

PANDEMIC™

EXPANSÃO NO LIMITE

Baixar na
App Store

DISPONÍVEL NO
Google Play

amazon
apps

Uma expansão de
Matt Leacock e
Tom Lehmann para
Pandemic

Salvar a humanidade se tornou uma rotina? Com esta expansão você poderá recuperar a emoção perdida: novas cartas de personagem, novos eventos e três grandes desafios. O que aconteceria se uma das doenças se tornasse especialmente virulenta? E se uma quinta epidemia se espalhar pelo mundo todo? E, ainda mais, imagine que esta quinta doença está sendo espalhada por um misterioso bioterrorista. Bem-vindo a Pandemic. Está pronto para jogar no limite?

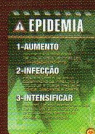
7 Cartas de
Personagem



7 Peões



Carta de Epidemia



Carta de referência



8 Cartas de
Evento



12 Cubos de
doença



1 Marcador de
Cura



1 Marcador de Descoberta
de Cura
1 Carta de Indicador de
Descoberta de Cura



Coloque o
auto-colante
no tabuleiro
ou use a
carta com os
desafios de
Mutação e
Bioterrorismo.

3 Cartas de Evento
de Mutação



2 Cartas de
Mutação



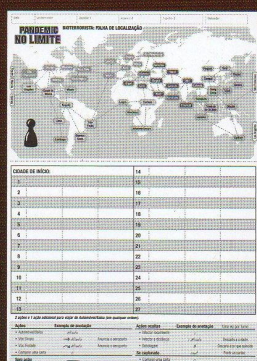
5 Placas de Petri com
suas etiquetas



4 Cartas em
branco



1 Bloco de
Notas de
Localização do
Bioterrorista



8 Cartas de Epidemia Estirpe Virulenta



As cartas desta expansão possuem um
ícone particular no canto inferior direito,
para serem facilmente diferenciadas
das cartas do jogo básico.

APRESENTAÇÃO

Esta expansão inclui 7 cartas de personagem, 8 cartas de Evento, 3 desafios e a possibilidade de incorporar um quinto jogador às suas partidas de **Pandemic**.

Para começar, procure jogar o Pandemic básico com os novos personagens e eventos que estão nesta caixa. Talvez seja interessante introduzir um desafio para descobrir novos aspectos do jogo. Recomendamos que siga na seguinte ordem:

- **Estirpe Virulenta:** este desafio faz com que uma doença se comporte de maneira imprevisível e seja especialmente difícil de combater.
- **Mutação:** este desafio inclui uma quinta doença, de cor roxa. Esta doença se comporta de maneira diferente das doenças que você já viu.
- **Bioterrorismo:** este desafio faz com que um dos jogadores enfrente o resto dos jogadores.

NOVOS PERSONAGENS, EVENTOS E REGRAS

Novos Personagens

Adicione as 6 novas cartas de Personagem às cartas de Personagem do jogo básico antes de embaralhar e distribua 1 carta para cada jogador. Ver a página 8 para mais detalhes.

Use a carta de personagem do Bioterrorista apenas ao jogar o desafio Bioterrorismo.

Novos Eventos

Adicione 8 novas cartas de Evento às 5 cartas de Evento do jogo básico. Embaralhe-as, viradas para baixo. Adicione **2 cartas de Evento** por jogador às cartas de Jogo, antes de embaralhar e distribuir cartas de Jogo para cada jogador. Coloque as cartas de Evento não usadas na caixa, sem vê-las.

Isso pressupõe uma mudança de regras do jogo básico.

Os novos Eventos são jogados de maneira habitual.

Regras importantes



Tempo Emprestado

O jogador que comprar esta carta *não* pode jogá-la imediatamente com o objetivo de realizar outras ações (já que o jogador em questão está no turno de Comprar cartas de seu turno).



Hospital Móvel

O Especialista em Contenção retira 1 cubo de cada cor com 2 ou mais cubos da cidade atual. Em seguida, retira 1 cubo adicional de cada cidade em que entrou.



Nova Atribuição

Se o jogador atual foi escolhido e ele trocou de personagem para Clínico Geral ou era Clínico Geral, então o jogador pode realizar até 5 ações neste turno.



Entrega Rápida de Vacina

Este evento poderá ser jogado apenas *imediatamente* depois de Descobrir uma Cura. Toda cidade submetida ao seu efeito deve estar conectada a pelo menos outra cidade afetada por esta carta de evento (a menos que o evento se aplicar sobre uma cidade apenas). O jogador do turno deve eliminar ao menos 1 cubo de cada cidade escolhida.



Ordens Especiais

Tal como acontece com o Agente de Viagens, o jogador do turno deve descartar (ou revelar) quaisquer cartas usadas para mover o peão usando Voo Direto ou Voo Fretado. As habilidades associadas ao movimento, como a do Especialista em Contenção ou do Médico (ao entrar numa cidade), são resolvidas de maneira habitual.

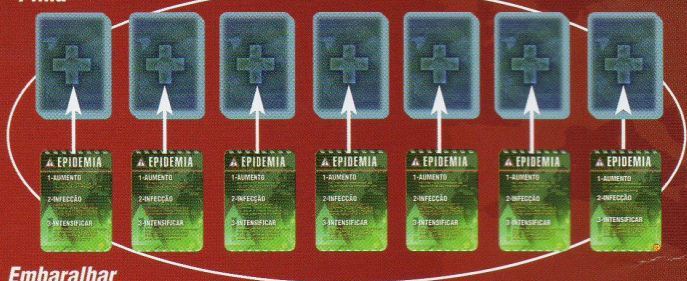
Partidas com 5 jogadores

Pandemic pode ser jogado com 5 jogadores. Durante a preparação, dê uma carta de personagem para o quinto jogador e 2 cartas de jogo (como com 4 jogadores) para cada jogador.

Partidas Lendárias

Está se sentindo invencível? Neste caso, tente a sorte numa partida de dificuldade Lendária. Use a carta de Epidemia desta expansão para jogar com 7 cartas de Epidemia.

Pilha



Embaralhar

Monte a partida de maneira habitual, dividindo as cartas de jogo em 7 pilhas de igual tamanho e embaralhe uma carta de Epidemia em cada uma das pilhas.

Ao comprar a sétima Epidemia, o marcador de velocidade de Infecção permanece em 4 (o máximo do marcador).

Atenção: não é recomendável para cardíacos.

Adicionando Desafios

Cada desafio complica a partida de uma maneira diferente. Por isso, é recomendável tentar todo novo desafio com 1 carta de Epidemia a menos do que o normal do conjunto básico.

Jogadores experientes podem combinar a Estirpe Virulenta com o desafio da Mutação ou o desafio do Bioterrorismo.

DESAFIO ESTIRPE VÍRULENTA

Neste desafio, uma das doenças está fora de controle e se comporta de maneira imprevisível.

Preparação da partida

Coloque as cartas de Epidemia do conjunto básico na caixa, você não precisará delas e apenas usará as cartas de epidemia Estirpe Virulenta. Antes de colocar as cartas de epidemia Estirpe Virulenta no Baralho de Jogo (passo 5), embaralhe-as viradas para baixo e escolha aleatoriamente as cartas que você usará na partida. O número pode variar entre 4 e 7 cartas, dependendo da dificuldade escolhida do jogo. Você poderá deixar as cartas de epidemia Estirpe Virulenta que sobram na caixa, porém não poderá vê-las!



Preparação do Baralho de Jogo

Pilha

Embaralhar



Use 4 cartas de epidemia Estirpe Virulenta na primeira vez que tentar este desafio. Uma vez dominado, poderá usar 6 cartas.

Divida o resto das cartas de jogo em pilhas, viradas para baixo, de igual tamanho. O número de pilhas será o número de cartas de epidemia Estirpe Virulenta escolhido. Coloque 1 carta de epidemia Estirpe Virulenta virada para baixo na pilha e embaralhe as pilhas separadamente. Coloque uma pilha em cima da outra para formar o Baralho de Jogo, assegurando que as pilhas menores fiquem embaixo.

Determinar a Estirpe Virulenta

A doença de Estirpe Virulenta é determinada quando um jogador compra a primeira carta de epidemia Estirpe Virulenta. Depois de resolver o passo 2: Infetar, indicado na carta, a doença com mais cubos no tabuleiro se torna a doença de Estirpe Virulenta. Termine de resolver a carta de epidemia Estirpe Virulenta aplicando os efeitos associados à Estirpe Virulenta (ver mais abaixo). Você poderá deixar a carta junto aos cubos da doença que se tornou de Estirpe Virulenta para lembrar.

Se houver várias doenças com o mesmo número de cubos no tabuleiro, escolha aleatoriamente a de Estirpe Virulenta entre as doenças empatadas.

No caso de combinar este desafio com o desafio Mutação ou Bioterrorismo, ignore a Doença Roxa na hora de determinar qual será a de Estirpe Virulenta.

Efeitos epidêmicos da Estirpe Virulenta

Além dos efeitos habituais, cada carta de epidemia Estirpe Virulenta contém um efeito adicional que apenas se aplica à doença com esta estirpe. Para resolver a carta, leia o texto em voz alta e siga as instruções. Algumas cartas de epidemia Estirpe Virulenta possuem efeitos *contínuos* que seguem sendo aplicados no jogo, mesmo depois de resolver a Epidemia (poderá deixar estas cartas viradas para cima para não esquecer). Em outros casos, os efeitos da epidemia Estirpe Virulenta são *imediatos* e devem ser aplicados antes de resolver o passo 3: Intensificar (poderá deixar estas cartas viradas para baixo quando terminar com elas).

Fim da partida

As condições de vitória são as mesmas que do jogo básico. Boa sorte!

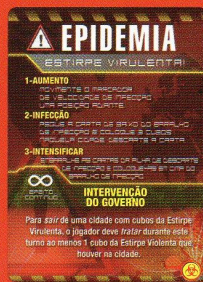
Regras importantes



Estrutura Molecular Complexa

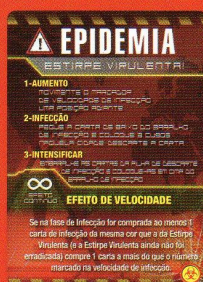
O jogador que quiser descobrir uma cura para a Estirpe Virulenta deve entregar 6 cartas de Cidade da mesma cor que a Estirpe Virulenta. Exceções:

- Cientista: precisa de 5 cartas de Cidade da mesma cor que a da Estirpe Virulenta.
- Agente de Campo: precisa de 4 cartas de Cidade da mesma cor que a da Estirpe Virulenta e 3 cubos de amostra da doença.



Interferência do Governo

Retirar (mas não Tratar) um cubo de doença de Estirpe Virulenta – com a habilidade do Especialista em Contenção, a habilidade de amostra do Agente de Campo, ou com os Eventos Tratamento a Distância ou Entrega Rápida de Vacina – *não* satisfaz o requerido deste efeito. Já o evento Hospital Móvel satisfaz. Os peões de outros jogadores afetados por este efeito *não podem* ser movidos pelo Agente de Viagens ou pelos Eventos Transporte Aéreo ou Ordens Especiais, a menos que o jogador atual trate primeiro um cubo da mesma cidade em que o peão movido estiver.



Efeito de Velocidade

Se a Solucionadora de Problemas utilizar sua habilidade para olhar o Baralho de Infecção e vir uma carta de cidade de mesma cor que a da Estirpe Virulenta, *não* poderá ver outra carta durante o Efeito de Velocidade. Ao combinar este desafio com o desafio Mutação, é possível que a carta, comprada para resolver o efeito da Mutação, seja da mesma cor que a doença de Estirpe Virulenta. Neste caso, tal carta comprada não terá validade como Efeito de Velocidade.

DESAFIO: MUTAÇÃO

Este desafio incorpora uma quinta doença, de cor roxa, que segue padrões diferentes dos vistos até agora. Os jogadores devem curar todas as 5 doenças ou curar as 4 outras doenças e não ter nenhum cubo de Doença Roxa no tabuleiro.

Preparação para partida

Coloque os 12 cubos de cor roxa junto ao tabuleiro, de modo que formem um suprimento. Em seguida, coloque no tabuleiro seu Marcador de Cura e seu Marcador de Cura Descoberta. As 2 cartas de Mutação da caixa começam a partida na Pilha de Descarte de Infecção. Não misture com o Baralho de Infecção!



Depois de entregar a mão inicial aos jogadores, mas antes de preparar o Baralho de Jogo (passo 5), embaralhe 3 cartas de Evento de Mutação com as cartas de Jogo restantes.



A Doença Roxa

A doença roxa é igual as outras 4 doenças, a não ser pelas exceções listadas abaixo. Os cubos da doença roxa entram em jogo de três maneiras.



Cartas de Mutação

Se for comprada uma carta de Mutação durante o turno de Infecção e a Doença Roxa ainda não tiver sido erradicada, você terá que comprar uma carta do fundo do Baralho de Infecção e colocar 1 cubo roxo na cidade indicada. Depois, deixe ambas as cartas na Pilha de Descarte de Infecção. Lembre-se de que as cartas de Mutação adicionam apenas cubos de cor roxa, e não da cor indicada pela carta de cidade que você comprou para resolver seu efeito.

A carta comprada assim também conta como 1 carta de Infecção por turno.

O Evento População Resiliente não pode ser usado para retirar uma carta de Mutação da Pilha de Descarte de Infecção.



Cartas de Evento de Mutação

Se você comprar uma carta de Evento de Mutação, siga suas instruções e descarte quando tiver resolvido. Não compre outra carta de jogo para substituí-la.

2 cartas de Evento de Mutação colocam cubos roxos em cidades de cartas compradas do fundo do Baralho de Infecção. Não coloque cubos das cores dessas cartas nestas cidades.

Se um jogador comprar uma carta de Evento de Mutação e uma carta de Epidemia, ele resolve primeiro o Evento de Mutação.

Se um jogador comprar 2 cartas de Evento de Mutação, ele escolhe qual das duas vai querer resolver primeiro.

Infecções

Se no passo de Infecção você comprar a carta de uma cidade com ao menos 1 cubo roxo, você terá que colocar na cidade outro cubo roxo (se a doença roxa não tiver sido erradicada) e 1 cubo da cor indicada pela carta (se a doença não tiver sido erradicada). Resolva de maneira habitual todos os surtos que podem surgir.

Durante o passo de Infecção é o único momento no qual é permitido colocar cubos de 2 cores numa mesma cidade. Quando for comprar cartas do fundo do Baralho de Infecção, os cubos coincidirão com a cor da carta (se tratar de uma Epidemia) ou serão de cor roxa (se se tratar de cartas ou Eventos de Mutação).



Cura para a Doença Roxa

Para Descobrir a Cura da Doença Roxa, o jogador deve descartar 5 cartas de Cidade sem importar a cor (ou cores) que tiverem. A única condição é que haja ao menos 1 cubo roxo em alguma das cidades descartadas.

Se for Cientista ou Agente de Campo, você poderá reduzir o número de cartas de Cidade necessárias para encontrar uma cura. No caso da Doença Roxa, ao menos 1 delas deve indicar uma cidade com algum cubo roxo.

Se a doença roxa tiver sido erradicada e você comprar uma carta de Mutação durante o passo de Infecção, você poderá descartá-la sem consequências. A carta comprada também conta como uma cidade infectada durante este turno.

Fim da partida

Os jogadores ganham a partida imediatamente se descobrirem a cura para as 5 doenças ou descobrirem a cura para as 4 doenças do jogo básico e eliminarem os cubos de cor roxa do tabuleiro.



Tal como acontece com o resto das doenças, você perderá a partida se os cubos de cor roxa se esgotarem e precisar ainda colocar algum cubo roxo no tabuleiro. Lembre-se de que há apenas 12 cubos desta cor, diferentemente dos 24 cubos disponíveis para cada doença do jogo básico.

DESAFIO: BIOTERRORISMO

Este desafio faz com que um dos jogadores assuma o papel de Bioterrorista e enfrente seus companheiros. Sua missão consistirá em espalhar o pânico pelo mundo através de uma quinta doença..

Este desafio foi criado para partidas de 3 ou 4 jogadores. Se estiver jogando com 5 jogadores (1 Bioterrorista e 4 jogadores), não recomendamos o desafio.

“O Bioterrorista ganha a partida se o resto dos jogadores perderem, e ficar ao menos 1 cubo roxo no tabuleiro. Como equipe especializada em combate a doenças, você poderá ganhar a partida de duas formas: a) descobrindo a cura para as 5 doenças, ou b) descobrindo a cura para as 4 doenças do jogo básico e eliminando os cubos de cor roxa do tabuleiro.

Este desafio pode ser combinado com o desafio da Estirpe Virulenta, mas não pode ser combinado com o desafio da Mutação.

Preparação da partida

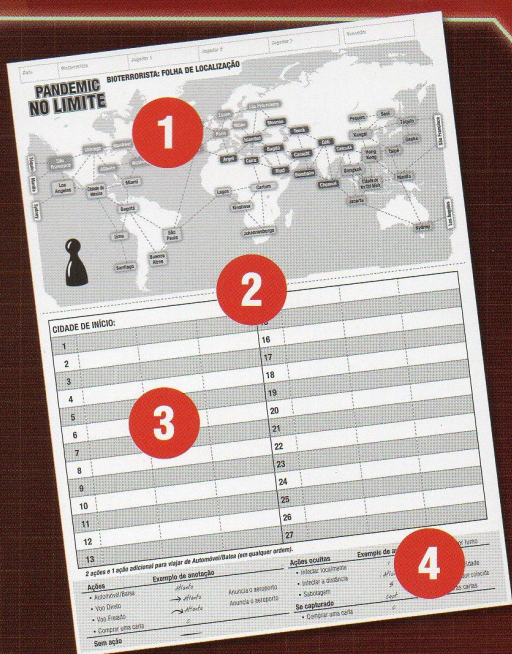
Escolha um jogador para ser o Bioterrorista. Entregue a ele: a carta de personagem do Bioterrorista, o peão preto, um lápis e uma folha dobrada na metade, do bloco de notas de localização do Bioterrorista. Por ora, não coloque o peão preto no tabuleiro. Depois de infectar as 9 cidades iniciais (passo 3), entregue 2 cartas de Infecção para o Bioterrorista.

Você poderá solicitar um voluntário para ser o Bioterrorista, ou você poderá escolhê-lo aleatoriamente, colocando a carta do Bioterrorista entre os Personagens distribuídos durante a preparação da partida.

Coloque os 12 cubos de cor roxa junto ao tabuleiro, de modo que formem um quinto suprimento de doença. Em seguida, coloque no tabuleiro seu Marcador de Cura e seu Marcador de Cura Descoberta. Inclua na partida 2 cartas de Evento por jogador (contando o Bioterrorista), prepare o Baralho de Jogo e distribua a mão inicial aos jogadores que formam a equipe especializada em combate de doenças.



Decida quem será o jogador inicial sem contar o Bioterrorista. Este último deverá anotar secretamente a cidade em que começa, usando sua folha de localização. Em seguida, o primeiro jogador inicia seu turno.



O jogo

Os jogadores que não são terroristas realizam seus turnos de maneira habitual. No entanto, neste desafio também terão à disposição a ação Capturar (ver mais abaixo).

O Bioterrorista realiza seu turno depois do turno de cada jogador, ou seja, ao concluir cada turno de Infecção. O Bioterrorista pode fazer 2 ações e 1 ação adicional Automóvel/Balsa, que realizará em qualquer ordem. O Bioterrorista não pode Comprar Cartas nem Infectar Cidades de maneira automática, mas terá que fazer uso de suas ações. Como sua mão é composta por cartas de Infecção, no lugar de cartas de Jogo, deverá colocá-las na Pilha de Descarte de Infecção depois de usá-las.

O Bioterrorista nas sombras

O Bioterrorista se desloca pelo tabuleiro secretamente, anotando suas ações na folha de Localização.

Sempre que se encontrar na mesma cidade que outro jogador, o Bioterrorista é localizado e tem de colocar seu peão naquela cidade. Quando alguém se deslocar e o Bioterrorista ficar sozinho, então ele poderá retirar o peão preto do tabuleiro.

Se o Bioterrorista se deslocar mediante um Voo Direto ou um Voo Fretado (ver mais abaixo), deixará na Pilha de Descarte de Infecção a carta usada anunciando que foi “visto” no aeroporto. No entanto, seguirá sendo segredo qual de suas ações foi usada para realizar tal viagem, assim como o tipo de voo que escolheu.

Mesmo que um jogador possa planejar seu turno de antemão, na hora de levá-lo a cabo sempre realiza uma ação de cada vez. Se alguém se deslocar a uma cidade em que se encontra o Bioterrorista e ainda lhe sobrar ações, ele poderá optar por capturá-lo.

O Bioterrorista também realiza suas ações uma a uma, possivelmente colocando cubos de cor roxa, descartando ou anunciando que foi visto num aeroporto. Nunca especificará que ação está realizando, mas o resto dos jogadores poderá decidir certas coisas com base na ordem do desenrolar dos acontecimentos.

Capturando o Bioterrorista

Se o peão do Bioterrorista estiver no tabuleiro, o jogador que se encontrar na mesma cidade que ele pode usar uma ação para capturá-lo.



Capturar: coloque o peão preto em sua carta de personagem. O Bioterrorista descarta toda sua mão na Pilha de Descarte de Infecção, sem consequências.

1. Mapa

2. Linha para dobrar

Dobre a parte superior da folha sobre o registro de ações, de modo que o resto dos jogadores não consiga saber onde você está.

3. Registro de ações

Anote sua cidade de início, bem como as ações que você realizar a cada turno.

4. Exemplos de anotação

AS AÇÕES DO BIOTERRORISTA

O Bioterrorista pode realizar no máximo 2 ações durante seu turno mais 1 ação adicional Automóvel/Balsa. Esta última pode ser realizada antes, depois ou entre as duas ações do turno.

O Bioterrorista deve anotar suas ações na folha de localização. Na parte inferior da folha existem vários exemplos de anotação.

AÇÕES

Cada uma destas ações podem se feitas duas vezes por turno (e 3 vezes para a ação Automóvel/Balsa quando combinada com a ação adicional).



Comprar uma carta

Compra 1 carta do Baralho de Infecção e adiciona-a à sua mão.

O Bioterrorista pode ter no máximo 7 cartas na mão. No caso do limite ser ultrapassado, ele deverá deixar a oitava carta na Pilha de Descarte de Infecção (sem consequências).



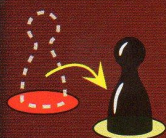
Automóvel/Balsa

Move-se para uma cidade conectada por uma linha branca.



Voo Direto

Descarte uma carta de Infecção para deslocar-se para a cidade cujo nome está na carta. Anuncie que foi visto no aeroporto da carta utilizada.



Voo Fretado

Descarte a carta de Infecção que coincide com a cidade onde você se encontra para deslocar-se para qualquer cidade. Anuncie que foi visto no aeroporto da carta utilizada.

Ações ocultas: cada uma destas ações só pode ser realizada uma vez por turno. Para realizá-las, o Bioterrorista não poderá estar capturado nem localizado.



Infectar localmente

Coloque 1 cubo roxo em sua localização atual.



Infectar a distância

Descarte uma carta de Infecção de sua mão para colocar 1 cubo roxo nesta cidade.

O Bioterrorista também pode Infectar a Distância a cidade em que se encontra.



Sabotagem

Descarte uma carta de Infecção de sua mão que possuir a cor da carta da Cidade em que se encontrar, para devolver ao suprimento um Centro de Pesquisa dessa cidade.

Enquanto seu peão está Capturado, o Bioterrorista só pode comprar cartas ou realizar ações de Fuga.



Fuga

Descarte uma Carta de Infecção de sua mão para se deslocar para essa cidade. Anuncie que foi visto em tal aeroporto e recupere o peão preto.

O Bioterrorista perde todas as suas cartas quando é capturado. Sua primeira ação no turno seguinte será comprar uma carta. Com sua segunda ação, poderá usar essa carta para fugir ou comprar uma nova carta (pulando a sua ação Automóvel/Balsa). Depois de realizar uma ação de fuga, o Bioterrorista completa seu turno de maneira habitual (realizando uma segunda ação, se fugiu com a primeira ação do turno, e decidindo se usará sua ação adicional Automóvel/Balsa).



A Doença (Roxa) do Bioterrorista

A Doença Roxa se comporta exatamente da mesma forma que as do jogo básico, mas seus cubos são colocados no tabuleiro como consequência das ações do Bioterrorista e das Infecções.

Infecções

Durante o passo de Infecção você comprar a carta de uma cidade com ao menos 1 cubo roxo, você terá que colocar na cidade outro cubo roxo (se a doença não tiver sido erradicada) e 1 cubo da cor indicada na carta (se a doença não tiver sido erradicada). No caso de um surto da mesma cor da carta de cidade, você resolverá o surto de maneira habitual. Se o surto for de cor roxa, siga as instruções detalhadas a seguir.

Durante o passo de Infecção é o único momento no qual é possível colocar cubos de 2 cores numa mesma cidade. Se o Bioterrorista Infectar uma Cidade a Distância, adicionará apenas 1 cubo roxo. No caso de comprar uma carta de Epidemia, são colocados 3 cubos da cor indicada na carta comprada para resolver este efeito.

Surto Expansivos da Doença Roxa

Os surtos (somentes) da doença roxa do Bioterrorista são tão intensos que eles "expandem", deixando as cidades de onde o surto acontece com somente 1 cubo roxo.

Esta regra se aplica apenas ao desafio do Bioterrorismo.

Para resolver um surto da Doença Roxa, retire 2 cubos roxos da cidade que gerou o surto e devolva os 2 cubos para o suprimento. Em seguida, coloque 1 cubo roxo em cada cidade conectada. Não esqueça que o marcador de surtos deve avançar 1 espaço no registro de surtos.

Se um surto da doença roxa gerar uma "reação em cadeia", não adicione mais cubos dessa cor às cidades que já tiverem sofrido um surto como consequência da ação ou da carta de Infecção ser resolvida.



Cura para a Doença Roxa

Para encontrar a cura para a Doença Roxa, o jogador deve descartar 5 cartas de Cidade sem importar a cor (ou cores). A única condição é que haja ao menos 1 cubo roxo em alguma das cidades descartadas.

A Cientista ou o Agente de Campo pode reduzir o número de cartas de Cidade necessárias para descobrir uma cura. No caso da doença virulenta, ao menos uma delas deve ser uma cidade com algum cubo roxo.

Fim da partida

A equipe especializada em combate a doenças pode ganhar a partida de duas formas: a) descobrindo a cura para as 5 doenças, ou b) descobrindo a cura para as 4 doenças do jogo básico e eliminando os cubos de cor roxa do tabuleiro.



Tal como acontece com o resto das doenças, a equipe perderá (e o Bioterrorista ganha) a partida se os cubos de cor roxa se esgotarem e for preciso colocar algum cubo no tabuleiro. Lembre-se de que há apenas 12 cubos dessa cor, diferentemente dos 24 cubos para cada doença do jogo básico.

O Bioterrorista ganha a partida se o resto dos jogadores perder e ficar ao menos 1 cubo roxo no tabuleiro. No entanto, o Bioterrorista **perde** (e sai do jogo) se a equipe conseguir **erradicar** a doença roxa.

Todo mundo perde se a equipe especializada em combate a doenças perder e não sobrar cubos de cor roxa no tabuleiro.

O Bioterrorista deve ter cuidado para que seus adversários não descubram a cura da Doença Roxa e possam tentar erradicá-la imediatamente.

Etiqueta

O Bioterrorista pode escutar a conversa do resto dos jogadores, enquanto eles discutem seus planos e cartas, mas não deve interrompê-los em seus turnos. Por sua vez, a equipe não pode manter conversas em privado durante a partida nem trocar anotações.

O Bioterrorista deve guardar suas cartas de Infecção em segredo até o momento de jogá-las. Mas, no caso de algum jogador perguntar, deverá dizer quantas cartas possui na mão. É responsabilidade do Bioterrorista anotar sua localização atual e anunciar quando foi visto num aeroporto, e o resto dos jogadores confiará em sua honestidade sobre essa questão.

O Bioterrorista não pode fazer nada durante o turno do resto dos jogadores, nem vice-versa. Recomendamos que todos tenham isso em mente e procurem jogar mais rapidamente. É normal durante a partida surgirem situações complexas que requerem certa discussão. Não evite discussões!

Exemplos de turno para o Bioterrorista

Há um cubo roxo no Cairo e outro em Seul. O Bioterrorista está escondido em Seul e tem 3 cartas de Infecção na mão: Cairo, Istambul e Xangai.

Quando chega o seu turno, ele infecta a distância Cairo (e a descarta), infecta localmente Seul a partir de sua localização atual e viaja de Automóvel até Xangai.

7 R Cairo 1 Xangai

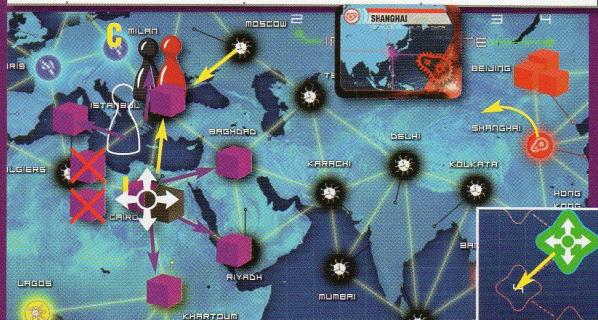


A jogadora seguinte não entra em Xanghai nem retira cubos de cor roxa durante seu turno. Ela compra uma carta de epidemia e com isso deve colocar 3 cubos roxos em Pequim e devolver as cartas descartadas do Baralho de Infecção para o topo de tal baralho.

No passo de Infecção compra a carta do Cairo e coloca 1 cubo preto e 1 cubo roxo naquela cidade.

Em seguida, o Bioterrorista descarta sua carta de Xanghai para realizar um Voo Fretado ao Cairo e anuncia que foi visto no aeroporto de Xanghai. Sua ação seguinte consiste em infectar localmente Cairo (o que gera um novo surto da Doença Roxa) e depois viaja de Automóvel para Istambul.

8 Cairo 1 Istambul C



O jogador seguinte entra em Istambul com uma ação restante. Como consequência, o Bioterrorista anuncia que localizaram-no e coloca seu peão no tabuleiro. O jogador do turno Captura o Bioterrorista. O Bioterrorista entrega o peão preto e descarta sua mão inteira.



9 D E → Cidade do México Los Angeles

O Bioterrorista compra a carta da Cidade do México em seu turno seguinte e foge para essa cidade, anunciando que foi visto no aeroporto. Recupera seu peão e viaja de Automóvel para Los Angeles com sua última ação. Seu plano para gerar um surto em Istambul fracassou, mas ainda resta Seul...

PERSONAGENS



BIOTERRORISTA

Este personagem é usado apenas no desafio do Bioterrorismo (veja página 5).



ARQUIVISTA

Sua mão possui um limite de 8 cartas. Além disso, uma vez por turno, como uma ação pode comprar, da Pilha de Descarte das cartas de Jogo, a carta de Cidade que coincida com sua localização e guardá-la em sua mão.

Os jogadores não podem descartar voluntariamente cartas para que o Arquivista recolha em seu turno. Eles podem descartar somente como uma ação que requer o descarte ou quando ultrapassar o limite da sua mão.



ESPECIALISTA EM CONTENÇÃO

Ao entrar em uma cidade, retire 1 cubo de cada doença com 2 ou mais cubos de tal localização.

Este efeito se mantém quando seu peão se desloca com as habilidades do Agente de Viagens ou como consequência dos Eventos Ordens Especiais e Transporte Aéreo. Se na cidade houver mais de uma doença com ao menos 2 cubos, o Especialista em Contenção retira 1 cubo de cada cor.



EPIDEMIOLOGISTA

Uma vez por turno (e somente no turno dela) pode pegar qualquer carta de Cidade da mão de outro jogador que compartilhar sua localização. O jogador em questão deve concordar. Esta habilidade não é considerada uma ação.



AGENTE DE CAMPO

Uma vez por turno pode usar uma ação para retirar 1 cubo de doença da cidade em que ele se encontra e colocá-lo em sua carta como amostra.

Quando descobrir uma cura, o Agente de Campo pode pegar 3 cubos de amostra da doença sobre sua carta e devolvê-los ao suprimento para reduzir em 2 o número de cartas de Cidade necessárias.

O Agente de Campo pode devolver cubos de amostra ao suprimento a qualquer momento, (ver página 7 do manual básico).



CLÍNICO GERAL

Pode realizar até 5 ações por turno.



SOLUCIONADORA DE PROBLEMAS

No começo de seu turno, pode olhar quantas cartas de Infecção indicar o marcador de velocidade de Infecção. Deve pegar essas cartas do topo do baralho de Infecção, olhá-las e depois devolvê-las no mesmo lugar, na mesma ordem em que estavam.

No desafio Mutação, se a Solucionadora descobrir uma carta de Mutação, ela não poderá olhar a carta do fundo do Baralho de Infecção.

Quando se desloca para uma cidade mediante um Voo Direto, deve revelar a carta de cidade que usou sem descartá-la. Este efeito se mantém quando seu peão se desloca como consequência do Evento Ordens Especiais, mas não ao ser deslocado por outros jogadores.

CRÉDITOS

Autor: Matt Leacock e Tom Lehmann

Ilustrações: Chris Quilliams

Desenvolvimento: Equipe Z-Man Games

Jogadores de Teste: Jim Boyce, David Cortright, Barry Einon, Chris e Kim Farrell, Jay Heyman, Dave Helmbold, Wei-Hwa Huang, Trisha Lantznester, Donna Leacock, Chris Lopez, Ron Sapolsky, Don Woods e Michelle Zentis.

Um agradecimento especial para: Toim Lehmann, Scott di Bartolo, Wei-Cheng Cheng, Eric Herman, Christian Kuntz, Brian Lee, Jeremy Moritz, Kwanchai Moriya, Kima Pesan, Jack Reda, Ole Steiness, Isaiah Tanenbaum e Wei-Hwa Huan por suas incansáveis revisões deste manual.

Z-Man, Z-Man Games, Z-Man Games & Design são marcas registradas da F2Z Entertainment Inc. Apple e o logotipo da Apple são marcas registradas da Apple Inc., registradas nos EUA e em outros países. App Store é uma marca da Apple Inc. Google Play é uma marca registrada da Google Inc. A marca registrada Amazon é usada sob licença da Amazon.com, Inc. ou suas afiliadas.

DEVIR

Tradução:
Rodrigo Sponchiato Uemura
Adaptação Gráfica
Cecilia Ramírez e Bascu

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

© 2013 F2Z Entertainment Inc.
31 rue de la Coopérative
Rigaud QC J0P 1P0
Canada