



PANDEMIC: THE CURE

Um dice game para 2 a 5 jogadores, com idade de 8 ou acima por Matt Leacock.

INTRODUÇÃO

Quatro doenças mortais ameaçam infectar o mundo! Os jogadores precisam trabalhar juntos para prevenir um surto das doenças enquanto encontram suas curas. Você precisará mais do que sorte para salvar o dia. Você poderá salvar a humanidade?

COMPONENTES

- 48 Dados de infecção, 12 de cada em 4 cores
- 1 Bolsa de infecção
- 7 Peões de jogador
- 7 Cartas de papéis
- 37 Dados de jogador em 7 cores
- 6 Tiles de região
- 1 Centro de Tratamento, com trilhas de Surto e Infecção
- 1 Seringa de Surto
- 1 Seringa de taxa de Infecção
- 1 Tile de CDC
- 10 Cartas de Eventos
- 1 Carta de Doenças Curadas

SETUP

1. Coloque o Centro de Tratamento no meio da mesa. Coloque os tiles de Região ao redor dele, conforme mostrado (1 a 6, no sentido horário).
2. Ajuste a seringa da taxa de infecção para a configuração de dificuldade STANDARD na Trilha de Infecção (Infection).
Se esta é sua primeira vez jogando um jogo cooperativo, recomendamos o setup INTRO.
3. Defina a seringa de surtos (outbreaks) para 0 na Trilha de Surtos.
4. Coloque os 48 dados de Infecção no saco de infecção e os misture.
5. Compre 12 dados de infecção do saco de forma aleatória e role-os. Re-role todos os resultados com cruz até que todos os dados mostrem um número.
6. Coloque esses dados em suas regiões correspondentes (dados mostrando um 1 irão na região 1, dados mostrando um 2 irão na região 2, etc.).
Se houver mais de 3 dados de uma cor em qualquer região, re-role os dados extras até que nenhuma região tenha mais de 3 dados de uma cor.
7. Coloque o tile CDC e a carta de Doenças Curadas (Cured Diseases) perto dos tiles de Região, como mostrado.
8. Embaralhe as cartas de Eventos viradas para baixo e empilhe-as ao lado do CDC para formar uma pilha de compra. Revele as 3 primeiras cartas de Eventos e coloque-as com a face virada para cima próximas ao CDC, conforme mostrado.
9. Embaralhe as cartas de Papeis e entregue uma a cada jogador. Distribua o peão colorido e o conjunto de dados do jogador correspondentes a cada função. Coloque as cartas de Papeis não utilizadas, os peões de jogador e os dados do jogador na caixa. Coloque os peões na região 1 (América do Norte).



OBJETIVO

Pandemic: The Cure é um jogo cooperativo; todos os jogadores ganham ou perdem juntos. Durante o jogo, você se deslocará pelo mundo, tratando doenças e coletando amostras. Quando você coletou amostras suficientes, você pode tentar encontrar uma cura. Se os jogadores, trabalhando juntos, descobrirem curas para as quatro doenças, vocês vencem! Se, no entanto, a taxa de infecção for muito alta, houver muitos surtos, ou o número de pessoas infectadas crescer demais (não há dados suficientes na bolsa para comprar), então sua equipe perde.

JOGO

Selecione aleatoriamente um jogador para começar a jogar. Continue a jogar no sentido horário em torno da mesa até o final do jogo. Em seu turno, você pode fazer quatro coisas:

- | | |
|---------------------------------------|-----|
| 1. Role Dados de Jogador e Faça Ações | P.3 |
| 2. Colete Amostras | P.6 |
| 3. Tente Encontrar a Cura | P.6 |
| 4. Infecte Regiões | P.7 |

Durante seu turno, outros jogadores podem dar conselhos, mas você decide o que fazer se os jogadores não concordarem.

1. ROLE DADOS DE JOGADOR E FAÇA AÇÕES

Role todos os dados do seu jogador. Cada dado mostrará uma ação ou um símbolo de risco biológico. Os resultados das ações são bons. Os resultados de perigo biológico são ruins.

AÇÕES

Um resultado de ação pode ser gasto para fazer essa ação ou pode ser re-rolado. Você pode re-rolar um dado mostrando um resultado de ação qualquer número de vezes, mas uma vez que é gasto, você não pode re-rolar ou gastá-lo novamente neste turno. Os dados de ação podem ser re-rolados ou gastos em qualquer ordem, mas são gastos somente uma vez.

Após Cada Ação

Depois de gastar um dado de ação, deixe-o de lado (para lembrá-lo de não gastá-lo novamente neste turno).

Você não precisa re-rolar dados ou gastar todas as suas ações. (Você pode não re-rolar um dado para evitar rolar um resultado de  risco biológico, veja abaixo.)

As Quatro Ações Padrão São:





VOO

Mova seu peão de sua região para qualquer outra região.



NAVIO

Mova seu peão de sua região para uma região próxima a ela (como mostrado).



TRATAMENTO

Coloque 1 dado de Infecção de sua região no meio do Centro de Tratamento,
ou

Coloque 1 dado de Infecção do Centro de Tratamento na bolsa de infecção.



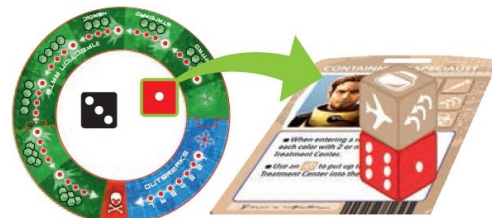
Importante: quando você trata um dado de infecção de uma doença com uma cura conhecida, em vez de mover 1 dado de infecção, mova TODOS os dados de infecção dessa cor de sua região ou do Centro de Tratamento.



COLETAR AMOSTRA

“Engarrafe” uma amostra da doença. Pegue 1 dado de uma doença não curada do Centro de Tratamento e coloque-o, juntamente com o seu dado de jogador mostrando um resultado “Coletar Amostra”, na sua carta de Papel como amostra dessa doença. (Se nenhum dado estiver no Centro de Tratamento, você não pode fazer essa ação).

Uma amostra (um dado com o resultado “Coletar Amostra” e um dado de infecção) permanece “bloqueados” na sua carta de Papel até que você forneça amostras a outro jogador ou tente encontrar uma cura.



OUTRAS AÇÕES

Alguns papéis têm dados com mais de 1 símbolo impresso em alguns lados do dado, separados por uma barra. Para esses resultados, você pode fazer uma ou outra dessas ações (não ambas).

Alguns papéis têm ações especiais em alguns lados do dado. As regras para essas ações especiais estão em suas cartas de Papel.

Todos os efeitos de um dado devem ser concluídos antes de passar para o próximo dado.

RISCO BIOLÓGICO

Avance imediatamente a seringa da taxa de infecção 1 espaço para cada resultado de risco biológico que você rola e, então, coloque esses dados à parte. Esses dados não podem ser re-rolados neste turno. Quando a seringa da Trilha de Infecção atinge (ou cruza) um  espaço na Trilha de Infecção, ocorre uma **epidemia**.

Importante: se a seringa da Trilha de Infecção chegar ao final da Trilha de Infecção, o jogo termina e sua equipe perdeu!

EPIDEMIAS

Quando ocorre uma epidemia, pegue em sua mão todos os dados no Centro de Tratamento **mais** uma série de dados da bolsa, igual à *nova* taxa de infecção (os dados mostrados ao lado de cada seção da Trilha de Infecção) e role-os.

Coloque os dados com um resultado de cruz no CDC (veja Eventos, p.7).

Coloque todos os dados com resultados numéricos nas regiões numeradas correspondentes. Então, começando pela região 1 (América do Norte) e indo no sentido horário, verifique se há surtos: se uma região tiver mais de 3 dados de uma cor, ocorre um surto (ver Surtos, abaixo).

Após uma epidemia, o jogador atual pode continuar com o seu turno, gastar ou re-rolar qualquer um dos seus dados de jogador restantes.



SURTOS

Um surto ocorre quando uma região tem mais de 3 dados de infecção da mesma cor nele.

Isso pode acontecer durante uma epidemia ou quando está infectando regiões.

Quando ocorre um surto:

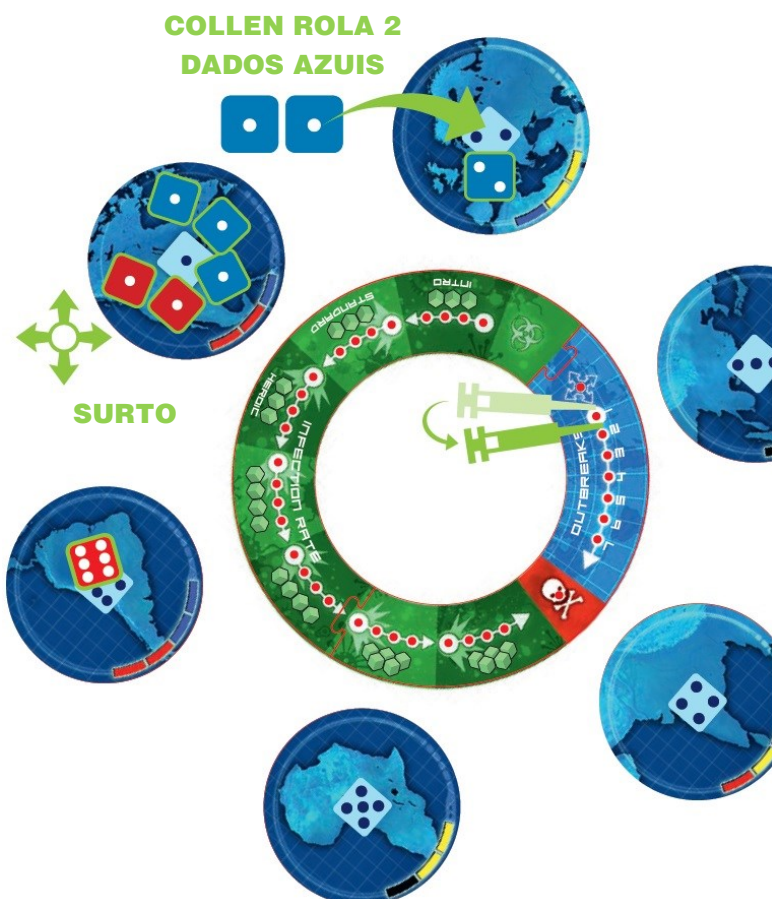
1. Avance a seringa de surto 1 espaço.
2. Mova os dados extras (os dados acima de 3 na cor do surto) no sentido horário para a próxima região.

Exemplo: América do Norte (região 1) possui 3 dados de infecção azul e 2 dados de infecção vermelha. Colleen rola 2 dados azuis, ambos mostrando um “1” como resultado de uma epidemia. Uma vez que uma região pode conter apenas 3 dados de cada cor, ocorre um surto. Colleen avança a seringa de surto 1 espaço e move 2 dados azuis da América do Norte (região 1) para a Europa (região 2).

Reações em Cadeia: Se a próxima região agora tiver mais de 3 dados da cor do surto, ela também tem um surto. Avance a seringa de surto 1 espaço e mova os dados extras acima de 3 desta cor nesta região no sentido horário para a próxima.

Uma região pode ter um surto mais de uma vez por turno. Isso pode ocorrer se, durante o mesmo turno, surtos de cores diferentes ou se Dados de infecção suficientes de uma cor forem adicionados em dois tempos diferentes.

Importante: se a seringa de surtos atingir 8 surtos, o jogo termina e sua equipe perdeu!



2. COLETE AMOSTRAS

Quando você terminar de rolar e tomar ações, se você tiver alguma amostra na sua carta de Papel, você pode dar amostras para outro jogador **em sua região**.

Pegue todas as amostras de uma cor de doença na sua carta de Papel e entregue-as a outro jogador na sua região. Este jogador coloca essas amostras em sua carta de Papel.

Fazendo isso, juntando mais amostras dessa cor de doença, aumenta a chance de um companheiro de equipe encontrar uma cura (veja abaixo).

3. TENTE ENCONTRAR A CURA

Depois de rolar e tomar ações (e possivelmente dar amostras), você pode tentar encontrar uma cura:

Role todas as amostras coletadas de uma cor de doença em sua carta de Papel. Você pode tentar encontrar uma cura apenas uma vez por cada turno.

Adicione os resultados mostrados nesses dados. As cruzeiras contam como 0 (zero). Se o total for 13 ou mais, você encontrou a cura para essa cor de doença! Veja "Sucesso". Caso contrário, você não conseguiu encontrar a cura. Veja "Falha".

Sucesso	Falha
 $= 16$	 $= 11$



Sucesso

1. Marque esta cura colocando um dos dados da Infecção usado para encontrar a cura no espaço colorido apropriado da carta de Doenças Curadas.
2. Coloque os dados de Infecção restantes (as outras amostras) que você rolou, mais qualquer dado mantido como amostra por outros jogadores, além de qualquer dado dessa cor no Centro de Tratamento, na bolsa de infecção.



3. Entregue os dados do jogador que "engarrafaram" essas amostras de volta aos seus proprietários.

Observação: depois de uma cura ter sido encontrada, durante infecções e epidemias, você ainda coloca dados de infecção de cores curadas em regiões! (Embora exista uma cura, as pessoas ainda estão se infectando.)

Ter uma cura deixa sua equipe melhor para tratar essas doenças (veja Tratamento, página 4).

Observação: ao contrário do jogo de tabuleiro Pandemic, não há erradicação em Pandemic: The Cure. Quando você cura uma doença e remove todos os dados de infecção dessa cor, não há efeito especial.

Importante: uma vez que sua equipe encontra a cura para todas as quatro doenças, sua equipe vencerá!

Falha

Se o total rolado for menor que 13, você não conseguiu encontrar uma cura. Mantenha as amostras. Em seguida, você pode dá-las como amostras ou tentar novamente encontrar uma cura.

Observação: mantenha todas amostras roladas com resultados de cruz como amostras; não as coloque no CDC.

4. INFECTE REGIÕES

Depois de tomar ações – e possivelmente dar amostras e tentar encontrar uma cura – compre uma série de dados igual à taxa de infecção da bolsa de infecção (sem olhar para eles) e role.

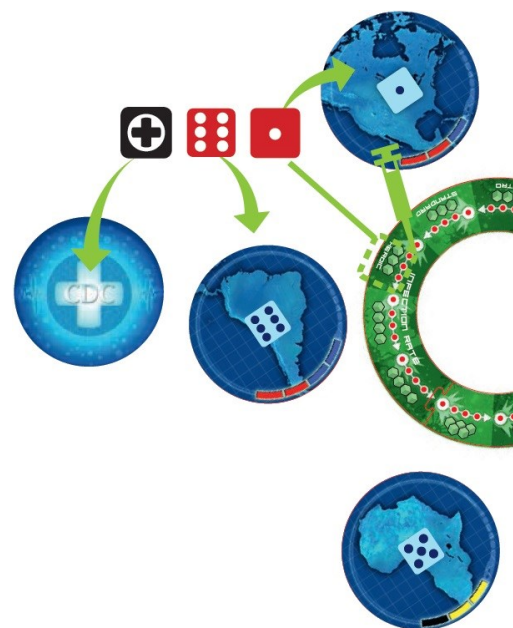
Importante: se não houver dados suficientes na bolsa para comprar, muitas pessoas foram infectadas e sua equipe perdeu!

Coloque todos os dados de Infecção mostrando cruzes no CDC.

Coloque todos os dados de Infecção mostrando números em suas regiões correspondentes (todos os dados com resultados “1” vão na região 1, América do Norte, etc.).

Então, começando pela região 1 e indo no sentido horário, verifique cada região para surtos, resolvendo qualquer uma que ocorra (veja Surtos, p.5).

Então, seu turno acabou e o jogo passa para o jogador à sua esquerda.



EVENTOS

Sempre que um dado de Infecção é rolado e um resultado de cruz aparece, você teve sorte e pode começar a usar eventos úteis. Coloque os dados com cruzes no CDC.

Para usar um evento, coloque os dados com cruzes necessários na bolsa de infecção e siga as instruções.

Os eventos podem ser utilizados por qualquer jogador a qualquer momento, exceto entre a rolagem de dados de Infecção, colocando-os e depois verificando se há surtos.

Depois que um evento for concluído, descarte sua carta (virando para baixo) no final da pilha de compra de evento e imediatamente revele um novo evento e coloque-o com a face voltada para cima. (Uma vez que você sempre obtém um novo evento depois de usar um, você sempre terá 3 cartões de eventos virados para cima em jogo.)



VENCENDO O JOGO

Sua equipe vence assim que descobrir a cura de todas as quatro doenças. Parabéns, você salvou a humanidade!

(Observação: Você não precisa tratar cada dado de Infecção em todas as regiões para vencer.)

PERDENDO O JOGO

Sua equipe pode perder (encerrando o jogo) de três formas diferentes:

Fora do tempo. Se a seringa de taxa de infecção chegar ao final da Trilha de Infecção.

Muitos surtos. Se ocorrerem 8 ou mais surtos.

Muitas pessoas infectadas. Se, durante uma etapa de Infectar Regiões, não há dados suficientes na bolsa de infecção para comprar e rolar.

A qualquer momento, os jogadores podem olhar na bolsa para que saibam quantos dados estão nela.

SEU PRÓXIMO JOGO

Depois de vencer na dificuldade Intro ou Standard, experimente as dificuldades Heroic. Tente diferentes papéis – o jogo correrá de forma diferente. Seja flexível – a estratégia vencedora de sua equipe em um jogo pode não funcionar no próximo. Boa sorte!

Pontos a Lembrar

Remova 1 dado de uma região cada vez que o peão do jogador ativo entrar em uma nova região ao jogar o evento Mobile Hospital.

O poder do Container Specialist também produz efeitos quando ele é movido pelo Dispatcher e ele produz efeitos antes do evento Mobile Hospital ter efeito.

Quando você encontra a cura para uma doença, não melhora o poder especial do Container Specialist ou o evento Mobile Hospital.

Se você começar seu turno e todos os seus dados estão trancados como amostras, você pode desbloquear um deles para rolar. Coloque a infecção extra “amostra” no Centro de Tratamento.

O Dispatcher pode manter dados Airlift em sua carta de Papel para usar no turno de outros jogadores. Os dados de Airlift não utilizados podem ser retirados e rolados juntos com os outros dados disponíveis no início do turno do Dispatcher.

As barras coloridas em cada tile de Região fornecem uma pista sobre quais doenças aparecerão em cada região e com qual frequência. Por exemplo, a América do Norte recebe muitas doenças vermelhas e algumas doenças azuis por causa da forma como os dados da Infecção são projetados.



CRÉDITOS

Design do jogo: Matt Leacock

Regras e assistência ao desenvolvimento: Tom Lehmann

Arte: Chris Quilliams e Philippe Guérin

Desenvolvimento: Z-Man Games

Tradução: Giovanni Zanelato

Playtesters: Devin Anderson, Tido Autrey, Jim Boyce, Matthew Brunner, Julie Calvé, Eric Christian, Misun Chung, Dave Cortright, David Dickie, Eric Dobson, Robert Dorgan, Fred Duewer, Tim Eisner, Sandra Emerson, Chris and Kim Farrell, Kate Frichette, Rich Fulcher, Richard Garfield, Jay Gischer, Stacie Haneline, Jay Heyman, Bryan Howard, Tommy Howard, David Kiehnhoff, John and Beth Knoerzer, Donna, Anna, Colleen, Ruth, and Tim Leacock, Josh Lehon, Terry Lyzen, Paul Markarian, Jeffrey Middleton, Mari Mock, Brian and Lisa Modreski, Siew Siang Neo, Robert Oswald, Dave Peters, Ron Sapolsky, Ed Schmerling, Craig Silverstein, Zachary Sparer, Matt Spikes, Abe Stephenson, Ben Stern, Jeff Stern, Ken and Kip Tidwell, Becca Tortell, Lisa Towell, Eric Tucker, Jonathan Tweet, Tessa Tweet, Jacob Wallis, Rob Watkins e Heather Wilhelm.



© 2014 Z-Man Games Inc.

31 rue de la Coopérative

Rigaud QC J0P 1P0

Canada

info@zmangames.com

www.zmangames.com