

PANDEMIC

EXPANSÃO ESTADO DE EMERGÊNCIA

Uma expansão de
Matt Leacock
e Tom Lehmann
para Pandemic

Em um mundo de doenças resistentes a medicamentos, doenças transmitidas aos seres humanos pelos animais e crises imprevisíveis, os jogadores correm contra o tempo para salvar a humanidade. Será que você supera os desafios da Superbactéria, das Regiões Interiores ou o Evento de Emergência? Aumente as possibilidades com as novas funções e eventos. Torne os desafios mais fáceis com as Quarentenas. Bem-vindo a Pandemic: Estado de Emergência!

5 Cartas de Função



5 Peões



7 Cartas de Evento



4 Cartas de Referência



6 Marcadores de Quarentena



2 Tabuleiros das Regiões Interiores



18 Discos Translúcidos



1 Dado das Regiões Interiores



4 Fábricas de Vacinas



2 Cartas de Infecção de Superbactéria



10 Cartas de Evento de Emergência



8 Cartas Bônus de Superbactéria



24 Doses de Vacina



1 Carta de Função revisada (versão Superbactéria)



24 Cubos de Doença



1 Carta de Indicador de Cura



1 Marcador de Cura



Alguns componentes de À Beira do Caos e No Laboratório foram duplicados para o Desafio da Superbactéria. Se você já tem essas expansões de Pandemic, não utilize os componentes duplicados.



As Cartas de Estado de Emergência vêm com este ícone no canto inferior direito para você poder distingui-las facilmente.

RESUMO

Esta expansão acrescenta 5 funções, 7 eventos e 4 novos modos de jogar:

- **Quarentenas:** diminua a velocidade das Infecções e ganhe tempo para buscar a cura.
- **Desafio das Regiões Interioranas:** você é capaz de impedir que os animais transmitam doenças para os seres humanos?
- **Desafio do Evento de Emergência:** você é capaz de encontrar curas em meio a eventos imprevisíveis?

Esta expansão só precisa do jogo básico *Pandemic* para ser jogada, mas é compatível com as expansões *À Beira do Caos* e *No Laboratório*. Instruções sobre as regras para essas expansões aparecem separadamente.

NOVAS FUNÇÕES E EVENTOS

Novas funções

Adicione as novas Cartas de Função às do jogo base e/ou de outras expansões antes de embaralhá-las e dar uma Carta de Função a cada jogador. Veja a página 8 para maiores detalhes sobre as Funções.

Somente use a Função de Coronel ao usar as Quarentenas. Somente use a Função de Veterinário ao jogar o desafio das Regiões Interioranas. Somente use a nova versão de Médico ao jogar o Desafio da Superbactéria.

Novos Eventos

Acrescente as novas Cartas de Evento às do jogo base e/ou de outras expansões e embaralhe-as viradas para baixo. Use 2 Cartas de Evento para cada jogador (como em *À Beira do Caos* e *No Laboratório*). Essa é uma mudança na regra do jogo básico. Jogue os novos Eventos normalmente.

Somente use o Evento Iniciativa Local ao usar as Quarentenas.

- **Desafio da Superbactéria:** uma doença não tratável está se espalhando. Você consegue encontrar uma cura e erradicá-la a tempo?

Para começar, jogue com as novas funções e eventos. Varie o jogo com as Quarentenas. Depois, jogue com os desafios das Regiões Interioranas, dos Eventos de Emergência ou da Superbactéria.

Os desafios costumam aumentar a dificuldade do jogo. Você pode tentar jogar com 1 Carta de Epidemia a menos do que usa normalmente ao jogar um novo desafio.

Detalhes

Equipe Avançada

Depois de jogada, esta carta não conta para o limite da mão de um jogador. Se acrescentar vários cubos de doença a uma cidade resultar no próximo surto, aumente o número desses cubos na cidade para 3 (mas não realize o surto).

Conferência de Emergência

Não move peões afetados pelo efeito Interferência do Governo da Doença Virulenta de *À Beira do Caos*.

Resposta de Emergência

Complete todos os Passos Epidêmicos. Em seguida, você pode jogar esta carta antes de realizar o próximo passo de Infecções. A "cidade da epidemia" é a cidade da carta comprada de baixo do Baralho de Infecção durante o Passo de Infecção para resolver a Epidemia.

Planejamento de Recursos

O limite da mão não se aplica ao realizar este evento.

QUARENTENAS

As Quarentenas proporcionam aos jogadores um meio de atrasar a disseminação ou o crescimento das doenças, tornando a vitória mais fácil de ser alcançada. Elas podem ser combinadas com quaisquer desafios, menos com o desafio do Bioterrorista de *À Beira do Caos*.

Ao usar as Quarentenas, você pode usar a Função de Coronel e o Evento Iniciativa Local.

Preparação

Coloque Marcadores de Quarentena no estoque. Se o Coronel estiver na partida, use todos os 6 Marcadores de Quarentena.

Jogo

Um jogador pode *impor uma Quarentena* na cidade na qual se encontra, colocando um Marcador de Quarentena virado com a face "2" para cima. Conta como uma ação. Um jogador não pode colocar um Marcador de Quarentena em uma cidade que já tenha um.

Se todos os 4 (ou 6, com o Coronel) Marcadores de Quarentena estiverem no tabuleiro, o jogador move um Marcador de Quarentena para a cidade na qual se encontra, com a face "2" para cima, se necessário.

Cada Marcador de Quarentena impede as próximas 2 tentativas de colocar cubos de doença ou um surto na cidade. Se novos cubos de doença forem colocados (ou se ocorrer um surto), não adicione cubos à cidade (nem realize um surto ali). Em vez disso, vire o Marcador para o lado "1" (da primeira vez) e então retire-o (da segunda vez), devolvendo-o para o estoque.

Detalhes

Um Marcador de Quarentena impede que sejam colocados cubos de doença (ou de surtos) na cidade por Infecções, Epidemias, Eventos de Emergência, Infecções de Superbactéria (e de Doença Virulenta ou Efeitos de Mutação, das expansões). Vire (ou retire) um Marcador de Quarentena cada vez que um desses efeitos colocar cubo(s) em uma cidade com um Marcador de Quarentena.

Se o Especialista em Quarentena impedir os surtos ou que sejam colocados cubos da doença em uma cidade com um Marcador de Quarentena, não vire nem retire o Marcador de Quarentena da cidade.

Um surto em uma cidade conectada que produz *surto(s) em cadeia* para os quais também seriam colocados cubos em uma cidade em quarentena faz com que apenas 1 cubo seja colocado (e não 2 ou mais), o que faz com que o Marcador daquela cidade seja virado ou retirado apenas uma vez.

Colocar 2 cubos de cores diferentes *ao mesmo tempo* em uma cidade em quarentena — no Desafio da Superbactéria ou no Evento de Emergência Expansão de Áreas de Doença (ou do Desafio de Mutação de outra expansão) — resulta em que apenas 1 cubo seja colocado (e não 2).

O efeito Interferência do Governo da Doença Virulenta de *À Beira do Caos* não se aplica aos peões nas cidades com Marcadores de Quarentena.



DESAFIO DAS REGIÕES INTERIORANAS

Neste desafio, as doenças são transmitidas dos animais para os seres humanos nas áreas rurais, as "regiões interioranas" distantes das principais cidades mostradas no tabuleiro. Os jogadores precisam impedir os surtos de tais doenças nas cidades próximas. No entanto, estudar as doenças dos animais — visitando as Regiões Interioranas e Compartilhando Conhecimento nelas — pode facilitar a descoberta das curas.

Preparação

Prepare o jogo normalmente, mas:

- coloque os tabuleiros das Regiões Interioranas ao lado do tabuleiro de Pandemic.



- no tabuleiro *principal*, coloque os 18 discos coloridos translúcidos nas cidades conectadas às quatro Regiões Interioranas, associando as cores dos discos às cores das cidades. Os discos permitem que os jogadores possam ver facilmente quais cidades se conectam a cada Região Interiorana.
- No passo 3 — Infetar 9 Cidades —, coloque também 1 cubo de doença da cor correspondente em cada Região Interiorana. Coloque o dado das Regiões Interioranas no topo do Baralho de Infecção como um lembrete (veja abaixo).

Jogo

Os jogadores revezam os turnos e realizam as ações normalmente, com algumas exceções. Após o turno de cada jogador, antes das Infecções, infecte as Regiões Interioranas (veja a próxima seção).

As Regiões Interioranas se comportam como áreas normais da "cidade". Os jogadores podem se mover para as (ou sair das) Regiões Interioranas com uma ação Automóvel/Balsa de (ou para) qualquer uma das áreas conectadas (com um disco da mesma cor). Os jogadores podem voar até as Regiões Interioranas com Eventos de Transporte Aéreo ou Voo Fretado. (Não é possível pegar Voos Diretos, pois as Regiões Interioranas não têm Cartas de Cidade.)

Como as Regiões Interioranas não têm Cartas de Cidade, os Centros de Pesquisa só podem ser construídos no local com o Evento de Financiamento Governamental ou a habilidade de Especialista em Operações.

Um jogador nas Regiões Interioranas pode Tratar Doenças no local normalmente (ou colocar a região em quarentena, se estiver jogando com Quarentenas).

Importante: *para erradicar uma doença curada, todos os cubos dessa cor devem ser removidos tanto do tabuleiro principal quanto do tabuleiro das Regiões Interioranas.*

A ação de Compartilhar Conhecimento funciona de modo diferente: um jogador em uma Região Interiorana com outro jogador pode *dar* qualquer Carta de Cidade da *cor* correspondente à região ou pode *pegar* qualquer Carta de Cidade da mesma cor do outro jogador.

Infecções das Regiões Interioranas

Antes de comprar Cartas de Infecção, role o dado das Regiões Interioranas. Se rolar uma das faces coloridas do dado, coloque 1 dado de doença da mesma cor na Região Interiorana (ou realize um surto, se 3 cubos da mesma cor estiverem presentes, colocando um cubo em cada cidade conectada). Se rolar a face branca do dado, não há efeito. Compre e resolva as Cartas de Infecção normalmente. Em seguida, coloque o dado das Regiões Interioranas em cima do baralho de Infecção como um lembrete.

As Regiões Interioranas recebem cubos de qualquer surto nas cidades conectadas (o que pode resultar em um surto em cadeia nas Regiões Interioranas).

O desafio pode ser combinado aos desafios de Quarentena, Evento de Emergência ou Superbactéria (e a todos os desafios das expansões). Como este desafio pode tornar o jogo mais fácil ou mais difícil (de várias maneiras), a partida pode ser jogada como uma mudança de ritmo, sem aumentar a dificuldade em geral.



As conexões das Regiões Interioranas e os exemplos de Surtos (veja infecções a seguir)

As Cartas de Bônus da Equipe de Resposta Regional no Desafio da Superbactéria (e no Jogo em Equipe de No Laboratório) podem ir até as Regiões Interioranas de mesma cor. O Piloto de No Laboratório pode entrar ou sair das Regiões Interioranas, mas não pode sobrevoar as Regiões Interioranas (numa única ação). No Jogo em Equipe de No Laboratório, os Centros de Pesquisa da equipe não podem ser colocados nas Regiões Interioranas.

O Diretor de Campo de No Laboratório pode Tratar Doenças em áreas adjacentes usando as conexões das Regiões Interioranas.

A Ação de Compartilhar Conhecimento, menos restritiva nas Regiões Interioranas, representa os benefícios de estudar as doenças relacionadas aos animais.

Não role o Dado das Regiões Interioranas se o Evento Uma Noite Tranquila for jogado para evitar Infecções. Role duas vezes o Dado das Regiões Interioranas após Falha de Logística do Evento de Emergência. Os efeitos de Infecção do Efeito Crônico da Doença Virulenta de À Beira do Caos ou, se presentes, os Cubos de Mutação, também se aplicam às infecções dos dados das Regiões Interioranas.

Ganhar ou perder

As condições para perder ou vencer o desafio das Regiões Interioranas (ou qualquer desafio combinado a ele) são as mesmas que as do jogo base.

DESAFIO DO EVENTO DE EMERGÊNCIA



Neste desafio, os jogadores devem enfrentar Eventos de Emergência, os quais têm efeitos imprevisíveis e fatais. (Como esses eventos acrescentam turnos extras para os jogadores e espaçam as epidemias um pouco mais, também facilitam um pouco mais o jogo de outras maneiras).

Este desafio pode ser combinado com as Quarentenas e com todos os outros desafios. Se você está pensando em adicionar mais uma carta de Epidemia para aumentar a dificuldade do jogo, acrescentar Eventos de Emergência em vez de outra Epidemia pode torná-lo mais difícil e variado.

Preparação

- Embaralhe todas as 10 cartas de Evento de Emergência viradas para baixo. Utilize o mesmo número de cartas de Evento de Emergência e de Epidemia. Guarde as Cartas de Evento de Emergência que não forem usadas sem olhar para elas.
- Ao preparar o Baralho de Jogador, embaralhe 1 Carta de Evento de Emergência em cada pilha de Cartas de Jogador (junto com a Carta de Epidemia).



Jogo

Ao comprar um Evento de Emergência, imediatamente leia a carta em voz alta e siga suas instruções. Alguns Eventos de Emergência têm efeitos continuados até serem descartados ou adiados. Coloque-os virados para cima próximo ao Baralho de Jogador como lembretes até serem descartados. Essas cartas não contam para o limite da mão dos jogadores.

Se um jogador comprar uma Carta de Epidemia e um Evento de Emergência, realiza o Evento de Emergência primeiro. Se um jogador comprar 2 Eventos de Emergência, escolhe a ordem em que terão efeito.

Ao combinar este desafio com o Desafio da Mutaç o de   Beira do Caos, se voc  comprar um Evento de Emerg ncia e um Evento de Muta o, realize primeiro o Evento de Emerg ncia.

Detalhes

Os Eventos de Emerg ncia n o s o Cartas de Eventos.



Avi es do CDC em terra

Essa carta *n o* impede que o Agente de Viagens mova pe es at  outros pe es, o descarte do Especialista em Opera  es para a habilidade de deslocar-se nem — em outras expans  es — que o Piloto voe ou as a  es de Voo ou Fuga do Bioterrorista.



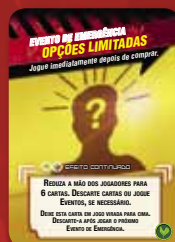
Falha de conten  o

Se uma cidade conectada tem 2 cubos da cor da doen a, acrescente 1 cubo e ent o realize um surto em cadeia ali. (O efeito Altamente Contagioso de Doen a Virulenta de   Beira do Caos *n o*   somado   Falha de Conten  o.)



Foco Ativo da Doen a

Se um cubo da cor da carta comprada estiver na cidade, ajuste seu n mero para 3 e em seguida realize um surto no local.



Op  es limitadas

Se alguns jogadores quiserem jogar os Eventos (em vez de descartar), podem fazer isso em qualquer ordem. Este evento *afeta* o CDC (no Jogo Solo de *No Laborat rio*), mas *n o* afeta o Bioterrorista do jogo   Beira do Caos. O limite da m o do Arquivista de   Beira do Caos   reduzido para 7, e n o 6.



Paciente zero

Essa carta *pode* afetar uma doen a erradicada, e continuar  a afetar at  esse evento ser descartado. Depois que isso acontecer, descarte a Carta de Infec  o na Pilha de Descarte de Infec  o.



P nico generalizado

Em   Beira do Caos, esse efeito   somado ao efeito Declive Escorregadio da Doen a Virulenta.

DESAFIO DA SUPERBACTÉRIA

Neste desafio, os jogadores enfrentam uma quinta doença que não pode ser tratada. Os jogadores precisam curá-la, produzir vacinas e levá-las até as cidades infectadas para erradicar a doença causada pela Superbactéria.

As Quarentenas (veja a página 2) *devem* ser utilizadas neste desafio (para que os jogadores tenham uma maneira de atrasar as infecções da doença causada pela Superbactéria). Este desafio pode ser combinado com Eventos de Emergência ou o Desafio das Regiões Interiores, se você desejar. Esta expansão é um pouco mais difícil do que os dois desafios anteriores.

Preparação

Prepare o jogo normalmente, mas:

- Acrescente 24 cubos roxos ao estoque e use o Marcador e o Indicador de Cura roxos para a doença causada pela Superbactéria.
- Coloque as Doses de Vacina e as 4 Fábricas de Vacinas próximas ao estoque.
- No passo 3 — Infetar 9 cidades —, *substitua* 1 cubo de doença por um cubo roxo ao colocar os cubos para a *primeira, quarta e sétima* cidades compradas. Coloque 1 Carta de Infecção de Superbactéria na Pilha de Descarte de Infecção e 1 *no topo* do Baralho de Infecção.

O desafio começa com 18 cubos de doenças no tabuleiro (incluindo 3 roxos), além de 10 Cartas de Infecção na pilha de Descarte de Infecção (as 9 Cartas de Cidade compradas no passo 3, mais 1 Carta de Infecção de Superbactéria).

- Dê uma Carta de Referência de Superbactéria a cada jogador.
- Se o Médico estiver na partida, certifique-se de estar usando a versão do Desafio da Superbactéria.
- Acrescente 4 Marcadores de Quarentena ao estoque (use todos os 6, se o Coronel estiver na partida).
- Embaralhe as 8 Cartas Bônus de Superbactéria viradas para baixo e use o mesmo número de Cartas de Epidemia. Guarde as Cartas Bônus não usadas sem olhar para elas. Ao preparar o Baralho de Jogador, embaralhe 1 Carta Bônus em cada pilha de Cartas de Jogador (junto com a Carta de Epidemia).

Resumo

Para vencer, os jogadores devem descobrir curas para todas as 5 doenças e erradicar a doença roxa da Superbactéria.

A ação Tratar uma Doença *não pode* ser usada para retirar cubos de doença roxos.

Pode-se impedir que cubos de doença roxos sejam *colocados* no tabuleiro normalmente (com Marcadores de Quarentena, a habilidade do Especialista em Quarentena, vários Eventos ou — quando a doença roxa for curada — pelo Médico).

O jogo começa com 3 cubos roxos nas cidades. Outros serão colocados quando estas cidades forem reinfetadas ou quando as Cartas de Infecção de Superbactéria transformarem infecções normais em infecções roxas. Os surtos de doença roxa ocorrem normalmente.

Depois da cura da doença roxa, os jogadores retiram os cubos roxos, fazendo a coleta de Doses de Vacinas das Fábricas de Vacinas e as levando para as cidades infectadas de roxo.

Cada Fábrica de Vacinas produz 1 Dose de Vacina quando é construída e após o turno de cada jogador. O Centro de Pesquisa no qual a doença roxa é curada se transforma em uma Fábrica de Vacinas. Os jogadores podem transformar outros Centros de Pesquisa em Fábricas de Vacinas.

Jogo

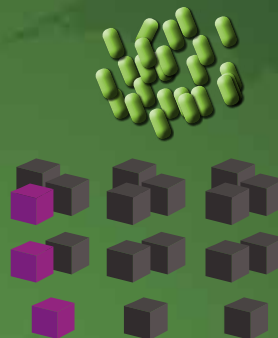
Revezem os turnos e realizem ações como no jogo básico.

Importante: A ação Tratar uma Doença *não pode* retirar cubos roxos.

Após a doença roxa ser curada, no fim do turno de cada jogador (após as Infecções), cada Fábrica de Vacinas construída produz vacinas. Aponte isso colocando 1 Dose de Vacina em cada área com uma Fábrica de Vacinas.

Este desafio não pode ser combinado com a expansão Mutação ou os desafios do Bioterrorista. Veja abaixo as seções separadas sobre como combinar este desafio com a expansão Doença Virulenta ou os desafios do Laboratório.

24 Doses de Vacina



4 Fábricas de Vacinas



Carta de Referência de Superbactéria



Versão Médico de Superbactéria



Marcadores de Quarentena



Cubos roxos podem ser removidos de outras maneiras: por algumas funções da expansão e pelos Eventos. Assim que a doença roxa for curada, podem ser removidos pelas habilidades do Farmacêutico ou do Médico (se o Médico puder descartar uma Dose de Vacina) ou no Evento Distribuição Rápida de Vacina de À Beira do Caos. No entanto, o Operador de Campo de À Beira do Caos não pode testar cubos roxos.



Se o número de Doses de Vacinas no estoque for menor do que o número de Fábricas de Vacinas, o jogador que terminar um turno decide quais fábricas produzirão uma dose.

AÇÕES DA SUPERBACTÉRIA



Descobrir uma cura

(somente para a Doença da Superbactéria)

Em um Centro de Pesquisa, descarte 5 Cartas de Cidade — **2** (ou mais) das cidades devem ter, pelo menos, 1 cubo de doença roxa — para curar a Doença da Superbactéria roxa. Retire esse Centro de Pesquisa do jogo e substitua-o por uma Fábrica de Vacinas e uma Dose de Vacina.



Construa a Fábrica de Vacinas

(depois da cura da Superbactéria)

Quando estiver em um Centro de Pesquisa, retire-o do jogo e o substitua por uma Fábrica de Vacinas e 1 Dose de Vacina.

Assim que as 4 Fábricas de Vacinas forem construídas, essa ação não pode mais ser realizada.

Os jogadores podem fazer a Ponte Aérea entre uma Fábrica de Vacinas e um Centro de Pesquisa ou entre duas Fábricas de Vacinas. Os jogadores não podem Descobrir uma Cura em uma Fábrica de Vacinas. Um Centro de Pesquisa pode ser construído em uma cidade com uma Fábrica de Vacinas.



Faça a coleta das Vacinas

Na Fábrica de Vacinas, transfira qualquer número de Doses para a sua Carta de Função.

A qualquer momento, os jogadores podem devolver doses de vacina das Cartas de Função para o estoque.



Distribua as vacinas

Devolva 1 Dose de Vacina da sua Carta de Função para o estoque e retire todos os cubos roxos da Superbactéria da cidade na qual você se encontra.

Ao jogar o Jogo Solo de No Laboratório, as ações do CDC de Reatribuir Função e Trocar Dados não podem ser realizadas em uma Fábrica de Vacinas. Ao jogar o Jogo em Equipe de No Laboratório, o Centro de Pesquisa da equipe pode ser transformado em Fábrica de Vacinas da equipe; aponte isso posicionando o antigo Centro de Pesquisa da equipe na beirada, ao lado da Fábrica.

O Especialista em Operações, a Paramédica e o Veterinário podem usar a habilidade de movimento especial para sair de uma Fábrica de Vacinas.

Ao jogar o Jogo em Equipe de No Laboratório, apenas os jogadores da equipe proprietária é que podem fazer a coleta na Fábrica de Vacinas da equipe.

O Diretor de Campo de No Laboratório pode Distribuir a Vacina para uma cidade conectada a ele.

O Médico faz isso automaticamente (sem usar uma ação) sempre que estiver em uma cidade com, pelo menos, 1 cubo roxo, caso ele tenha uma Dose de Vacina em sua Carta de Função para descartar. O Médico impede automaticamente que novos cubos roxos sejam colocados na cidade — após a doença roxa ser curada — sem usar Doses de Vacina.

INFECÇÕES CAUSADAS PELA SUPERBACTÉRIA

Quando uma Carta de Infecção comprada (para Eventos de Infecções, Epidemias ou Emergência) for uma cidade com 1 ou mais cubos roxos, acrescente 1 cubo roxo a ela (além do efeito normal da carta) ou realize um surto roxo, se esta cidade tiver 3 cubos roxos.

Acrescente 1 cubo roxo, caso a cor da doença da Carta de Cidade tenha sido erradicada.

Durante as Infecções, sempre que uma Carta de Infecção de Superbactéria for comprada, não conta como compra de Carta de Infecção. Compre outra Carta de Infecção e aplique a ela o efeito da Carta de Infecção de Superbactéria.

Se você comprar duas Cartas de Infecção de Superbactéria em sequência, aplique o efeito delas assim que a próxima Carta de Infecção for comprada.

Se a próxima cidade da Carta de Infecção não tiver cubos roxos (e a doença dessa cor ainda não tiver sido erradicada), acrescente 1 cubo roxo em vez de 1 cubo de doença da cor da carta. Caso contrário, a Carta de Infecção de Superbactéria não tem efeito; realize a Infecção normalmente (acrescentando 1 cubo da cor da cidade e 1 cubo roxo).

Em ambos os casos, descarte a Carta de Infecção de Superbactéria para a Pilha de Descarte de Infecção. Assim que a doença roxa for erradicada, retire as Cartas de Infecção de Superbactéria do jogo, quando elas forem compradas.

Não compre Cartas de Infecção adicionais quando as Cartas de Infecção de Superbactéria são compradas ao resolver o Evento de Previsão (ou a habilidade da Solucionadora de Problemas de À Beira do Caos).

Esta regra é diferente dos Desafios de Mutação das outras expansões.

Ganhar ou perder

Os jogadores vencem imediatamente se curarem todas as 5 doenças e erradicarem a doença da Superbactéria roxa. Eles perdem nas condições habituais.

Dica: use os Marcadores de Quarentena para diminuir a velocidade do o crescimento da doença roxa. Os cubos roxos não podem ser tratados e sua equipe perderá se você não tiver no estoque o número de cubos roxos necessário para colocar no tabuleiro.

Ao jogar o Jogo em Equipe de No Laboratório, os jogadores podem vencer como indicado ou mediante cura e erradicação de 4 doenças, incluindo a doença roxa da Superbactéria.

DESAFIO DO LABORATÓRIO DE SUPERBACTÉRIA

Para combinar este desafio com o Desafio do Laboratório de *No Laboratório*, durante a preparação, coloque um cubo roxo no símbolo de tratamento, próximo às duas placas de amostras no Tabuleiro do Laboratório. Antes de realizar a ação *Processe uma Amostra no Laboratório*, o jogador pode imediatamente adicionar esse cubo a qualquer placa de amostra.



Não Processe uma Amostra de modo a retirar esse cubo roxo, como se fosse necessário para sequenciar a doença roxa. Sem ele, é impossível curar a doença roxa, pois os cubos roxos não podem ser tratados (e colocados nas placas de amostra do Laboratório).

As Cartas de Cidade utilizadas para Caracterizar uma Doença e Testar uma Cura para a doença roxa devem ser de cidades com, pelo menos, 1 cubo roxo (no momento em que as ações forem realizadas). 3 Cartas de Cidade quaisquer podem ser descartadas para curar a doença roxa; não é necessário que sejam cidades com cubos roxos.

Uma Carta Bônus de Superbactéria, Amostra de Doença Isolada, pode ser usada para Caracterizar uma Doença ou Testar uma Cura ao desenvolver uma cura da mesma cor no desafio Laboratório de Superbactéria.

Ações de Laboratório não podem ser realizadas em Fábricas de Vacinas (apenas em Centros de Pesquisa).

O Desafio do Laboratório de Superbactéria é muito difícil, pois os dois desafios aumentam a pressão do tempo sobre os jogadores. Não tente jogá-lo até você ter se saído bem nos desafios da Superbactéria e do Laboratório, separadamente.

SUPERBACTÉRIA DE DOENÇA VIRULENTA

Ao combinar este desafio com o desafio Doença Virulenta de *À Beira do Caos*, a doença roxa da Superbactéria *pode* se tornar a Doença Virulenta. Se isso ocorrer, alguns efeitos da Carta de Epidemia da Doença Virulenta são modificados:

Efeito crônico

Esse efeito se aplica somente quando uma Carta de Infecção de Superbactéria transforma um cubo de doença em um cubo roxo.

Estrutura molecular complexa

A Carta de Cidade adicional deve ser uma cidade com, pelo menos, 1 cubo roxo.

Bolso Oculto

Não tem efeito.

Efeito de velocidade

Esse efeito se aplica somente quando uma Carta de Infecção de Superbactéria transforma um cubo de doença em um cubo roxo.

Resistente a tratamento

Não tem efeito.



FUNÇÕES

Cada jogador tem uma função com habilidades especiais que aumenta as chances da sua equipe.



CORONEL

Use essa função somente com Quarentenas. Durante a preparação, acrescente mais 2 Marcadores de Quarentena ao estoque.

- Quando ele entrar em uma cidade com um Marcador de Quarentena "1", vire-o para o lado "2".
- Ele pode descartar uma Carta de Cidade para colocar um Marcador de Quarentena em *qualquer* cidade. Conta como uma ação.



PARAMÉDICA

- Ela pode se mover para qualquer cidade com um Centro de Pesquisa. Conta como uma ação.
- Depois de resolver uma Epidemia, ela pode – fora de turno – se deslocar para a cidade da Epidemia e Tratar uma Doença no local (antes das Infecções).

A "Cidade da Epidemia" é a cidade que corresponde à carta comprada do fundo do baralho de Infecção durante o passo Infectar de resolver a Epidemia.



SEPARADORA DE GENES

Ela pode Descobrir uma Cura em um Centro de Pesquisa de uma cidade *da cor a ser curada* ao jogar 2 Cartas de Cidade da cor curada, além de 1 Carta de Cidade de cada uma das outras 3 cores de doença (padrão).

Ou pode Descobrir uma Cura normalmente. A habilidade da Separadora de Genes não pode ser utilizada para curar a doença roxa (em nenhum dos desafios). Ao jogar o Desafio do Laboratório na expansão No Laboratório, a Separadora de Genes precisa descartar 1 carta de cada cor que não seja a cor da cura (padrão) para Descobrir uma Cura (em um Centro de Pesquisa localizado em uma cidade da cor da cura). Se a Separadora de Genes for afetada pelo efeito de Estrutura Molecular Complexa da Doença Virulenta de À Beira do Caos, ela precisa descartar 1 carta adicional da cor de cura para Descobrir uma Cura.



FARMACÊUTICO

- Ele pode revelar uma Carta de Cidade para Tratar uma Doença (ou Distribuir Vacina no Desafio da Superbactéria) na cidade. Conta como uma ação.

Ele deve descartar uma Dose de Vacina para Distribuir a Vacina.

- Ele pode retirar 1 cubo de uma doença *curada* de qualquer cidade para o estoque. Conta como uma ação.

Cubos de Doença da Superbactéria curados podem ser removidos com esta ação (sem uma dose de vacina).

Ao jogar o Desafio da Superbactéria (ou o Jogo em Equipe de No Laboratório), o Farmacêutico pode revelar uma Carta de Amostra de Doença Isolada e retirar 1 cubo de doença da mesma cor de qualquer cidade daquela cor.



VETERINÁRIO

Somente use essa função no Desafio das Regiões Interioranas.

- Quando estiver em um Centro de Pesquisa, ele pode se deslocar para qualquer Região Interiorana. Conta como uma ação.
- Em uma Região Interiorana, ele retira 2 cubos de uma doença não curada com Tratar uma Doença (se 2 ou mais cubos estiverem ali).

MÉDICO (reimpressa para o Desafio da Superbactéria)

Use essa versão somente no Desafio da Superbactéria. Ao retirar automaticamente cubos da Doença da *Superbactéria* curada em uma cidade, o Médico também deve devolver 1 Dose de Vacina (ou nenhum cubo será retirado). De resto, a função não foi modificada.

TESTE DO JOGO:

Richard Aronson, Jacob Butcher, Jim Boyce, Rob Daviau, Barry Eynon, Jay e Katrina Gissher, Steve Goodman, David Grainger, Trisha e Wei-Hwa Huang, Terry Lyzen, Paul Markarian, Ron Sapolsky, Alex Simmons, Rob Smolka, Ana Ulin, Joanna Winter e Michelle Zentis.

CRÉDITOS

Design do jogo: Matt Leacock e Tom Lehmann
Arte: Chris Quilliams
Design gráfico: Philippe Guérin

Galápagos Jogos

Tradutor: Ana Resende
Revisão: Evelyn Trippo
Diagramação BR: Aran Lopes e Felipe Godinho

© 2015 Z-Man Games. Pandemic e Z-Man Games são marcas registradas da Z-Man Games. Fantasy Flight Supply é uma marca comercial da Fantasy Flight Games. Imagens meramente ilustrativas.

www.GalapagosJogos.com.br

Z-MAN
games

