

PANDEMIC™

EXPANSION IN THE LAB

Uma expansão
para Pandemic
por Matt Leacock
e Tom Lehmann

Atrás de portas de contenção fechadas, cientistas correm contra o tempo para sequenciar doenças e testar curas para salvar a humanidade. Agite as coisas com o desafio do laboratório, acrescente novos personagens, eventos, efeitos de cepas virulentas, um novo cenário de mutação e regras para jogo solo e de time.

4 Cartas de personagens



4 Peões



3 Cartas de evento



1 tabuleiro de laboratório



5 Frascos de cura



14 Cartas de sequência



5 Cartas de referência de laboratório



2 Cartas de personagens revisadas



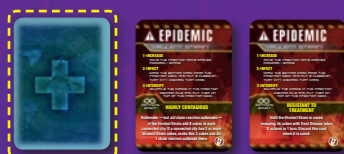
12 Cubos de doença



2 Cartas de mutação



2 Cartas de epidemia virulenta



1 Carta de CDC (jogo solo)



3 Centros de pesquisa de time



8 Cartas de objetivo



10 Cartas Bônus



14 Marcadores de recompensa



As cartas de Pandemic In the Lab possuem este ícone no canto inferior direito, assim você poderá facilmente identificá-las.



Para ver um vídeo explicativo de Pandemic In the Lab, visite o site: www.zmangames.com/rules/in-the-lab.html

Visão Geral

Esta expansão adiciona 4 personagens, 3 eventos, 2 desafios adicionais para On the Brink e 3 novas formas de jogar.

Para iniciar, jogue o jogo base com os novos personagens e eventos. Tente o novo desafio do laboratório, jogo solo ou jogo de time.

- Desafio de laboratório: pegue amostras e sequências de doenças para descobrir curas.

Novos personagens e eventos

Novos personagens

Adicione os 4 novos personagens aos demais antes de embaralhar e distribuir 1 personagem para cada jogador. Veja a página 8 para detalhes.

Use a versão laboratório do Epidemiologista e pesquisador apenas quando jogar o desafio do laboratório. Use o CDC apenas no jogo solo.

Novos eventos:

Adicione as 3 cartas novas de evento e embaralhe-as de cabeça para baixo. Use 2 cartas de evento por jogador, como em On the Brink. Jogue as cartas de evento normalmente.



- Jogo Solo: você, com uma pequena ajuda do CDC (Centro de Controle de Doenças), esta por conta própria...
- Jogo de time: Vários times rivais do controle de doenças competem para prevenir pandemias e curar doenças. Então tente os desafios de On the Brink com eles, mais as novas cartas de cepas de epidemias virulentas e cenários de mutação.

Pontos finos (Fine Points)

Cartas de evento colocadas para cima como lembretes não contam no limite de mão. Elas ainda não estão no baralho de descarte do jogador (e não podem ser pegadas pelo planejamento de contingência).

Saneamento melhorado (Improved Sanitation)

Este evento afeta apenas cubos removidos por ações de tratamento de doença, e não cubos removidos de outras formas, como as habilidades do Especialista de contenção ou Operador de campo, vários eventos, etc.

Banimento de zona de infecção (Infection Zone Ban)

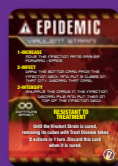
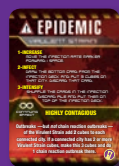
Como outros eventos, não pode ser jogado entre comprar e resolver uma infecção ou carta de Epidemia; deve ser jogada antes da carta ser comprada. Você deve planejar com antecedência. Surtos ainda podem ocorrer; isto apenas previne reações em cadeia causadas por ela por 1 round.

Quebra de sequência (Sequencing Breakthrough)

No desafio de mutação, as cartas de cura ainda devem incluir 1 (ou 2) cartas de cidade com ao menos 1 cubo púrpura

Desafio cepa virulenta

Adicione estas 2 cartas as demais cartas de Epidemia Virulenta durante a preparação do desafio de Cepa Virulenta do On the Brink. Não há outras alterações na preparação ou no jogo.



Desafio de Mutação: Pânico Global

Isto modifica o desafio de mutação do On the Brink.

Mudanças na preparação

Aumente o suprimento de cubos púrpuras para 24. Use as 2 cartas de mutação com título vermelho ao invés das 2 cartas de mutação do On the Brink.

No passo 3 – Infecione 9 cidades – coloque 1 cubo púrpura na primeira cidade comprada (em adição aos 3 cubos da cor da carta); coloque dois cubos púrpura na quarta cidade comprada (em adição aos 2 cubos da cor da carta); e coloque 3 cubos púrpuras na sétima cidade comprada (em adição a 1 cubo da cor da carta).

Este desafio começa com 24 cubos no tabuleiro, 6 deles púrpuras, mais 11 cartas de infecção na pilha de descarte (a 9ª carta cidade comprada no passo 3, mais 2 cartas de mutação de título vermelho).

Mudanças na jogabilidade

- 2 cubos púrpuras são colocados ao invés de 1 quando uma carta de mutação é comprada.
- Para descobrir a cura para a doença púrpura, descarte 5 cartas de cidade (de qualquer cor) com ao menos 2, não 1 delas, sendo cidades que tenham no mínimo 1 cubo púrpura.

Quando combinado com o desafio da cepa virulenta, a doença púrpura pode ser a cepa virulenta. Se for isso, a carta de cura Estrutura Molecular Complexa deve ser uma cidade com no mínimo 1 cubo púrpura; Bolso secreto não tem efeito e a taxa de efeito se aplica as cartas de mutação compradas.

Desafio do Laboratório

Neste desafio, curas devem ser desenvolvidas no laboratório antes de serem descobertas. Este desafio pode ser jogado com apenas o jogo base ou combinado com outros desafios, exceto o jogo de time.

Disposição

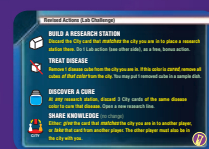
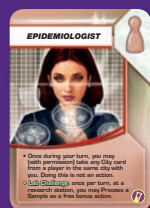
Disponha o jogo normalmente, exceto:

- Coloque o tabuleiro do laboratório próximo ao tabuleiro de jogo. Coloque os 5 discos de amostras nos 5 círculos.
- Embaralhe as cartas de sequência. Coloque essa pilha de compra no tabuleiro do laboratório. Compre uma carta de sequência e coloque-a para cima no espaço superior de sequência.
- Substitua os frascos de cura pelos marcadores de cura.

Use o frasco de cura púrpura apenas quando combinar este desafio com o desafio de Mutação ou Bioterrorista.

- Dê para cada jogador uma carta de referência de laboratório.
- Não utilize o personagem Operador de Campo. Use a versão de laboratório do pesquisador e Epidemiologista.

As habilidades deste Pesquisador e Epidemiologista não foram trocadas, exceto suas novas habilidades para o desafio de laboratório. O personagem Contato local (Local Liaison) também contém um desafio de laboratório (usado apenas neste desafio).



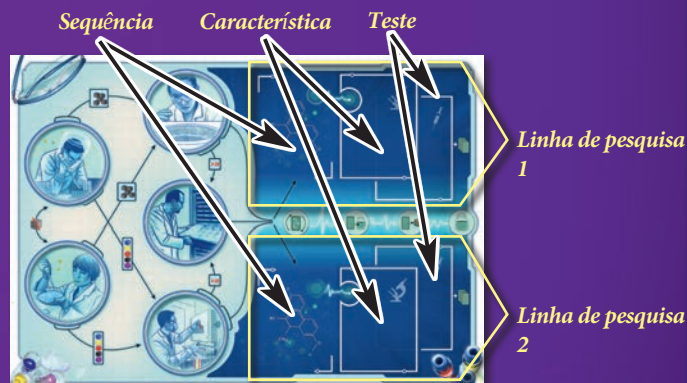
Visão Geral

Neste desafio, antes do jogador descobrir uma cura, a doença deve ser primeiramente caracterizada, seqüenciada e a cura testada, utilizando ações de laboratório.

2 curas podem ser desenvolvidas ao mesmo tempo em diferentes linhas de pesquisa, como demonstrado no par de espaços do tabuleiro de laboratório.

Cada carta de sequência mostra uma estrutura de doença. A ação de laboratório caracterizar uma doença determina qual doença está sendo curada. Cubos devem ser movidos para carta, utilizando a ação de laboratório de processar amostras, para preencher cada espaço, 1 cubo por espaço. Espaços cinzas são preenchidos por cubos da cor da cura.

Cubos entram no tabuleiro de laboratório como amostras de ações de tratamento de doenças, nos 2 discos de amostras mais a esquerda, antes de serem processados.



Jogo

Façam turnos como no jogo base. Algumas ações são feitas de forma diferente, como explicadas abaixo.

Importante: ações de laboratório devem ser realizadas nas estações de pesquisa. Qualquer estação de pesquisa pode ser utilizada..

Ações de laboratório



Construir uma estação de pesquisa

Após construir uma estação de pesquisa, o jogador que a construiu pode imediatamente fazer 1 ação de laboratório como uma ação de bônus livre.

Quando colocar uma estação de pesquisa através de evento, concessão do Governo, o jogador também ganha uma ação de laboratório, mesmo se a nova estação não estiver na cidade em que o jogador estiver.



Tratar uma doença

1 cubo removido por esta ação pode ser colocado em qualquer um dos 2 pratos de amostras (ao invés do suprimento).



Caracterizar uma doença (ação de laboratório)

Jogue uma carta de cidade em uma espaço de caracterização para determinar a cor da cura desta linha de pesquisa. Esta cor deve ser compatível com o símbolo do frasco da carta de sequência.



Mova este frasco de cura na carta de sequência para marca-la.

Uma linha de pesquisa deve ser caracterizada antes que o cubo possa ser movido para carta de sequência.



Processar uma amostra (ação de laboratório)

Mova todos os cubos de 1 prato na distância de 1 seta para um novo prato ou carta de sequência, ajustando elas como indicado na seta utilizada. Retorne qualquer cubo perdido pelo ajuste ao suprimento.

Processar uma amostra funciona de forma diferente baseado no prato movido e a seta movida junto:

- Mova todos os cubos de 1 prato de amostra para o prato da centrífuga (coloque todos os cubos de 1 cor nela e retorne o resto para o suprimento) ou o prato de separação (coloque 1 cubo de cada cor presente e coloque o resto no suprimento). Cubos que já estejam nos pratos (de ações de processo anterior) não são afetados.
- Mova todos os cubos da centrífuga ou do separador para o prato de cultivo, dobrando cada cubo movido, utilize cubos do suprimento. Cubos que já estejam do prato de cultivo (de ações de processos anteriores) não são afetados.



Se você não puder colocar o número de cubos necessários no prato de cultivo, porque não existem cubos suficientes disponíveis no suprimento, o jogo acaba e o seu time perdeu!

- Mova todos os cubos em 1 das centrífugas, separador ou prato de cultivo para 1 carta de sequência (não ambas). Esta carta de sequência deve ser caracterizada. Preencha o espaço vazio da carta de sequência com cubos correspondentes as cores, 1 cubo por espaço. Devolva qualquer cubo que sobre para o suprimento. Cada espaço na carta de sequência é ou vermelha, amarela, azul, preta ou cinza. Cubos no espaço cinza devem corresponder a cor da cura. Um espaço com a cor de uma doença erradicada pode ser preenchido pelo cubo de qualquer cor.



No desafio do Bioterrorista, se o número de estações de pesquisa no tabuleiro for, devido a sabotagem, menor que o número de cartas de sequência no tabuleiro de laboratório, o Bioterrorista escolhe uma linha de pesquisa para fechar, descartando a carta de sequência (retornando todos os cubos nela para o suprimento) e todas as cartas de cidade jogadas para caracterizar ou testar a cura.

Um cubo removido do tabuleiro por eventos, habilidade do especialista em contaminação, habilidade do médico em remover automaticamente cubos de doenças curadas, etc, não pode ser colocado no mesmo prato de amostra.

No desafio da mutação ou do bioterrorista, a carta de cidade utilizada para caracterizar a doença púrpura deve ser uma cidade com no mínimo 1 cubo púrpura.

Se uma linha de pesquisa for caracterizada com a mesma doença da outra linha de pesquisa, mova o frasco de cura. Feche a outra linha de pesquisa descartando suas cartas de cidade e sequência, retorne qualquer cubo para o suprimento.



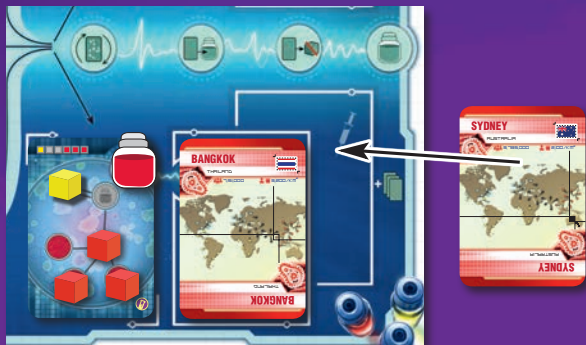
Exemplo : 1 cubo vermelho e 2 azuis estão no prato de amostra. Eles podem ser movidos para o prato de centrífuga (retornando 1 cubo vermelho ou 2 azuis para o suprimento) ou para o prato de separação (retornando 1 cubo azul para o suprimento).

Exemplo: 1 cubo amarelo e 2 pretos do prato de separação são movidos para o prato de cultivo, dobrando para se tornarem 2 cubos amarelos e 4 pretos.



Testar a cura (ação de laboratório)

Jogue uma carta de cidade da cor da cura no espaço de teste da linha de pesquisa. Esta carta de pesquisa de linha de sequência deve ter ao menos 1 cubo nela. Remova 1 cubo da cor da cura de qualquer cidade e coloque no suprimento.



Na mutação: Cenário de Pânico Global(apenas), a carta de cidade utilizada para testar uma Cura para doença púrpura deve ser da cidade com ao menos 1 cubo púrpura nela (não precisa ser o cubo removido). No desafio do bioterrorista e da mutação, qualquer carta de cidade pode ser utilizada.



Descobrimo uma cura

Se uma linha de pesquisa for completada – ela foi caracterizada, testada e todos os espaços em sua carta de sequência preenchidos com cubos – então descarte 3 (não 5) cartas de cidade da mesma cor em uma estação de pesquisa para curar esta doença.

Mova o frasco de cura para o indicador de cura. Descarte as cartas de cidade para o baralho de descarte dos jogadores. Descarte a carta de sequência, retornando seus cubos ao suprimento. Compre e coloque uma nova carta de sequência para abrir uma nova linha de pesquisa.

O cientista descarta 2 não 3, cartas para descobrir uma cura. Alguns efeitos do jogo podem mudar o número de descartes necessários para descobrir uma cura; aplique eles a 3(não 5) no desafio do laboratório.

No desafio da Mutaç o ou Bioterrorista, a carta de cidade descartada para curar a doen a p rpura pode ser de qualquer cor. Estas cidades n o precisam ter cubos p rpuras nelas.



Sequenciando uma Doen a (a o de laborat rio)

Compre uma carta de sequência (embaralhe novamente o descarte para formar um novo baralho se n o houver nenhuma dispon vel). Coloque-a em um espa o vazio de sequência, troque-a por uma carta de sequência existente ou descarte-a. Voc  n o pode colocar uma carta de sequência em um espa o vazio at  que uma segunda est o de pesquisa seja construída.

Se uma carta de sequência trocada j  foi caracterizada e a nova carta de sequência n o   compat vel com seu frasco de cura, descarte a carta de caracteriza o, assim como qualquer carta de teste, retorne seu frasco de cura e qualquer cubo nela ao suprimento. Se a nova carta de sequência n o for compat vel com seu frasco de cura, ent o utilize qualquer cubo da carta antiga para preencher os espa os na nova, retornando qualquer cubo em excesso ao suprimento. Descarte a velha carta de sequência.

Desde a abertura, uma linha de pesquisa, possui uma carta de sequ ncia, esta a o n o   necess ria para descobrir uma cura. Ela permite aos jogadores abrirem uma segunda linha de pesquisa, substitua cartas de sequ ncia de doen as j  curadas por novas, ou encontre cartas de sequ ncia mais eficientes.

Ganhando ou Perdendo

Este desafio   ganho ou perdido como no jogo base.

Dica: se poucos cubos de uma cor estiverem presentes, use-os para curar esta cor de doen a e n o outras.

Exce o (muito raro): se um jogo acabar devido a um jogador n o poder mais comprar cartas e 1 ou mais cubos de doen a nunca tiver aparecido em uma cidade – durante a disposi o ou jogo – ent o os jogadores ganham se curaram todas as outras doen as. (J  que, neste desafio, os jogadores n o podem curar uma doen a com ao menos 1 cubo).

Lembretes

- A es de laborat rio devem ser feitas na est o de pesquisa.
- Todos os cubos de um prato devem ser movidos quando processar uma amostra.
- Cubos n o podem ser devolvidos ao suprimento de forma gratuita.
- Cubos n o podem ser movidos para uma carta de sequência at  que esteja caracterizada.
- Espa os cinzas nas cartas de sequência devem ser preenchidos com cubos da cor da cura.
- Uma cura n o pode ser testada at  que ao menos 1 cubo esteja em sua carta de sequência.
- Os cubos removidos por testar uma cura retornam ao suprimento.
- Outros jogadores al m do que tenta descobrir uma cura podem caracterizar ou testa-la.
- Espa os da cor de uma doen a erradicada em uma carta de sequência podem ser preenchidos por cubos de qualquer cor.
- Cubos de uma doen a erradicada no laborat rio ainda podem ser utilizados para preencher espa os em cartas de sequência.

Jogo Solo

O jogo coloca você sozinho, com uma pequena ajuda do CDC, contra todas as doenças. Ele pode ser combinado com outros desafios, a não ser o desafio Bioterrorista.

Disposição

Execute a configuração como um jogo de 2 jogadores, exceto:

- Antes de embaralhar as cartas de Eventos no baralho de jogador, embaralhe as cartas de cidade e distribua 8, 12, 14 ou 16 delas viradas para cima na pilha de descarte do jogador, para nível de dificuldade Fácil, Normal, Heroico, ou Lendário. Se mais de 6 destas cartas são da mesma cor, refaça isso até que não mais de 6 cartas da mesma cor estiverem na pilha de descarte do Jogador.
- Não utilize ordens de Eventos especiais. Embaralhe 4 cartas de eventos.
- Não utilize o Despachante, Pesquisador, Epidemiologista ou Contato Local. Embaralhe os outros personagens e compre um para você..

O Diretor de Campo e o Piloto são fracos neste jogo, mas podem ser utilizados.

- Coloque a carta do CDC por perto. Coloque o segundo conjunto do jogo para 4 jogadores próximo ao CDC. O CDC não possui peão.

Jogo

Você não pode compartilhar conhecimento com o CDC. Após você infectar cidades no final do seu turno, o CDC pode realizar 1 ação. O CDC não compra cartas de jogador (exceto ao utilizar sua ação para tal) nem cartas de infecção.

Ações do CDC

O CDC pode realizar apenas uma destas ações:



Mover o jogador: o CDC pode mover seu peão como uma ação de movimento. O CDC pode mover o seu peão diretamente, ou através de um vôo, descarte a carta utilizada das cartas do CDC.



Trocar Personagem: se você estiver em uma estação de pesquisa, o CDC pode trocar sua carta de personagem (e peão) por um novo da sua escolha entre os disponíveis. Remova a carta do personagem antigo do jogo; esta ação não estará mais disponível(exceto pelo evento Nova atribuição(New Assignment)).



Trocar informações: se você estiver em uma estação de pesquisa, o CDC pode trocar qualquer 1 carta de cidade por 1 carta de cidade da sua mão, que deve ser compatível com a cidade em que você está. Fazer isso não tem efeito no seu limite de mão.



Comprar carta: compre 1 carta do baralho do jogador. Adicione-a as cartas do CDC que estão viradas para cima. Resolva qualquer carta de epidemia comprada. O limite de mão do CDC é de 7 cartas. Se o CDC tiver mais de 7 cartas, descarte cartas ou jogue eventos até que possua 7 cartas.



Descobrir uma cura: o CDC pode descobrir uma cura descartando 5 cartas de cidade da mesma cor para curar a doença daquela cor.

Caso esteja jogando o desafio do laboratório, o CDC pode fazer 1 ação de laboratório como sua ação.

A qualquer momento, o CDC pode jogar uma carta de evento que possua. Você pode jogar os eventos Pesquisa(Research) ou Tempo Emprestado(Borrowed Time) para afetar o CDC.

Ganhando ou Perdendo

Este jogo é ganho ou perdido da mesma forma. Boa sorte!

Jogo de Time

Esta forma divide 4 ou 6 jogadores em 2 ou 3 times de controle de doenças rivais, correndo para curar e erradicar doenças, prevenir surtos e ganhar prestígio. O time com mais prestígio ao final do jogo ganha! Isto adiciona o elemento de competição, enquanto mantém a cooperação entre os parceiros de time.

O jogo de time pode ser combinado com outros desafios, exceto o bioterrorista ou laboratório.

Disposição

Execute a configuração normalmente, exceto:

- Divida os 4 ou 6 jogadores em 2 ou 3 times. Cada jogador do time senta próximo um ao outro. Dê para cada time uma carta de referência.
- Embaralhe as cartas de objetivo e dê uma para cada time virada para baixo, devolva as demais para caixa sem olhar. Cada time pode olhar sua própria carta, mas não deve discutir sobre ela alto nem mostra-la aos demais times.
- Embaralhe e de 3 cartas de personagens de cabeça para baixo para cada time. Cada time seleciona 2 para utilizar, devolva as cartas não utilizadas. Assim que todos os times tiverem terminado os jogadores revelam os personagens e pegam os respectivos peões.
- Use 2 eventos por jogador (8 ou 12). Distribua 2 cartas por jogador.
- Se combinar o jogo de time com o desafio da cepa virulenta, não utilize a carta Bolso escondido de cepa virulenta(Hidden Pocket Virulent Strain).
- Embaralhe as 10 cartas de Bônus. Use o máximo possível destas cartas como cartas de epidemia. Devolva as cartas de bônus não utilizadas para caixa. Embaralhe 1 carta bônus junto a cada carta de epidemia quando preparar o baralho dos jogadores.

Cartas de bônus, diferente de eventos, podem ser usadas apenas pelos jogadores nos seus turnos. O solucionador de problemas deve descartar uma carta de time resposta regional quando joga-las.

- Coloque os 14 marcadores de prêmio próximos ao tabuleiro. Devolva os 2 prêmios cepas virulentas e/ou os 2 prêmios mutações se não utilizar estes desafios.
- Importante: Coloque o marcador de infecção no terceiro “2” e não no primeiro espaço..
- Dê para cada time 1 estação de pesquisa. Em adição a estação de pesquisa(utilizável por qualquer time) em Atlanta.
- Escolha um time para iniciar. Iniciando com este time e seguindo no sentido anti-horário, cada time coloca sua estação de pesquisa e peões em uma cidade com no mínimo 3 caminhos de distância da estação de pesquisa de outro time(pode ser a menos de 3 espaços de Atlanta). Comece o jogo.

Jogo

Cada time realiza 6 ações no seu turno, que podem ser divididas em 4-2, 3-3 ou 2-4 entre os jogadores como decidirem(se um time não puder decidir, então outro jogador faz 3 ações). Cada membro do time realiza suas ações no sentido horário.

O Generalista(Generalist) realiza uma ação a mais que este número.

Então cada jogador do time, em ordem, compra 1 carta de jogador, resolve qualquer epidemia normalmente, e descarta caso sua mão tenha ultrapassado 7 cartas. Então, uma vez por time, infecte cidades normalmente.

A taxa de infecção não ultrapassa 4. Assim que o final da taxa de infecção seja alcançado, o marcador de infecção permanece onde está para futuras epidemias.

O próximo time, no sentido horário, realiza seu turno.

Ações

Realize as ações normalmente, exceto:

- Leva 2 ações, não 1, compartilhar conhecimento entre os times(devido aos protocolos de doença incompatíveis). Dar um conhecimento para um time leva apenas 1 ação.
- Apenas o time que seja o dono da estação de pesquisa pode utilizá-la para vãos fretados ou para descobrir a cura de uma doença. Uma estação de pesquisa comum pode ser construída em uma cidade com uma estação de pesquisa de time. Estações de pesquisa de times não podem ser reconstruídas em outro local.
- Em um jogo de time de 6 jogadores(apenas), a ação de descobrir uma cura requer 1 carta de cidade a menos(normalmente, 4 cartas; 3 cartas para o cientista,etc.).

Se diversos times desejarem jogar eventos ao mesmo tempo, o time que está no turno resolve primeiro; então no sentido horário, os outros times podem utilizar.

Prêmios

Quando uma doença é curada ou erradicada no turno de um time, pegue o marcador de prêmio relevante e coloque-o virado para cima na frente do time. Esta é a recompensa em prestígio no final do jogo, como demonstrado na carta de objetivo de cada time.

Se uma erradicação for resultado de um evento, o time que jogou aquele evento ganha o marcador de prêmio relevante.



Prestígio de cura

Prestígio de erradicação

Prestígio de estação de pesquisa
(cada estação normal no tabuleiro)

Também existe um prêmio para primeira doença curada, erradicada e for curar e erradicar a cepa virulenta púrpura. Doenças mutantes(se o desafio for utilizado). Dão prestígio mostrado(e possivelmente mais no final do jogo por cartas de objetivo).



No desafio da mutação, se o jogo terminar devido a um time remover o ultimo cubo púrpura do tabuleiro(veja abaixo), dê ao time que fez isso 4 prestígios(isto está listado no verso do prêmio de erradicação púrpura).

Fim do jogo / Vencendo

O jogo termina quando os times perdem, como nas regras normais, ou vencem por:

- Descobrir a cura das 4 doenças,
ou
- Descobrir a cura de 3 doenças e erradicá-las.

Se um time vencer, todos os times desviam suas cartas de objetivo e o total de prestígio é mostrado. Adicione qualquer prestígio ganho de prêmios e cartas de bônus. O time com mais prestígio ganha! Se houver um empate, todos os times empatados compartilham a vitória.

Modifique isto quando jogar o desafio da mutação. Jogadores podem ganhar quando: curarem as 5 doenças; curarem todas as 4 doenças comuns e removerem todos os cubos púrpuras do tabuleiro; curarem e erradicarem 4 doenças; ou curarem e erradicarem 3 das 4 doenças comuns e removerem todos os cubos púrpuras do tabuleiro.

Etiqueta

Jogadores podem ouvir o planejamento dos outros times. Membros de um time podem mostrar cartas e apontar para elas quando planejarem seus turnos.

O jogo de time pode ser mais fácil por terem mais ações, mais eventos e uma mão maior para ajuda-los, apesar da alta taxa de infecção. A maioria das doenças pode ser erradicada. Entretanto, os jogadores podem perder quando um time, que está para trás, se recusar a erradicar a última doença. Os times devem manter seus objetivos escondidos para ajudar no andamento do jogo, na dúvida times que estiverem para trás podem erradicar doenças para diminuir a diferença e possivelmente terminar o jogo sem uma cura final.

Opcional

Assim que os jogadores estiverem experientes com o jogo de time, durante a disposição, de 2 cartas de objetivo junto com 3 cartas de personagens para cada time olhar, e então escolher 1 objetivo e 2 cartas de personagem para utilizar.

Personagens

Cada jogador tem um personagem com habilidades especiais para aumentar a chance de sucesso do time.



Diretor de Campo(Field Director)

O Diretor de Campo pode:

- Tratar doenças em uma cidade conectada a cidade em que está(ao invés da cidade em que está), ou
- mover o peão de outro jogador na sua cidade, ou em uma cidade conectada a ela, uma vez por turno por estrada/passagem, como uma ação livre de bônus.

Ele deve ter a permissão antes de mover o peão de outro jogador.

O Diretor de Campo não pode mover o Piloto



Contato Local(Local Liaison)

O Contato Local pode dar uma carta de cidade correspondente a cor da cidade que ela está para um jogador em qualquer cidade da mesma cor. Fazer isso é uma ação, que ela pode fazer uma vez por turno e apenas no seu turno.

No desafio do laboratório, ela pode caracterizar uma doença ou testar uma cura como uma ação grátis, uma vez durante seu turno, em uma estação de pesquisa.



Piloto(Pilot)

O Piloto não pode realizar nenhuma ação de movimento(estrada/passagem ou vôo), nem construir estações de pesquisa.

Ele pode como uma ação, voar para qualquer cidade com 3 conexões, pulando cidades entre elas. Ele pode levar outro peão junto como passageiro

Ele deve ter a permissão antes de levar com ele o peão de outro jogador. Eles devem estar na mesma cidade. Habilidades de passageiros que acontecem quando entram em uma cidade, como do Especialista em Contenção, afetam apenas a cidade de destino, não as cidades no caminho. Quando movido pelo Despachante ou Ordens especiais de eventos, o Piloto não poderá voar e deve utilizar ações normais de movimento. O Piloto pode jogar cartas de time de resposta regionais.



Virologista(Virologist)

A Virologista pode descartar:

- 2 cartas de cidade da mesma cor para repor 1 carta de cidade da cor da cura, quando ela descobre uma cura, ou
- 1 carta de cidade, como uma ação, para remover 1 cubo desta cor de qualquer cidade, retornando ele para o suprimento.

Ela pode descartar diversos pares de cartas de cidade para descobrir uma cura. Por exemplo, ela pode descartar 2 amarelas, 2 azuis e 3 vermelhas para descobrir a cura para doença vermelha

Epidemiologista(Epidemiologist)

Desafio do laboratório, Ela pode processar uma amostra como uma ação grátis, uma vez por turno, em uma estação de pesquisa.

Pesquisador(Researcher)

Desafio do laboratório, Ela pode sequenciar uma doença como uma ação grátis, uma vez por turno, em uma estação de pesquisa.

PLAYTESTERS

Sterling and Marcia Babcock, Hannah Bellwoar, Andrew and Shannon Bouffard, Jim and Veronica Boyce, Heidi Brierley, Jenny Broeker, Sunshine Buchler, D.J. Byrne, Brian Chin, Nicole Coppage, Aaron Curtis, Lincoln Damerst, David desJardins, Steve Duff, Sandra Emerson, Chris and Kim Farrell, Jonathan Franklin, Rich Fulcher, John Garnett, Brandon George, David Grainger, Daniel Grant, Kris Gould, Beth Howard, Beth Heile, Ken Herbert, Carlos Hernández, Jay Heyman, Darren Hron, Wei-Hwa Huang, Chris Johnson, Vylar Kaftan, Teri Karobonik, Josh Kaufman, Stephanie Kelleher, John Knoerzer, Adam Kunsemiller, Trisha Lantzner, Donna Leacock, Paul and Cole Luebbers, Terry Lyzen, Paul Markarian, Naomi McArthur, Barak Michener, Arthur O'Dwyer, John Perry, Nikki Pontius, Richard Potthoff, Mary Prasad, Johnathan Pulos, Jeff Rawlings, Tom Rosen, David Roth, Ron Sapolsky, Amanda Schloss, Emily Scott, Zev Shlasinger, Gurtej Singh, Rob Smolka, John Spence, Matt and Sarah Spikes, Devin Stinchcomb, Birgit Stolle, Adan Streed, Brian Symington, Elizabeth Terlinden, Rebecca Tortell, Rob Watkins, Rae Yip, Michelle Zentis, and David Zevin.

Special Thanks: Ron Sapolsky, Heidi Brierley, and Marcia Babcock for insights into disease analysis, lab work, and vaccine preparation; all simplifications and errors are ours. John Knoerzer for tireless playtesting; Vylar Kaftan for assisting on the solo game; and Wei-Hwa Huang for proofing.

Créditos

Game design: Matt Leacock and Tom Lehmann
Artwork: Chris Quilliams
Development: Team Z-Man Games

Aprenda as regras online em:

www.zmangames.com/rules/in-the-lab.html

© 2013 Z-Man Games, Inc.
31, rue de la Coopérative
Rigaud, Québec
J0P 1P0 Canada

Z-MAN
games
info@zmangames.com
www.zmangames.com