

The background of the entire page is a detailed illustration. On the left, a woman with dark curly hair, wearing a white nurse's cap with a red cross and a white scarf, looks towards the viewer with a slight smile. To her right, a man with a beard and glasses, wearing a red shirt, is focused on looking through a large, ornate brass microscope. In the top right corner, there is a circular inset showing a green, spiky virus particle. Large, red, interlocking gears are visible in the upper right background. The overall color palette is warm, with yellows, oranges, and browns, suggesting a historical setting.

JOGO DESENVOLVIDO POR
JESÚS TORRES CASTRO
E MATT LEAGOCK

PANDEMIC IBERIA

Um jogo cooperativo para 2 a 5 jogadores, com 8 anos ou mais. 45 minutos.

Estamos no meio do século XIX e como membros da Segunda Expedição Filantrópica Real, vocês receberam a missão de descobrir as origens de doenças que estão devastando a zona rural da Península Ibérica. Vocês conseguirão levar a termo sua missão? Serão capazes de pesquisar as quatro doenças em tempo de salvar a humanidade?

VISÃO GERAL

Pandemic Iberia é um jogo cooperativo. Os jogadores todos vencem ou perdem juntos.

O objetivo é pesquisar todas as 4 doenças. Os jogadores perdem se:

- Ocorrerem 8 surtos (nesse caso, o pânico irrompe).
- Não houver cubos de doença suficientes quando eles forem necessários (uma doença se espalhou demais), ou
- Não houver cartas de jogo suficientes quando elas forem necessárias (o tempo de sua equipe se esgotou).

Cada jogador tem um papel específico e habilidades especiais que aumentam as chances da equipe vencer.

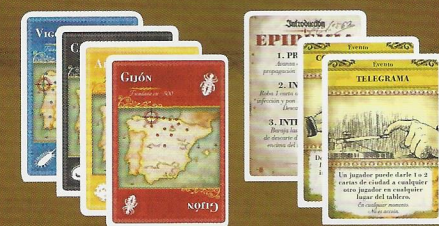
CONTEÚDO



7 Peões



7 Cartas de personagem



69 Cartas de jogo
(48 cartas de cidade, 6 cartas de epidemia,
15 cartas de evento)



4 Hospitais



96 Cubos de doença
(24 de cada uma das 4 cores)



4 Marcadores de pesquisa



1 Marcador
de surtos

MONTAGEM

1

MONTE O TABULEIRO E COLOQUE AS PEÇAS

Coloque o tabuleiro onde ele fique ao alcance de todos os jogadores. Coloque os 4 hospitais, os 20 marcadores de ferrovia e os 14 marcadores de purificação nas proximidades. Separe os cubos em 4 pilhas de acordo com a cor.

2

COLOCAÇÃO DOS MARCADORES DE SURTO E PESQUISA

Coloque o marcador de surtos no espaço "0" do Registro de surtos. Coloque os 4 marcadores de pesquisa junto aos indicadores de doenças pesquisadas.

3

COLOCAÇÃO DO MARCADOR DE VELOCIDADE DE INFECÇÃO E INFECÇÃO DE 9 CIDADES

Coloque o marcador de velocidade de infecção no círculo com o número "2" mais à esquerda do Mostrador de velocidade de infecção. Embaralhe as cartas de infecção e vire 3 delas.

- Coloque 3 cubos de doença da mesma cor em cada uma destas cidades.
- Vire mais 3 cartas; coloque 2 cubos de doença em cada uma destas cidades.
- Vire mais 3 cartas; coloque 1 cubo de doença em cada uma destas cidades (*you will place a total of 18 cubes of disease whose colors combine with the cities*).

Coloque as 9 cartas viradas para cima na Pilha de descarte de infecção.

As outras cartas de infecção formam o Baralho de Infecção.



Use cubos de doença da mesma cor que as cartas.

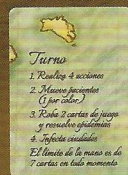
4

DAR UMA CARTA DE PERSONAGEM E UM PEÃO A CADA UM DOS JOGADORES.

Dê uma carta de referência a cada jogador. Embaralhe as cartas de Personagem e coloque uma diante de cada jogador virada para cima junto com o peão da cor correspondente. Remova do jogo as cartas de personagem e os peões remanescentes.



Marcadores de Pesquisa



48 Cartas de Infecção

5 Cartas de referência

4 Cartas de Doença
(para serem usadas com o
Desafio: Doenças Históricas)

1 Carta de Referência
Ordem de Jogo
(para ser usada com
o Desafio: Influxo de
Pacientes)



1 Marcador
de velocidade
de infecção



14 Marcadores
de purificação



20 Marcadores
de ferrovia



1 Ficha de Prevenção

1 Tabuleiro



PREPARE AS CARTAS DE EVENTO E AS DISTRIBUA A CADA UM DOS JOGADORES

Tire as Cartas de Epidemia do Baralho de Jogo e coloque-as de lado até o Passo 6.

Embaralhe todas as Cartas de Evento e separe um número delas de acordo com a quantidade de jogadores como mostrado na tabela abaixo.

Junte estas cartas com as Cartas de Cidade e coloque as Cartas de Evento remanescentes na caixa sem olhar para elas.

Embaralhe as Cartas de Jogo (*Cartas de Evento e Cartas de Cidade*). Distribua cartas para os jogadores até eles terem sua mão inicial. A quantidade de cartas depende do número de jogadores:

Num. de Jogadores	Cartas de Evento	Cartas de Jogo
2 Jogadores	4	4
3 Jogadores	5	3
4 Jogadores	6	2
5 Jogadores	8	2

Cada jogador olha para as Cartas de Cidade em sua mão e escolhe uma das cidades para colocar seu peão. Se algum jogador não tiver nenhuma Carta de Cidade (por exemplo, se todas suas cartas forem Cartas de Evento), ele poderá colocar seu peão em qualquer cidade do tabuleiro. Os jogadores devem manter suas cartas na mesa viradas para cima.



PREPARAR O BARALHO DO JOGO

Defina o nível de dificuldade do jogo usando 4, 5 ou 6 cartas de epidemia no caso de um jogo de nível Iniciante, Padrão ou Heroico. Remova do jogo as cartas de epidemia não usadas.

Divida as cartas de jogo restantes em pilhas fechadas tão iguais em tamanho quanto possível, de modo que o número de pilhas seja igual ao número de cartas de epidemia que você está usando. Embaralhe 1 carta de Epidemia, virada pra baixo, a cada uma destas pilhas. Junte estas pilhas de modo a formar o baralho de jogo, colocando as pilhas menores embaixo.



Pilha

Embaralhar



INÍCIO DO JOGO

Os jogadores olham as cartas de cidade que têm nas mãos. O jogador que tiver a cidade com a data de fundação mais antiga começa.

Nota: As cartas de cidade trazem a data aproximada de fundação das cidades (Lembre-se que os humanos se instalaram nestes locais milhares de anos atrás, antes das cidades serem batizadas).

JOGO

Os turnos são divididos em 3 partes:

- Realize 4 ações
- Compre 2 cartas de jogo
- Infecte cidades

Depois que o jogador infectar as cidades, é a vez do jogador à sua esquerda.

Os jogadores podem dar conselhos à vontade uns aos outros. Deixe que todos deem opiniões e ideias. No entanto, o jogador cujo turno está em curso é quem decide o que fazer.

Sua mão pode ter cartas de Cidade e de Evento. As cartas de cidade são usadas em algumas ações e as cartas de evento podem ser jogadas a qualquer momento.

AÇÕES

Você pode realizar 4 ações em cada turno.

Escolha qualquer combinação das ações relacionadas a seguir. Você pode realizar a mesma ação mais de uma vez e cada vez conta como uma ação. As habilidades especiais de seu Personagem podem modificar a maneira como uma ação é realizada. Algumas ações envolvem descartar uma carta de sua mão, todos estes descartes vão para a Pilha de Descarte de Cartas de Jogo.

AÇÕES DE MOVIMENTO



CARRUAGEM / BARCO

Deslocar-se para uma cidade conectada àquela em que você se encontra por uma linha marrom (sólida ou pontilhada).



TREM

Deslocar-se para uma cidade conectada por uma linha contínua de marcadores de ferrovia.



BARCO

Para se deslocar entre duas cidades portuárias, descarte uma carta de cidade da mesma cor da cidade para onde você quer ir.

OUTRAS AÇÕES



CONSTRUIR UMA FERROVIA

Coloque um marcador de ferrovia em uma rota que sai da cidade onde você se encontra. (Impossível em linhas pontilhadas).

Marcadores de ferrovia não podem ser colocados nas rotas pontilhadas que saem de Andorra, Majorca e Gibraltar. Os jogadores só podem se deslocar de carruagem nestas rotas pontilhadas. Se não houver nenhum Marcador de Ferrovia no suprimento, os jogadores não podem realizar esta ação.



CONSTRUIR UM HOSPITAL

Descarte uma carta com o nome da cidade onde você se encontra para construir um hospital nela. O hospital tem de ser da mesma cor que a cidade. Pegue o hospital da pilha próximo ao tabuleiro. Se o hospital daquela cor já estiver no tabuleiro, mude-o da cidade onde ele se encontra para a sua cidade.



TRATAR UMA DOENÇA

Remova um cubo de doença da cidade onde você se encontra e coloque-o no suprimento de cubos junto à borda do tabuleiro.

Nota: diferente do Pandemic regular; no Pandemic Iberia você remove apenas 1 cubo de doença do tabuleiro, mesmo depois daquela doença ter sido pesquisada. (No Pandemic Iberia, nunca se descobre uma cura para as doenças nem elas são erradicadas).



COMPARTILHAR CONHECIMENTO

Você pode realizar esta ação de duas maneiras:

- **Dê** a carta de cidade onde você se encontra a outro jogador, ou
- **Pegue** a carta de cidade onde você se encontra de outro jogador.

O outro jogador precisa estar na mesma cidade que você. Os dois têm de concordar em fazer isso.

Exemplo: Se você tem a carta de Córdoba e está com outro jogador em Córdoba, você pode dar a carta de Córdoba para aquele jogador. Ou, se outro jogador está com a carta de Córdoba e os dois se encontram em Córdoba, então você pode pegar a carta daquele jogador. Em qualquer caso, os dois têm de concordar antes de a carta ser passada.

Se o jogador que recebe a carta ficar com mais de 7 cartas, ele terá de descartar uma carta ou jogar uma carta de evento (v. Cartas de Evento na página 7) imediatamente.



PESQUISAR UMA DOENÇA

Enquanto estiver numa cidade que tem um hospital, descarte de sua mão 5 cartas de cidade da mesma cor que o hospital para pesquisar a doença daquela cor. Coloque o marcador de pesquisa daquela doença no tabuleiro para indicar que ela já foi pesquisada com sucesso.

Note: Diferente do Pandemic regular; você nunca descobre curas para as doenças no Pandemic Iberia. Em vez disso, você pesquisa como ajudar a prevenir a sua propagação.

Quando uma doença é pesquisada, seus cubos permanecem no tabuleiro e novos cubos podem ser colocados durante epidemias ou infecções (v. Epidemias e Infecções na pág. 6). Entretanto, cartas da mesma cor que uma doença pesquisada podem agora ser usadas para Purificar Água em qualquer região adjacente, e os jogadores estão mais próximos de ganhar o jogo.



PURIFICAR ÁGUA

Você pode realizar esta ação de duas maneiras diferentes para adicionar 2 marcadores de purificação em uma região adjacente:

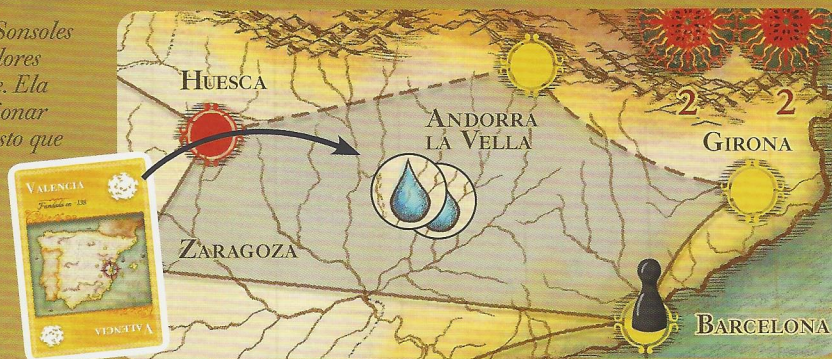
- Descarte uma carta de cidade da mesma cor de uma cidade em uma região adjacente para colocar 2 marcadores naquela região, ou
- Descarte uma carta de cidade da cor de uma doença pesquisada para colocar os 2 marcadores em qualquer região adjacente.

Cada marcador de purificação evita a adição de um cubo de doença em uma cidade adjacente à região que o contém. (V. o parágrafo Infecções nas páginas 6-7). Se não houver mais marcadores de purificação no suprimento, os jogadores não poderão realizar esta ação.

Regiões são as áreas do tabuleiro encerradas por linhas marrons. Por exemplo, a área encerrada pelas linhas entre Sevilha, Málaga, Gibraltar e Cádiz é uma região. Uma região pode conter qualquer número de marcadores de purificação.

Você pode também colocar marcadores de purificação na região especial vizinha a Majorca (o ícone do barco está lá para lembrar-lhe que isto é permitido erradicadas).

Exemplo 1: Enquanto se encontra em Barcelona, Sonsoles joga uma carta amarela para adicionar 2 marcadores de purificação à região que fica ao norte da cidade. Ela poderia ter jogado uma carta vermelha para adicionar 2 marcadores de purificação na mesma região (visto que existe lá uma cidade vermelha, Huesca).



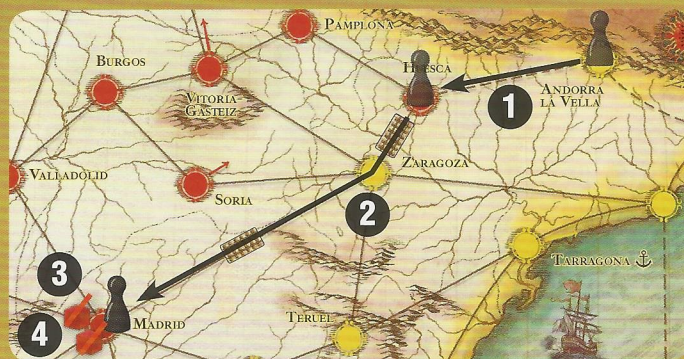
Exemplo 2: A doença preta foi pesquisada. Enquanto se encontra em Zaragoza, Donna poderia usar uma carta preta para adicionar 2 marcadores de purificação a qualquer uma das seis regiões adjacentes a ela.



Exemplo de jogo: No primeiro turno, Sonsoles realiza 4 ações:

- (1) Desloca-se de carruagem para Huesca (saindo de Andorra-a-Velha)
- (2) Desloca-se de trem para Madri,
- (3) Trata uma doença em Madri, removendo um cubo de doença vermelho da cidade e (4) Trata uma doença em Madri outra vez, removendo um segundo cubo de doença vermelho.

Sonsoles terminou a fase das Ações de seu turno.



Exemplo de Jogo; Mais tarde no jogo, a doença amarela foi pesquisada.

Ainda existem 3 cubos em Málaga onde Sonsoles começa seu turno.

Sonsoles (1) Descarta a carta de Valência amarela para adicionar 2 marcadores de purificação na região a nordeste de Málaga. (Como a doença amarela já foi pesquisada, ela pode agora usar cartas amarelas para realizar a ação Purificar Água em qualquer região adjacente). Donna (o peão branco atualmente em Vigo) diz a Sonsoles que tem a carta Leão – que é a última carta que ela precisa para pesquisar a doença vermelha.

Sonsoles (2) joga a carta azul Lisboa para viajar de barco para Vigo.

Depois (3) ela viaja de trem para Leão. Como é o ferroviário, ela leva Donna consigo para Leão.

Depois (4) Sonsoles realiza a ação Compartilhar Conhecimento e pede a Donna a carta de Leão. Agora ela tem 5 cartas vermelhas.

Sonsoles terminou a parte das ações de seu turno. Ela planeja viajar para Gijón em seu próximo turno para poder realizar a ação Pesquisar Doenças, pois Peter (o peão azul) já construiu um hospital vermelho lá.



COMPRAR CARTAS

Depois de realizar 4 ações, compre 2 cartas de uma vez do topo do Baralho de Jogo.



Se houver menos de duas cartas no Baralho de Jogo no momento em que você vai comprar, o jogo termina e o grupo perde! (Não reembalhe as cartas descartadas para formar um novo baralho).

CARTAS DE EPIDEMIA

Se entre as cartas que você comprar houver alguma de Epidemia, realize imediatamente os seguintes passos em ordem:

1. Aumento: Mova o Marcador de Velocidade de Infecção 1 casa para a frente no Mostrador de Velocidade de Infecção.

2. Infecção: Compre a carta de baixo do Baralho de Infecção. Coloque 3 cubos de doença daquela cor na cidade indicada. Se a cidade já tiver cubos desta cor, não coloque os 3 cubos. Em vez disso, coloque cubos suficientes para que ela fique com 3 cubos daquela cor. Então ocorre um surto daquela doença na cidade (v. o parágrafo Surto mais adiante). Cada marcador de Purificação previne a adição de 1 cubo. Descarte esta carta na Pilha de Descarte de Infecção.



Se você não for capaz de colocar o número de cubos realmente necessário no tabuleiro, pelo fato de não haver cubos suficientes da cor necessária no suprimento, o jogo termina e o grupo perde! Isto pode acontecer durante uma epidemia, um surto, ou infecções (v. os parágrafos Surto e Infecções mais adiante).

3. Intensidade: Reembalhe apenas as cartas que se encontram na pilha de Descarte de Infecção e coloque-as em cima do Baralho de Infecção.

Quando estiver neste passo lembre-se de comprar do fundo do Baralho de Infecção e de reembalhar apenas as cartas da Pilha de Descarte de Infecção, colocando-as sobre o Baralho de Infecção já existente.

É raro, mas pode acontecer de você comprar 2 cartas de Epidemia de uma só vez. Se isto acontecer, faça os três passos descritos acima uma vez e depois outra ainda.

Neste caso, a segunda carta de infecção será a única carta a ser reembalhada e terminará no topo do Baralho de Infecção. Então acontece um surto na cidade durante a infecção (v. o parágrafo Infecções mais adiante) a menos que uma carta de evento seja jogada para impedir que isso aconteça (v. o parágrafo Cartas de Evento na página 7).

Depois de resolver as cartas de epidemia, remova-as do jogo.

Não compre cartas para substituí-las.

LIMITE DA MÃO

Se, em algum momento, você tiver mais do que 7 cartas na mão (depois de resolver quaisquer cartas de Epidemia que você possa ter comprado), descarte cartas ou jogue cartas de Evento até ter apenas 7 cartas na mão (Veja o parágrafo Cartas de Evento na página 7).

Exemplo de jogo (cont.): Sonsoles compra 2 cartas. Nenhuma delas é uma carta de Epidemia e Sonsoles está dentro do limite de 7 cartas na mão. Sonsoles continua seu turno.

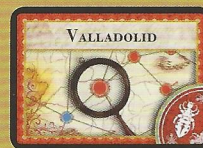
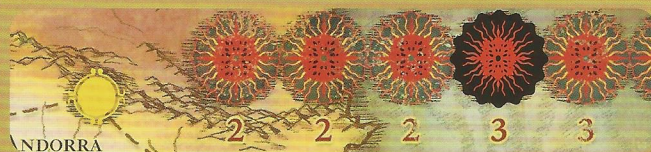


INFECÇÕES

Vire um número de cartas de infecção de cima do Baralho de infecção igual à velocidade de infecção atual. Este número encontra-se debaixo do espaço do Mostrador de Velocidade de Infecção onde se encontra o Marcador de Velocidade de Infecção. Vire as cartas uma de cada vez, infectando a cidade cujo nome se encontra na carta.

Para infectar uma cidade coloque um cubo da cor correspondente na cidade. No entanto, se houver um marcador de purificação na região adjacente à cidade, remova 1 marcador de purificação de uma região adjacente em vez de colocar o cubo. (Se houver mais de uma região adjacente com um marcador de purificação, o jogador cujo turno está em curso decide qual marcador remover).

Se a cidade já tiver 3 cubos daquela cor, não coloque o quarto. Em vez disso, ocorre um surto daquela doença na cidade (veja o parágrafo Surto mais adiante). Descarte esta carta na Pilha de Descarte de Infecção.

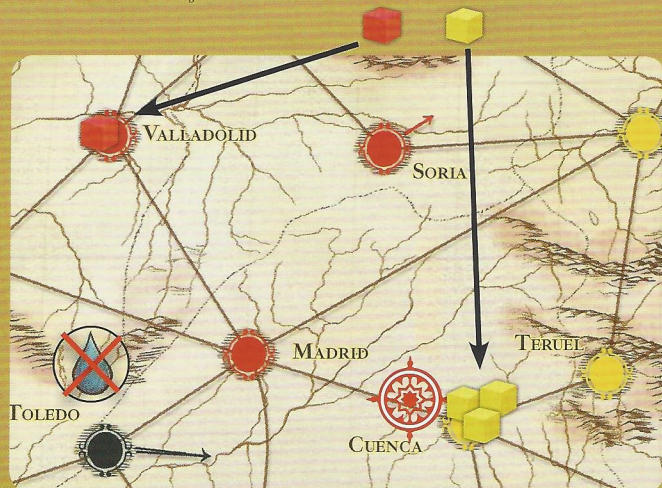


Exemplo de jogo (cont.) Sonsoles termina seu turno infectando cidades. A velocidade de infecção no momento é 3, por isso Sonsoles vira 3 cartas de infecção: Málaga, Valladolid e Cuenca.

Existe um marcador de purificação em uma região adjacente a Málaga, por isso Sonsoles tira um marcador do tabuleiro e descarta a carta de Málaga.

Existe um cubo vermelho em Valladolid, por isso Sonsoles adiciona um segundo cubo vermelho na cidade e descarta a carta de Valladolid.

A doença amarela já foi pesquisada, mas não existe nenhum marcador de purificação vizinho a Cuenca, por isso Sonsoles tem de infectar Cuenca. Como já existem 3 cubos amarelos em Cuenca, Sonsoles não coloca um quarto. Em vez disso, acontece um surto da doença amarela em Cuenca.



SURTOS

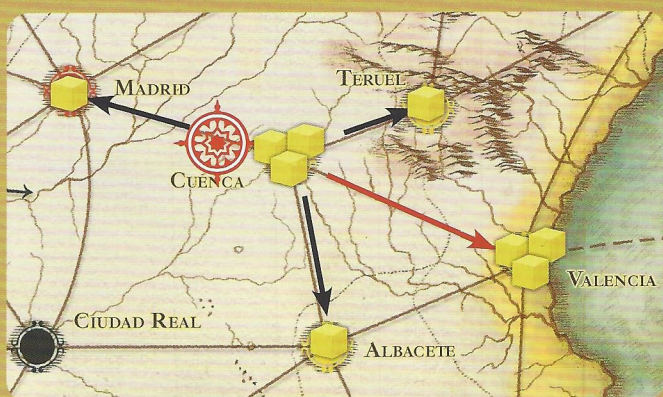
Quando ocorrer um Surto de uma doença, mova o marcador de surtos um espaço para a frente no Registro de Surtos. Depois coloque um cubo da cor da doença em cada cidade conectada à cidade onde ocorreu o surto (ou remova um marcador de purificação, se houver algum). Se algumas delas já tiverem 3 cubos daquela cor, não coloque o quarto. Em vez disso, em cada uma delas ocorrerá um surto em cadeia depois que o surto em andamento tiver sido resolvido.

Quando ocorre um surto em cadeia, a primeira coisa que se faz é mover o marcador de surtos um espaço adiante. Depois coloca-se cubos como foi feito anteriormente, só que não se deve adicionar um cubo às cidades que já tiveram um surto (ou um surto em cadeia) como parte da resolução da carta de infecção atual.

Como resultado de um surto, uma cidade pode vir a ter cubos de múltiplas cores até um máximo de 3 de cada cor.



Se o marcador de surtos alcançar a última posição do Registro de Surtos, o jogo termina e o grupo perde!



ESCALA DE BROTES



Exemplo de jogo (cont.): ocorre um surto de doença amarela em Cuenca. Sonsoles desloca o marcador de surtos 1 espaço à frente e coloca 1 cubo amarelo em cada cidade conectada a Cuenca, Madrid, Teruel, Albacete e Valencia.

Valência já tem 3 cubos amarelos, portanto Sonsoles não coloca o quarto cubo. Em vez disso acontece um surto em cadeia em Valência.

Sonsoles avança o marcador de surtos mais uma vez. Ela coloca 1 cubo amarelo em cada cidade conectada a Valência: Tarragona, Alicante e Albacete - mas não em Cuenca pois Cuenca já tinha um surto quando se estava resolvendo esta carta de infecção.

Depois, Sonsoles descarta a carta de infecção de Cuenca.



FIM DO TURNO

Depois de infectar cidades e descartar as cartas de infecção, o turno termina. É a vez do jogador à sua esquerda.

CARTAS DE EVENTO



Durante um turno, qualquer jogador pode jogar cartas de evento. Jogar uma carta de evento não é uma ação. O jogador que joga uma carta de evento decide como ela será usada.

As cartas de evento podem ser jogadas a qualquer momento, exceto no intervalo entre a compra e a resolução de uma carta.

Quando 2 cartas de epidemia são compradas juntas, pode-se jogar cartas de evento depois da resolução da primeira carta.

Exemplo: Durante a fase de infecções, a primeira carta de infecção comprada causa um surto. Você não pode jogar a carta de evento Travel Day and Night para deslocar a Enfermeira (e sua ficha de prevenção) para impedir isto. No entanto, depois que este surto ocorre, você pode usar a carta Travel Day and Night para mover a Enfermeira (para possivelmente proteger outras cidades com sua ficha de prevenção) antes de virar a próxima carta de infecção.

Depois de jogar uma carta de evento, coloque-a na Pilha de Descarte das Cartas de Jogo.

CARTA DE JOGO

Coloque suas cartas viradas para cima em frente de você, de modo que todos os jogadores possam vê-las.

Somente as cartas de jogo são levadas em conta na avaliação do número máximo de cartas em sua mão. Sua carta de personagem e suas cartas de referência não fazem parte de sua mão.

Os jogadores podem examinar as pilhas de descarte a qualquer momento.

FIM DO JOGO

Os jogadores vencem no momento em que todas as 4 doenças tiverem sido pesquisadas.

Assim que todas as doenças tiverem sido pesquisadas, o jogo termina e os jogadores vencem imediatamente, não importa quantos cubos se encontrem no tabuleiro.

Existem 3 maneiras de o jogo terminar e os jogadores perderem:

- Se o marcador de surtos chegar à última posição do Registro de Surtos,
- Se os jogadores não forem capazes de colocar o número de cubos de doença realmente necessário sobre o tabuleiro, ou
- Se um jogador não conseguir comprar sua segunda carta de jogo depois de realizar suas ações.

DESAFIO: AFLUXO DE PACIENTES

Este desafio simula o grande influxo de pacientes para os novos hospitais da Península Ibérica do século XIX. Neste período, hospitais eram construídos para o tratamento de doenças específicas e as pessoas tentavam chegar a estas cidades para receber este tratamento.

MONTAGEM

Use as regras de montagem do jogo básico com as seguintes modificações:

- Adicione a carta de referência Patients Challenge ao tabuleiro. Ela mostra uma nova ordem de jogo e ajuda os jogadores a se lembrarem a realizarem o novo passo "Move Patients" em cada turno.
- Só haverá 6 marcadores de purificação no suprimento para serem usados neste jogo. Divida os 8 marcadores de purificação remanescentes em 4 grupos de 2 marcadores, colocando um hospital em cada pilha.



Se houver um **surto** numa cidade que contém um hospital (por causa de uma carta de Infecção ou Epidemia) coloque o quarto cubo de doença na cidade (o quinto e o sexto cubos da mesma cor nunca são colocados), depois siga as regras para Hospitais Superlotados.

SURTOS EM CIDADES COM HOSPITAIS

Quando uma cidade com um hospital tem 4 pacientes ou mais da mesma cor, o hospital está superlotado e as pessoas com essa doença fogem da cidade. Quando isto acontecer, em vez de seguir as regras normais de surto, mova **todos** os pacientes daquela cor naquela cidade para cidades adjacentes. Os jogadores decidem para quais cidades os cubos devem ser movidos.

Em alguns casos, isto pode levar a um ou mais surtos. Quando isto acontecer, resolva estes surtos normalmente.

Depois de mover os cubos para fora da cidade com o hospital superlotado, marque um surto no Registro de Surto.

JOGO

A CONSTRUÇÃO DE HOSPITAIS

Neste jogo, construir hospitais tem benefícios adicionais. Toda vez que um hospital é construído, depois de colocar o marcador de hospital no tabuleiro o jogador deve fazer o seguinte:

- Colocar os 2 marcadores de purificação que estavam debaixo do marcador de hospital no suprimento. A partir deste momento eles estão disponíveis para uso.
- Remova os cubos de doença (da mesma cor do hospital, se houver) da cidade onde o hospital foi construído e devolva-os ao suprimento.

O aspecto negativo de construir hospitais é que os jogadores agora têm de mover um cubo de doença (chamado a partir de agora de "paciente") em direção a cada hospital em cada turno.

Mova os pacientes depois de realizar as ações, mas antes de comprar as cartas de jogo seguindo esta nova ordem de jogo:

1. Realize 4 ações
2. Mova os pacientes (1 por cor)
3. Compre 2 cartas de jogo
4. Compre cartas de infecção

MOVIMENTAÇÃO DE PACIENTES

Durante o passo 2, para cada hospital, mova o paciente mais próximo (i.e. o cubo de doença) que seja da mesma cor do hospital 1 passo na direção do hospital.

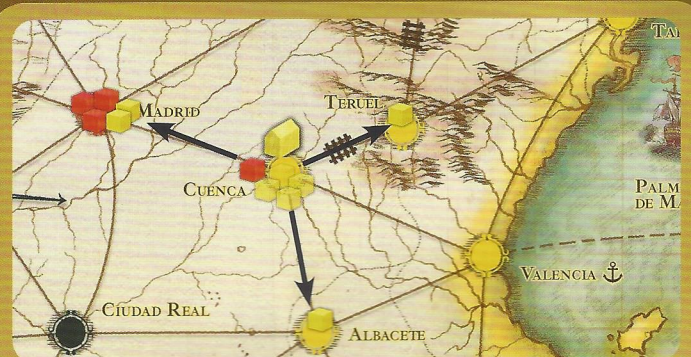
Quando estiver medindo a distância até o paciente mais próximo, o jogador deve contar os segmentos de linha, mas deve ignorar as linhas ferroviárias. Se houver 2 ou mais pacientes à mesma distância, o jogador pode escolher o paciente que ele deseja mover.

Quando estiverem se deslocando, os pacientes se moverão da maneira mais rápida que eles puderem – o que significa que eles tomarão o trem se este for o meio mais rápido de chegar ao hospital. Se houver 2 ou mais rotas que requerem o mesmo tempo, o jogador pode escolher a rota que o paciente usará. A movimentação de pacientes não é afetada pelos marcadores de purificação nem pelas fichas de prevenção das Enfermeiras.

Se a **movimentação de um paciente** (ou a adição de um cubo de doença por qualquer outra razão) fizer com que uma cidade com um hospital venha a ter 4 cubos de doença da mesma cor haverá um surto. Veja o parágrafo Surto em Cidades com Hospitais.



Exemplo de jogo: Durante a fase de movimentação de pacientes, Donna desloca 1 paciente (um cubo de doença amarelo) de Zaragoza em direção ao hospital amarelo em Cuenca. Ela não pode levar o cubo amarelo para Barcelona pois a cidade está longe. Como Zaragoza é ligada a Cuenca por trem, Donna leva o paciente diretamente para Cuenca. A cidade agora tem 4 cubos de uma única cor e seu hospital está superlotado.



Donna pega todos os cubos de doença de Cuenca e os transfere para cidades adjacentes. Ela move 2 cubos amarelos para Madrid, 1 cubo amarelo para Teruel e 1 cubo amarelo para Albacete. (Ela decide não deslocar nenhum para Valencia).

Depois ela move o marcador de surto 1 casa atrás.

DESAFIO: DOENÇAS HISTÓRICAS

ANTECEDENTES

Neste desafio vocês têm de trabalhar como uma equipe experiente contra doenças ainda mais poderosas. Cada uma das doenças aparecerá com um comportamento diferente e terrível: surtos mais perigosos, infecção mais rápida, doenças mais difíceis de tratar... A vida nas cidades não era fácil no século XIX!

Embora muitas doenças tenham devastado o mundo durante o século XIX, apenas quatro inimigos perigosos aparecerão neste jogo. Na época, a humanidade começava a descobrir a origem das doenças, como combatê-las e como preveni-las. E, apesar de hoje estas doenças terem sido eliminadas da maior parte do mundo desenvolvido, milhões de pessoas continuam a sofrer com elas.

JOGO

Siga as regras normais, mas preste atenção aos efeitos especiais das doenças históricas:



PRETO - MALÁRIA

Quando for infectar com a doença preta, toda vez que você colocaria 1 cubo preto numa cidade que não tem nenhum cubo preto, coloque 2 cubos em vez de 1.

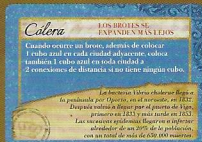
Huelva recebe 2 cubos pretos quando infectada pois não tinha nenhum cubo preto.



VERMELHO - TIFO

Se houver mais do que 1 cubo vermelho numa cidade, será necessário usar 2 ações para remover um cubo vermelho dela.

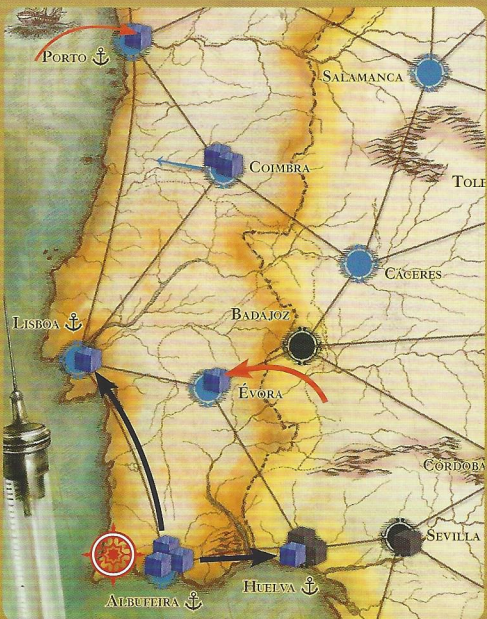
São necessárias 2 ações para que a ação Tratar Doença remova o primeiro cubo da doença vermelha de Madrid (já que há mais de 2 cubos lá) e 1 ação para tratar o cubo remanescente.



AZUL - CÓLERA

Quando acontecer um surto azul, além de colocar um cubo em cada cidade a 1 conexão de distância, coloque um cubo em cada cidade que se encontra a 2 conexões de distância se não houver cubos nelas.

Surto em Albufeira. Um cubo é a Lisboa e Huelva (como de costume). Depois um cubo é adicionado ao Porto e Évora. Nenhum cubo é adicionado a Coimbra ou Sevilha pois já existem cubos nestas cidades.



AMARELO - FEBRE AMARELA

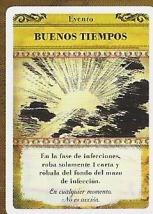
Quando um cubo amarelo é colocado em uma cidade portuária, você tem de colocar também um cubo em todas as cidades portuárias adjacentes.

Valência e Cartagena recebem um cubo quando Alicante é infectada pois as duas são portos adjacentes a Alicante.



INFORMAÇÕES HISTÓRICAS

EVENTOS



BOA TEMPORADA

Epidemias e surtos de novas doenças dizimaram populações ao longo da história humana. Muitas doenças terríveis foram controladas ou até mesmo erradicadas de algumas regiões graças aos avanços da ciência.



MOBILIZAÇÃO GOVERNAMENTAL

A Real Expedição Filantrópica foi liderada pelo Doutor Francisco Javier Balmis, um cirurgião de prestígio, 3 enfermeiras, 2 médicos assistentes, uma reitora, 2 práticos e 22 garotos órfãos.



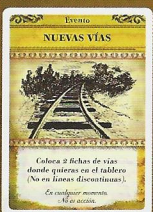
FUNDAÇÃO DE HOSPITAIS

Existiam hospitais especializados em todo tipo de doença. Pessoas doentes se dirigiam a uma cidade por causa de seu hospital, apesar de sua capacidade de curá-las ser muito limitada.



CORRESPONDÊNCIA POSTAL

O serviço postal de correspondência é tão velho quando a cidade de Roma. Os primeiros selos espanhóis foram lançados no dia 1º de janeiro de 1850. Os selos portugueses foram aprovados dois anos mais tarde e começaram a ser usados em 1853.



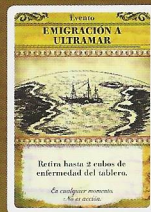
NOVAS FERROVIAS

A primeira ferrovia da Península Ibérica foi de Barcelona a Mataró inaugurada no dia 28 de outubro de 1848 (*a primeira na Espanha foi em Cuba em 1837*). A primeira estrada de ferro portuguesa, que ia de Lisboa a Carregado, foi inaugurada no dia 28 de outubro de 1856.



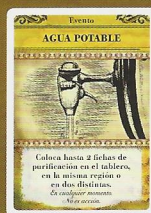
MAIS UM DIA

Cientistas e pesquisadores fizeram muito esforço na luta contra as doenças. As principais instituições científicas eram universidade e centros acadêmicos reais. Quando os primeiros planos de educação publicaram começaram, mais ou menos 90% da população adulta era analfabeta.



MIGRAÇÃO ULTRAMARINA

Na última década do século XIX, a Espanha controlava alguns territórios ultramarinos: Ilhas Canárias, Ceuta, Melilha, Cuba, Porto Rico, Filipinas, Guiné e Saara Espanhol, entre outras. Portugal tinha territórios em Açores, Madeira, África (Cabo Verde, Guiné-Bissau, Angola, Moçambique), Índia Portuguesa (Goa, Damão), Macau e Timor Leste, entre outros. Na península havia um terceiro país chamado Andorra e uma colônia britânica, a cidade de Gibraltar.



PURIFICAR ÁGUA

A assepsia – disponibilidade de água, comida e instrumentos médicos limpos – foi uma das descobertas mais importantes na luta contra as doenças e uma ferramenta poderosa contra as infecções.



ESTRADAS DE FERRO

Em 1855, a Lei Geral das Estradas de Ferro (*Ley General de Caminos de Hierro*) foi o primeiro plano de construir uma malha nacional de estradas de ferro usando uma bitola caracteristicamente mais larga que a do resto dos países da Europa. Em Portugal, a principal malha ferroviária foi construída entre 1856 e 1890.



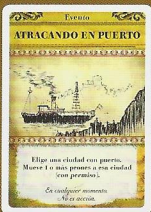
TRIUNFO DA CIÊNCIA

A humanidade começou a vencer a luta contra as doenças graças a muitas descobertas médicas e científicas, principalmente a assepsia e a origem microbiológica das doenças infecciosas.



SEGUNDA CHANCE

Diferentes doenças assolavam as cidades uma após a outra, ou ao mesmo tempo. À medida que a medicina moderna avançava, aumentava a expectativa de vida.



ALCANCE DOS NAVIOS

Até o fim do século XIX, os barcos e os navios eram o meio de transporte de longa distância mais rápido que existia e o principal meio de transporte de recursos.



MENSAGEM TELEGRÁFICA

A primeira mensagem telegráfica da Espanha foi transmitida de Madri para Irun. Era um discurso que a Rainha Isabel II fez para abrir um novo período do Congresso no dia 8 de novembro de 1854. O serviço público de telegramas começou a funcionar no dia 25 de fevereiro de 1855. Em 1855, uma linha submarina conectava Lisboa aos Açores. O serviço telegráfico público português começou a funcionar em 1857.



QUANDO OS PLANOS ERAM BONS

A Real Expedição Filantrópica foi uma missão médica que durou de 1803 a 1806. Seu objetivo era levar a vacina da varíola para os territórios espanhóis de além-mar, transportada dentro do sangue de 22 orfãos. Foi a primeira expedição de assistência médica da história do Mundo.



VIAJAR DIA E NOITE

O principal meio de transporte antes da Era Ferroviária eram os coches e as carruagens.

DOENÇAS



CÓLERA

A bactéria *Vibrio cholerae* chegou ao Porto em 1832. Mais tarde, ela entrou na península através do porto de Vigo, primeiro em 1833 e mais tarde em 1853. Mais ou menos 20% da população foi infectada em ondas sucessivas, com um total de 650.000 mortes.



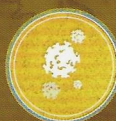
TIFO

A bactéria *Rickettsia* foi propagada por piolhos, ácaros, pulgas ou carrapatos, normalmente nas cidades grandes e sujas. Ela se espalhava ainda mais depois de desastres naturais ou em cidades destruídas pela guerra.



MALÁRIA

O Norte da Península estava livre desta doença. Por volta de 1880, a humanidade descobriu que ela é causada por um protista *Plasmodium* e transmitido pela fêmea do mosquito-prego (*Anopheles*). A malária ainda mata milhões de pessoas no mundo todo.



FEBRE AMARELA

O vírus era propagado pelo mosquito *Aedes aegypti* e afetava com frequência cidades portuárias marítimas e fluviais. Os surtos eram localizados nas cidades mediterrâneas e eram particularmente graves no início do século XIX.

PONTOS IMPORTANTES E LEMBRETES

- Se uma doença já foi pesquisada, você ainda remove 1 cubo quando realiza a ação Tratar uma Doença.
- Você pode usar cartas da cor de uma doença pesquisada para realizar a ação Purificar Água numa região adjacente.
- Depois de comprar uma carta de epidemia, você não compra uma carta para substituí-la.
- Durante seu turno, você pode receber uma carta de outro jogador, se os dois estiverem na cidade que corresponde à carta que você está recebendo.
- O limite da mão se aplica sempre, inclusive depois de você receber uma carta de outro jogador.

PERSONAGENS

Cada jogador representa um personagem com habilidades especiais para aumentar as chances do grupo.



AGRÔNOMO

- Use uma ação para colocar um marcador de purificação em uma região adjacente.
- Quando estiver realizando a ação Purificar Água, o jogador pode colocar 1 marcador de purificação a mais na região.



POLÍTICO

- Use uma ação para **dar** uma carta de cidade para outro jogador em qualquer cidade. O jogador que dá a carta tem de estar na cidade correspondente à carta que é passada.
- Use uma ação para **trocar** uma carta de cidade da sua mão com uma carta de cidade que se encontra na Pilha de Descarte. Você tem de estar na cidade que corresponde a uma das cartas envolvidas na troca.



ENFERMEIRA

- Seu personagem vem com uma ficha de prevenção. Coloque a ficha de prevenção em uma região adjacente à cidade onde você se encontra durante a Montagem. Cidades adjacentes a sua ficha de prevenção não podem ser infectados.
- Sua ficha de prevenção sempre viaja com você. Toda vez que você (*ou qualquer outro jogador*) mover seu peão por qualquer razão, mude imediatamente a ficha de prevenção para uma região adjacente a seu peão.



FERROVIÁRIO

- Uma vez por turno, quando realiza a ação Construir uma Ferrovia, você pode colocar dois marcadores de ferrovia consecutivos a partir da cidade em que você se encontra.
- Quando viaja de trem, você pode levar um passageiro (um peão que se encontra na mesma cidade que você) consigo.



CIENTISTA DA ACADEMIA REAL

- Use uma ação para comprar as próximas 3 cartas de jogo. Rearranje-as na ordem que quiser e coloque-as de volta no topo do Baralho de jogo.
- Quando realizar a ação Purificar Água, você pode jogar qualquer carta de cidade, independente da cor.



MÉDICO RURAL

Quando realizar a ação Tratar uma doença, remova um cubo de sua cidade e um cubo adicional de sua cidade ou de uma cidade diferente de uma região adjacente.



MARINHEIRO

- Quando viaja de barco, você não gasta uma carta.
- Quando viaja de barco, você pode levar um passageiro (*um peão na mesma cidade que você*) consigo.

CRÉDITOS

Jogo criado : Jesús Torres Castro e Matt Leacock

Arte: Atha Kanaani e Chris Quilliams

Design gráfico: Philippe Cuérin e Karla Ron

Layout das regras: Marie-Elaine Bérubé

Edição: Jean-François Gagné

Agradecimentos especiais a Beth Heile e John Knoerzer

Agradecimentos especiais a todo mundo da Jugamos Tod@s

Jogadores Teste: Colleen and Donna Leacock, David P., Enrique B., María B., Rafael N., Javi A., Pili M., Luis O., Ana M., Carlos M., Joaquín O., Sandra M., José Luis A., Marta M., Adrián J., Diego G., Silvia M., David A., Juan Carlos J., Emilio M., Elena Z., Rafa M., Álvaro L., JuanFran L., Elena M., Nacho E., Isaac A., Alberto M., Antonio V., Rafa S., Juan L., Maqui N., Jokin G., Sara S., Antonio R., Patricia, Dirk, Barbara, Raúl e Sonso.

© 2016 F2Z Entertainment Inc.

31 rue de la Coopérative

Rigaud QC J0P 1P0

Canada

Z-MAN
games

info@zmangames.com

www.zmangames.com

Siga o jogo Pandemic no

