить вашу фишку любым действием движения. Если ЦКЗ передвигает вашу фишку посредством прямого или чартерного рейса, сбросьте соответствующую карту у ЦКЗ.



**Переназначить роль:** если вы находитесь на исследовательской станции, ЦКЗ может заменить вашу карту роли (и фишку) на одну из доступных ролей по вашему выбору. Уберите прежнюю карту роли из игры: она теперь недоступна (но её всё ещё можно выбрать при розыгрыше события «Новое назначение»).



**Обмен данными:** если вы находитесь на исследовательской станции, ЦКЗ может поменять 1 из своих карт города на 1 карту города из вашей руки, последняя из которых по цвету должна совпадать с городом, в котором вы находитесь. Количество карт на руке игрока и у ЦКЗ остаётся неизменным.



**Взять карту:** возьмите верхнюю карту из колоды игроков и добавьте её к открытым картам ЦКЗ. Если открылась карта эпидемии, то разыграйте её эффекты. Лимит карт у ЦКЗ равен 7. Если у ЦКЗ оказывается больше 7 карт, то сбросьте лишние или разыграйте события, пока не останется 7 карт.



**Изобретение лекарства:** ЦКЗ может сбросить 5 своих карт городов одного цвета, чтобы изобрести лекарство от болезни цвета сброшенных карт.



**При игре с испытанием Лаборатория ЦКЗ может в качестве своего действия совершить 1 действие в лаборатории.**

В любой момент времени ЦКЗ может разыграть одну из своих карт событий. На ЦКЗ распространяются эффекты событий «Перепроверка» и «Время в долг».

## ПОБЕДА И ПОРАЖЕНИЕ

Условия победы и поражения остаются без изменений. Удачи!

де по 3 карты рубашкой вверх. Каждая команда выбирает 2 из них, распределяет их между участниками, а неиспользованную карту роли возвращает в запас. Когда все команды готовы, игроки раскрывают свои роли и берут соответствующие фишки.

- Замешайте в колоду карт городов такое количество карт событий, чтобы их было в 2 раза больше, чем количество участников (т.е. 8 или 12). Раздайте каждому игроку по 2 карты из получившейся колоды.
- При совмещении командной игры с испытанием Вирулентный штамм не используйте карту эпидемии вирулентного штамма «Потайной карман».
- Перемешайте 10 бонусных карт. Возьмите столько бонусных карт, сколько было выбрано карт эпидемий на игру. Неиспользованные бонусные карты уберите в коробку с игрой. Замешайте по 1 бонусной карте вместе с каждой картой эпидемии при подготовке колоды игроков.

**Бонусные карты, в отличие от карт событий, могут быть использованы игроками только в свой ход. Способность Помощника не работает на карты «Группа местного реагирования» (он должен сбрасывать их после использования).**

- Положите 14 жетонов наград рядом с игровым полем. Уберите 2 награды за вирулентный штамм и/или 2 награды за мутации, если не совмещаете с соответствующими испытаниями.

- Важное замечание: поместите маркер распространения болезни на третье деление с отметкой «2» на соответствующем треке (а не на первое, как обычно).
- Раздайте каждой команде по командной исследовательской станции. Это дополнительные начальные станции; любая команда по-прежнему может использовать исследовательскую станцию в Атланте.
- Выберите команду, которая начнёт игру. Начиная с команды, находящейся справа от неё, и продолжая в направлении против часовой стрелки, каждая команда размещает свою исследовательскую станцию и фишки игроков в городе, находящемся не меньше, чем в 3 шагах (шаг – соединительная линия между соседними городами) от исследовательских станций других игроков (но по возможности в пределах 3 шагов от Атланты). Затем начинается игра.

## Игровой процесс

Каждая команда может совершить в свой ход 6 действий, которые могут быть поделены между её участниками в пропорции 4-2, 3-3 или 2-4 на их усмотрение (если команда не может определиться, то каждый игрок совершает по 3 действия). Все участники команды выполняют свои действия по очереди по часовой стрелке.

**Зрудит совершает на 1 действие больше.**

Затем каждый игрок команды в порядке хода берёт по 1 карте из колоды игроков. В случае обнаружения эпидемии, её эффекты разыгрываются как обычно, а если количество карт на руке игрока превышает лимит в 7 карт, то он сбрасывает лишние. Затем команда обнаруживает болезни в городах по обычным правилам (только 1 раз за ход каждой команды).

**Уровень распространения болезней не поднимается выше 4. Когда маркер распространения болезней достигает последнего деления на соответствующем треке, он там остаётся и при последующих эпидемиях.**

После этого ход передаётся следующей команде по часовой стрелке.

## Действия

Действия разыгрываются по обычным правилам со следующими изменениями:

- Нужно потратить 2 действия вместо 1, чтобы совершить Обмен знаниями между командами (из-за проблем с совместимостью протоколов изучения болезней разных команд). Внутри команды на Обмен знаниями тратится, как обычно, только 1 действие.
- Командная исследовательская станция может быть использована для служебного рейса или изобретения лекарства только той командой, которой она принадлежит. В городе с командной исследовательской станцией может быть построена обычная исследовательская станция. Командную исследовательскую станцию нельзя построить заново в другом месте.
- Только при командной игре с 6 участниками: действие Изобрести лекарство требует на 1 карту города цвета изобретаемого лекарства меньше (в большинстве случаев вам потребуются 4 карты, для Учёного – 3 и т. д.).

Если несколько команд хочет одновременно сыграть карты событий, то первой такая возможность предоставляется команде, которая осуществляет свой ход; затем следующей команде по часовой стрелке и т. д.

## Награды

Каждый раз, когда в ход команды изобретается лекарство или уничтожается болезнь, эта команда берёт соответствующий жетон награды (или несколько жетонов) и кладёт его в открытую перед собой. Такие жетоны приносят победные очки в конце игры, как указано на картах цели каждой команды.

Если болезнь уничтожается в результате розыгрыша карты события, то жетон соответствующей награды получает команда, сыгравшая это событие.

Также предусмотрены награды за первое изобретённое лекарство,

за первую уничтоженную болезнь, за лечение и уничтожение вирулентного штамма и фиолетовой мутации (если в игре задействованы эти испытания).



победные очки за изобретение лекарства

победные очки за уничтожение болезни

победные очки за каждую обычную исследовательскую станцию на поле

Такие жетоны приносят указанное на них количество победных очков (помимо возможных дополнительных очков в конце игры за некоторые карты цели).



**В испытании Мутация, если игра заканчивается тем, что команда убирает с поля последний фиолетовый кубик (см. ниже), то эта команда получает 4 победных очка (эта награда указана на обратной стороне жетона награды за уничтожение фиолетовой болезни).**

## Этикет

Игроки могут слушать обсуждение планов других команд. Участники команды могут смотреть карты друг друга и указывать на них, не произнося их названия вслух.

Несмотря на более высокий уровень распространения болезней, командный режим, в целом, играется проще, чем обычный вариант, поскольку у команд в совокупности больше действий, больше событий и больше карт на руках. Большинство болезней может быть уничтожено. Тем не менее, игроки могут проиграть, когда отстающая по очкам команда откажется помогать в поисках лекарства от последней болезни. Команды должны держать свои цели в тайне, чтобы поддерживать непредсказуемым исход игры. Отстающие команды могут заниматься уничтожением болезней, чтобы сократить отрыв по очкам и, возможно, закончить игру без последнего лекарства.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда все команды либо проигрывают по обычным правилам, либо побеждают в следующих случаях:

- изобретены лекарства от всех 4 болезней или
  - изобретены лекарства от 3 болезней и они уничтожены.
- Если команды побеждают, то каждая из них открывает свою карту цели и в соответствии с ней подсчитывает победные очки. К этой сумме команды добавляют победные очки, указанные на некоторых жетонах награды, и очки за разыгранные ими бонусные карты. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество победных очков! В случае ничьей все команды с наибольшим количеством победных очков разделяют победу.

**Условия победы меняются при игре с испытанием Мутация. Игроки могут победить в одном из следующих случаев: изобретены лекарства от всех 5 болезней; изобретены лекарства от 4 обычных болезней и затем с поля убирается последний фиолетовый кубик; изобретены лекарства от любых 4 болезней и они уничтожены; изобретены лекарства от 3 из 4 обычных болезней, они уничтожены, а затем с поля убирается последний фиолетовый кубик.**

## Вариант

Когда игроки уже достаточно хорошо знакомы с командным режимом, во время подготовки к игре раздайте каждой команде по 2 карты цели вместе с 3 картами ролей, изучив которые, команды оставляют себе по 1 карте цели и по 2 карты ролей.

# РОЛИ

Каждый игрок получает роль со специальными способностями, которые помогут ему привести свою команду к победе.

## РУКОВОДИТЕЛЬ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ



Руководитель подразделения может:

- Лечить болезнь в городе, соединённом линией с тем городом, в котором он находится.
- Один раз в ход переместить фишку другого игрока на машине/пароме в тот город, в котором он находится, или в соединённый с ним линией город в качестве дополнительного бесплатного действия.

Он должен получить разрешение на перемещение фишки другого игрока.

Руководитель подразделения не мож

could you please update the preview, this seem to be an old one

## МЕСТНЫЙ КООРДИНАТОР



Местный координатор может один раз в свой ход передать карту города, совпадающую по цвету с городом, в котором она находится, другому игроку в любом городе того же цвета. Эта передача считается действием.

the same here. thank you!

В испытании Лаборатория, находясь на исследовательской станции, она может один раз в свой ход либо описать болезнь, либо протестировать вакцину в качестве дополнительного бесплатного действия.

## ВИРУСОЛОГ



Вирусолог может сбросить:

- 2 карты городов одного цвета, чтобы заменить ими 1 карту города цвета разрабатываемого лекарства, когда выполняет действие Изобретение лекарства, или
- 1 карту города любого цвета, чтобы убрать в запас 1 кубик этого цвета из любого города на поле (в качестве действия).

Вирусолог может сбросить несколько пар карт городов, чтобы изобрести лекарство. Например, она может сбросить 2 жёлтые, 2 синие и 3 красные карты городов, чтобы изобрести лекарство от красной болезни.

## ИГРУ ТЕСТИРОВАЛИ

Стерлинг и Марсия Бэбкок, Ханна Бельвоар, Эндрю и Шеннон Буффар, Джим и Вероника Бойс, Хайди Брирли, Дженни Брокер, Саншайн Бучлер, Д.Дж. Бирн, Брайан Чин, Николь Коппаж, Аарон Кёртис, Линкольн Дамерст, Дэвид ДеЖарден, Стив Дафф, Сандра Эмерсон, Крис и Ким Фаррел, Джонатан Франклин, Рич Фалчер, Джон Гарнетт, Брэндон Джордж, Дэвид Грэйнджер, Даниэль Грант, Крис Гулд, Бет Ховард, Бет Хейли, Кен Херберт, Карлос Эрнандес, Джей Хейман, Дарен Хрон, Вей-Хва Хуанг, Крис Джонсон, Вилар Кафтан, Тери Каробоник, Джош Кауфман, Стефани Келлехер, Джон Ноерзер, Адам Кунсемиллер, Триша Ланцнестер, Донна Ликок, Пол и Коул Любберс, Терри Лайзен, Пол Маркарян, Наоми МакАртур, Барак Миченер, Артур О'Дуайер, Джон Пэрри, Никки Понтиус, Ричард Поттхофф, Мэри Прасад, Джонатан Пулос, Джеф Роулингс, Том Розен, Дэвид Рот, Рон Сапольски, Аман-

## ПИЛОТ



Пилоту недоступны любые обычные действия движения (как любые рейсы, так и перемещение на машине/пароме), а также он не может строить исследовательские станции.

Он может в качестве действия совершить перелёт в любой город в пределах 3 соединительных линий от своего местонахождения, пропуская все промежуточные города. Он может взять с собой 1 фишку другого игрока в качестве пассажира.

Перед тем как взять с собой пассажира, он должен получить разрешение этого игрока. Обе фишки игроков должны находиться в одном и том же городе. Способности пассажира, срабатывающие, когда он заходит в город (например, способность Специалиста по профилактике), оказывают эффект только на город, являющийся конечным пунктом назначения и не влияют на промежуточные города. Когда Диспетчер или событие «Особые поручения» перемещают Пилота, он не может перелетать и вместо этого использует обычное действие движения. Пилот может разыгрывать карты «Группа местного реагирования».

## ЭПИДЕМИОЛОГ

В испытании Лаборатория, находясь на исследовательской станции, Эпидемиолог может один раз в свой ход выполнить действие Обработка образца в качестве дополнительного бесплатного действия.

## ИССЛЕДОВАТЕЛЬ

В испытании Лаборатория, находясь на исследовательской станции, Исследователь может один раз в свой ход Выявить структуру болезни в качестве дополнительного бесплатного действия.

да Шлос, Эмили Скотт, Зев Шлазингер, Гуртей Сингх, Роб Смолка, Джон Спенс, Мэтт и Сара Спайкс, Девин Стинчкомб, Биргит Столт, Адан Стрид, Брайан Симингтон, Элизабет Терлинден, Ребекка Тортелл, Роб Уоткинс, Рэй Ип, Мишель Зентис и Дэвид Зевин.

Особая благодарность: Рону Сапольски, Хайди Брирли и Марсии Бэбкок за разъяснение принципов анализа болезней, работы в лаборатории и подготовки вакцины; все ошибки и упрощения на нашей совести. Джону Ноерзеру за непрерывное тестирование игры; Вилару Кафтану за помощь в разработке одиночного режима; Вэй-Хва Хуанг за правки.

## О НАС

Авторы игры: Мэтт Ликок и Том Леманн  
Иллюстрации: Крис Квильямс