

MATT LEACOCK
ROB DAVIAU



PANDEMIC
LEGACY

1ª TEMPORADA

PANDEMIC LEGACY

1ª TEMPORADA

por Matt Leacock e Rob Daviau

O mundo está entrando em colapso. Quatro doenças estão varrendo o planeta e sua equipe encontra-se na linha de frente. Pior ainda, uma das doenças deu sinais de que pode se tornar resistente a qualquer tratamento.

Pandemic Legacy é um jogo cooperativo no qual os jogadores têm de trabalhar em conjunto para desenvolver curas e impedir surtos de quatro doenças, antes que elas contaminem a humanidade. Todos os jogadores vencem ou perdem juntos.

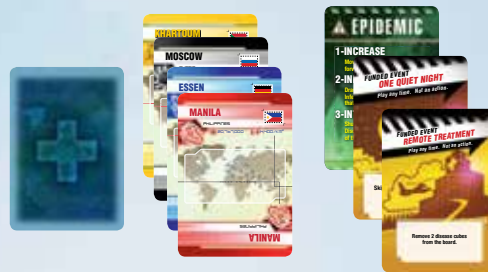
CONTEÚDO INICIAL



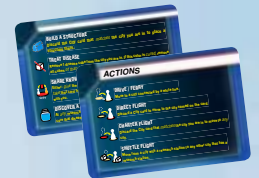
5 cartas de personagem



4 peões



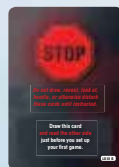
61 cartas de jogo
(48 cartas de cidade, 5 cartas de epidemia,
8 cartas de evento)



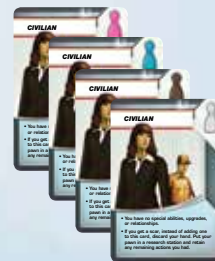
4 cartas de referência



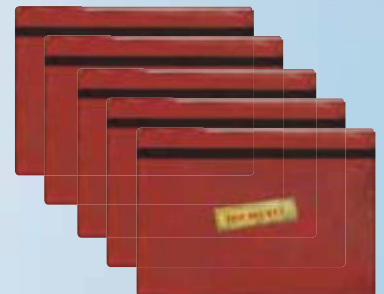
48 cartas de infecção



62 cartas Legacy



4 cartas de civis



5 dossiês



4 marcadores de cura

Eradication
"0" side



1 marcador de velocidade de infecção



1 ficha de lembrete



1 marcador de surto



96 cubos de doença
(24 de cada cor)



6 centros de pesquisa



1 Tabuleiro

Você precisará de uma caneta. Ela não está incluída no jogo.

VISÃO GERAL

COMO SE JOGA UMA PARTIDA DE PANDEMIC LEGACY ?

Diferente da maioria dos jogos que começam sempre da mesma maneira todas as vezes que você joga, Pandemic Legacy carrega alguns elementos de uma partida para outra. As Consequências de decisões feitas num jogo continuarão presentes nos jogos seguintes e em todas as partidas jogadas com sua cópia do jogo. Grupos diferentes tomarão decisões diferentes e terão uma experiência diferente. O resultado disso é um jogo único para o grupo que o joga.

Algumas vezes você terá de escrever em partes do jogo. Em outras você colocará auto-colantes em cartas e no tabuleiro. Algumas vezes você chegará até mesmo a destruir uma carta. Estas mudanças são permanentes.

Além disso, no fim de cada partida, os jogadores farão duas Atualizações de Fim de Jogo para se preparar para os próximos jogos. Você colocará auto-colantes no tabuleiro, nas cartas e nos personagens.

À medida que for jogando, você irá descobrindo outras maneiras que o jogo se modificará.

Alguns elementos de jogo estão selados e escondidos antes do primeiro jogo começar. À medida que o jogo for se desenrolando, você encontrará instruções que lhe dirão quando abrir estes compartimentos. Não abra os compartimentos que existem no fundo da caixa até receber instruções para fazê-lo. Os dossiês também contêm informações secretas que serão reveladas durante o desenvolvimento do jogo.

Algumas regras, que levam o nome de A a Y não fazem parte deste manual. À medida que o jogo for se desenvolvendo, você receberá as regras que estão faltando e as grudará no manual de regras. Daquele ponto em diante, as regras terão sido modificadas permanentemente.

SE VOCÊ NUNCA JOGOU PANDEMIC...

Recomendamos que você jogue algumas partidas sem nenhuma das regras especiais de "Legacy" para que você possa ter uma noção do tipo de decisão que terá de tomar.

Leia este manual e depois jogue sem usar nenhuma das seguintes regras:

- Meses de Jogo, Baralho de Legacy, dossiês
- Objetivos, Financiamento, Calendário de Jogo, Nível de Pânico
- Cicatrizes e Personagens Perdidos
- Atualizações de Fim de Jogo

O objetivo destas partidas de aquecimento é encontrar a cura para quatro doenças antes que alguma das condições de perda do jogo seja disparada. (anotadas nas regras). Você deveria jogar pelo menos duas partidas desta maneira para ter uma boa noção do jogo antes de acrescentar as regras adicionais.

SE VOCÊ JÁ JOGOU PANDEMIC

Você verá que a primeira partida de Pandemic Legacy será como uma partida de Pandemic com algumas modificações que serão explicadas a seguir.

O QUE CONTINUA E O QUE É REINICIALIZADO?

Escrever no tabuleiro, colar etiquetas no tabuleiro ou nas cartas e possivelmente destruir componentes são mudanças permanentes.

Sob todos os outros aspectos, o jogo é inicializado no início de cada partida. As peças no tabuleiro, cartas na mão, surtos, etc. tudo volta ao início.

MESES DE JOGO

A partida de Pandemic Legacy é dividida em 12 meses, começando em janeiro.

Se for bem sucedido em janeiro, o grupo passa para o mês seguinte. Se falhar, o grupo tem mais uma chance de ser bem sucedido no mês atual. Comece um novo jogo com o conjunto de regras atual e os objetivos do mês no qual o grupo falhou. Se perder novamente, o grupo simplesmente passa para o mês seguinte e começa o próximo jogo.

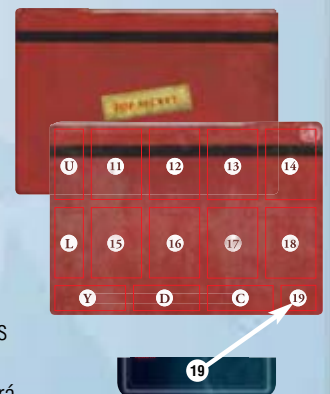
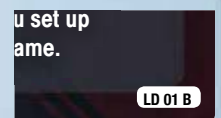
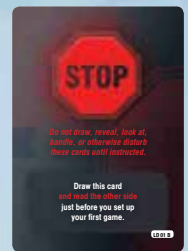
O BARALHO LEGACY

O baralho de Legacy contém cartas que descrevem o que acontece no curso dos 12 meses de jogo. Ele está arranjado numa ordem determinada – **não olhe as cartas seguintes nem embaralhe este baralho**. No começo de um jogo, compre as cartas e leia-as uma por vez até encontrar uma carta que tem escrito PARE em seu verso. Esta carta dirá quando voltar a comprar cartas do baralho, o que pode vir a acontecer no meio do jogo, no fim do jogo, ou no início do mês seguinte. O baralho de Legacy é uma viagem só de ida. Mesmo que você venha a repetir um determinado mês, não coloque as cartas de Legacy de volta no baralho.

Se as cartas do baralho de Legacy se espalharem, peça para alguém que não está participando do jogo para colocar as cartas em ordem usando os números que existem no canto de cada carta. O canto da carta mostrado no quarto à direita mostra o verso da primeira carta do baralho de Legacy.

OS DOSSIÊS

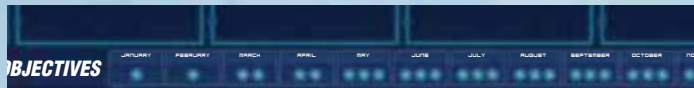
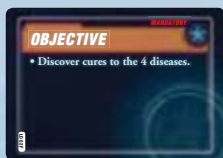
Os cinco dossiês contêm os auto-colantes que serão colados no jogo. À medida que avança no deck de Legacy, você encontrará cartas que têm letras ou números de dossiês. Quando isso acontecer, abra as portas do dossiê cujas letras ou números for igual aos da carta que você tem nas mãos, um de cada vez, resolvendo cada uma delas antes de abrir a próxima. Algumas destas portas conterão auto-colantes que serão usados uma vez apenas. Outros criarão uma carta que será usada a partir daí em todas as partidas futuras.



VISÃO GERAL

OBJETIVOS

No início de cada partida o grupo terá um objetivo (ou objetivos) que ele precisa atingir para vencer. O número de objetivos necessários para vencer em um determinado mês é mostrado no tabuleiro daquele mês.



Se um objetivo estiver marcado como **obrigatório**, ele tem de ser atingido para o grupo vencer. Você não precisa decidir quais outros objetivos você deseja atingir no início de qualquer partida, você pode esperar e ver como o jogo se desenvolve.

Alguns objetivos continuarão em jogo até serem atingidos; outros expirarão no fim de um determinado mês. À medida que o tempo for passando, outros objetivos serão introduzidos.

FINANCIAMENTO

No início de cada partida, você introduzirá um número de cartas de Evento financiados (à escolha do grupo) no baralho de jogo igual a seu Nível de Financiamento.

O Nível de Financiamento é 4 no início da primeira partida em janeiro mas variará de uma partida para outra. O menor Nível de Financiamento é 0 e o maior é 10.

CALENDÁRIO DE JOGO

Use o calendário de jogo para anotar o progresso do grupo, ganhos e perdas, jogadores envolvidos e o nível de financiamento atual. O calendário de jogo pode ser encontrado na contracapa deste manual de regras.

Game Calendar				
If you win, advance to the next month and <i>decrease</i> your funding by 2. If you lose the first half of the month, play the second half of the month and <i>increase</i> your funding by 2. If you lose in the second half of the month, increase your funding by 2, then proceed on the next month. Funding cannot go under 0 or over 10.				
	Funding	Date	Players and Characters	Win or Lose ?
January	Early	4		
	Late			
February	Early			
	Late			
March	Early			
	Late			
April	Early			
	Late			

FICHA DE LEMBRETE



Esta ficha é usada ocasionalmente durante os jogos para lembrar os jogadores de alguma coisa.

O TABULEIRO

REGIÕES

O tabuleiro é dividido em seis regiões, cada uma delas grosseiramente equivalente a um continente. Elas entrarão em jogo mais tarde.

SEÇÃO DE OBJETIVOS

Existe uma seção em um dos cantos do tabuleiro onde são colocados os objetivos. Janeiro começa com um objetivo. Outros objetivos serão adicionados e removidos durante os meses subsequentes.

AREA DE MONITORAMENTO DAS DOENÇAS

Use esta área do tabuleiro para aplicar modificações a qualquer uma das quatro doenças.



NÍVEL DE PÂNICO

As cidades começam a entrar em pânico à medida que as doenças começam a se espalhar. Toda vez que há um surto numa cidade, use uma caneta para fazer uma marca em sua tabela de Nível de Pânico (impressa junto a ela). Enquanto houver 1 marca nesta tabela a cidade ainda estará estável (não há nenhum efeito). Quando houver 2 marcas em uma determinada cidade, começam os tumultos na cidade. Coloque um auto-colante de tumulto no quadro próximo à cidade para indicar seu progresso. Quando o Nível de Pânico da cidade chegar a 4 coloque um auto-colante de colapso sobre o auto-colante de tumulto. Se o Nível de Pânico da cidade chegar a 5 coloque um auto-colante de razia sobre o auto-colante de colapso. Os efeitos do pânico são cumulativos.

NÍVEL	ESTADO	EFEITO
1	Instável	Nenhum efeito.
2-3	Tumultos	Os jogadores não conseguem voos diretos nem voos fretados para a cidade ou saindo dela.
4	Colapso	Descarte uma carta da cor da cidade para entrar na cidade com uma ação Automóvel/Balsa.
5	Razia	Descarte uma carta a mais da cor da cidade para entrar nela com a ação Automóvel/Balsa (num total de duas). Se seu personagem se encontrar na cidade no momento em que ela atingir o Nível de Pânico 5, ele estará perdido. Veja a seção Personagens Perdidos na página 5.



Primeiro faça uma marca para indicar o Nível de Pânico atual da cidade.

Depois coloque o auto-colante de Nível de Pânico apropriado no espaço shaded.

PERSONAGENS

Cada jogador tem um personagem específico com habilidades especiais que aumentam as chances da equipe. Cada jogador começa a partida 1 criando um personagem.

Para criar um personagem escolha uma carta de personagem (todas elas têm habilidades especiais diferentes) e dê um nome a seu personagem.

O AUTO-COLANTE DA REGRA A Deve ser colado aqui

Estes personagens serão levados de uma partida para outra e podem vir a se perder (v. mais adiante). Você não tem de representar o mesmo personagem em todas as partidas.



CICATRIZES

Os personagens podem vir a sofrer dano físico ou mental durante o decorrer do jogo. Quando isto acontece, escolha uma cicatriz disponível e adicione-a à carta de seu personagem. Os personagens são marcados com uma cicatriz quando estão numa cidade que tem um surto, mas também podem receber cicatrizes de outras maneiras que serão descritas mais adiante.

Se um personagem já tem 2 cicatrizes e ganha uma terceira, ele é perdido.

PERSONAGENS PERDIDOS

Se você tiver de colocar uma cicatriz em seu personagem e ele não tiver mais espaços para cicatriz ou, se seu personagem estiver em uma cidade quando seu Nível de Pânico chega a 5, o personagem estará perdido.

Quando um personagem é perdido, destrua a carta de personagem correspondente, ele não poderá ser usado nesta partida nem em nenhuma outra daqui para a frente. Descarte todas as cartas que você tiver, compre uma carta de Civil e coloque seu peão em alguma cidade que tem um centro de pesquisa. Se não houver nenhum centro de pesquisa, coloque seu peão em Atlanta. Se seu personagem foi perdido durante seu turno, você deve realizar todas as ações que ainda tinha para realizar naquele turno.

REFERÊNCIA DE PERSONAGENS

Leia esta seção depois que tiver aprendido a jogar para estar ciente de alguns detalhes importantes acerca de cada um dos personagens.



Agente de Viagens

A Agente de Viagens pode, com uma ação:

- mover qualquer peão, se seu dono concordar, para qualquer cidade que contenha outro peão, ou
- mover o peão de outro jogador, se seu dono concordar, como seu.

A Agente de Viagens só pode mover os peões de outros jogadores, ele não pode levá-los a realizar outras ações como, por exemplo, Tratar Doença

Quando a Agente de Viagens move o peão de um jogador como se fosse seu:

- use as cicatrizes da Agente de Viagens e atualize-as, não as cicatrizes do personagem que ele está movendo.
- cartas que não precisam ser jogadas ou descartadas (no caso de Voos Diretos e Fretados ou para entrar numa cidade com Nível de Pânico 4 ou 5) saem da mão da Agente de Viagens. Uma carta descartada para fazer um voo Fretado tem de coincidir com a cidade da qual o peão está saindo.



Clínico Geral

O Clínico Geral tem espaços para quatro atualizações de personagem e tem direito a 5 ações por turno.



Médico

O Médico remove todos os cubos, não 1, da mesma cor quando realiza a ação Tratar Doença.

Se uma cura já foi encontrada para uma doença, ele remove automaticamente todos os cubos daquela cor de uma cidade simplesmente entrando na cidade ou estando lá. Isto não exige uma ação.

O Médico também evita a colocação neste local de cubos de doença (e surtos) de doenças cuja cura já foi descoberta.

A remoção automática de cubos por causa do Médico também acontece durante os turnos de outros jogadores.



Cientista

O Cientista precisa apenas de 4 (não 5) cartas de Cidade com a mesma cor de doença para Descobrir sua Cura.



Pesquisadora

Quando estiver realizando a ação Compartilhar Conhecimento, a Pesquisadora pode dar qualquer carta de Cidade de sua mão para outro jogador que se encontra na mesma cidade, sem que esta carta tenha de corresponder à cidade da Pesquisadora. A transferência tem de ser da mão da Pesquisadora para a mão do outro jogador, mas isto pode acontecer no turno de qualquer um dos dois jogadores.

PREPARAÇÃO

Você vai notar que algumas partes das regras estão faltando. Elas serão acrescentadas mais tarde.



Centros de pesquisa

1

Leia as Instruções da Missão

Compre cartas do topo do baralho de Legacy até chegar a uma carta que diz PARE. Leia as instruções da missão e integre as novas cartas (se houver) ao jogo.

2

Monte o Tabuleiro e Coloque as Peças

Coloque todas as estruturas (no início você terá apenas os centros de pesquisa) à mão. Separe os cubos em 4 montes de acordo com sua cor. Coloque um centro de pesquisa em cada cidade que tem um auto-colante de centro de pesquisa inicial. (O jogo começa com um centro em Atlanta). Pode ser que haja outras peças para serem colocadas nas partidas futuras.

3

Posicione surtos, marcadores de cura e objetivos

Posicione o marcador de surtos na posição 0 do Registro de Surtos. Posicione 4 marcadores de cura, vial side up, na base da área de registro de doenças. Posicione todos os objetivos válidos na área de objetivos.

Marcador de surtos
Registro de surtos

5

Selecione Eventos Financiados, adicione-os ao baralho e distribua as cartas de jogo

O grupo decide quais eventos financiados serão colocados no baralho de jogo. Este baralho pode ter um número de eventos financiados igual ao nível de financiamento atual (O Nível de Financiamento na primeira partida é 4). Embaralhe as cartas de evento e as cartas de Cidade juntas e distribua-as aos jogadores de modo que eles recebam sua mão inicial. O número de cartas a ser distribuído varia de acordo com o número de jogadores.

# de jogadores	Cartas
Partida com 2 jogadores	4
Partida com 3 jogadores	3
Partida com 4 jogadores	2



Marcadores de cura

Área de Monitoramento das Doenças



Durante as partidas de Pandemic Legacy, os jogadores mantêm o tempo todo suas cartas viradas para cima.

6

Prepare o Baralho de jogo

Divida as cartas de jogo que sobraram em 5 pilhas de cartas viradas para baixo tão próximas em tamanho quanto possível. Embaralhe uma carta de Epidemia em cada pilha, virada para baixo. Coloque uma pilha sobre a outra de modo a formar o baralho de jogo, deixando as pilhas menores no fundo do baralho.



Pilha

Embaralhe

7

Escolha os Personagens e Posições Iniciais

Cada jogador deve tomar uma carta de referência e escolher um personagem. Coloque um peão para cada um desses personagens em qualquer centro de pesquisa. (Os jogadores começam a primeira partida em Atlanta.) Todos os personagens devem começar juntos. Coloque os peões e as cartas de personagem que sobraram na caixa do jogo. Se não houver nenhum centro de pesquisa, os jogadores começam a partida nas ruínas de Atlanta.



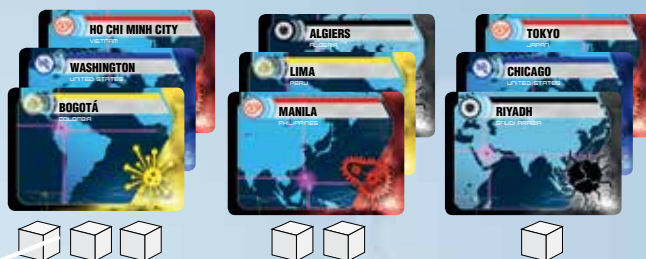
Marcador de Surto
Mostrador de Velocidade de Infecção
Baralho de infecção
Pilha de descarte de infecção



Baralho de jogo
Pilha de Descarte das Cartas de Jogo

4 Posicione o Marcador de Velocidade de Infecção e Infecte 9 cidades

Posicione o Marcador de Velocidade de Infecção no espaço "2" mais à esquerda do Mostrador de Velocidade de Infecção. Embaralhe as cartas de infecção e vire 3 delas. Coloque 3 cubos de doença da mesma cor em cada uma destas cidades. Vire mais 3 cartas; coloque 2 cubos de doença em cada uma dessas cidades. Vire mais 3 cartas e coloque um cubo de doença em cada uma destas cidades. (Você colocará um total de 18 cubos de doença, sempre da mesma cor que a cidade). Coloque estas 9 cartas viradas para cima no topo da Pilha de Descarte de Infecção. As outras cartas de infecção formam o baralho de infecção.



Use cubos de doença da mesma cor que as cartas

AUTO-COLANTE DE REGRA B

AUTO-COLANTE DE REGRA C

8 AUTO-COLANTE DE REGRA D

9 Use os bônus de vitória

Vencer num determinado mês resulta num bônus a ser usado no próximo mês de jogo. O grupo deveria usar este bônus agora. (Não existe nenhum bônus na primeira partida).

10 Comece o Jogo

Escolha um peão aleatoriamente. Aquele será o primeiro jogador a jogar. Os outros o seguirão no sentido horário.

JOGO

Cada turno é dividido em 3 partes:

1. Realize 4 ações.
2. Compre 2 cartas de jogo.
3. Infecte cidades.

Depois que um jogador tiver infectado as cidades, o jogador à sua esquerda começa seu turno.

Os jogadores devem dar conselhos uns aos outros livremente. Permita que todos deem opinião e ideias. No entanto, o jogador cujo turno está em andamento é que decide o que fazer.

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

NO SEU TURNO

AUTO-COLANTE DE REGRA E

Você pode realizar até 4 ações em cada turno.

Escolha qualquer combinação das ações relacionadas a seguir. Você pode realizar a mesma ação mais de uma vez e cada vez conta como 1 ação. As habilidades especiais de seu Personagem podem modificar a maneira como uma ação é realizada. Algumas ações envolvem descartar uma carta de sua mão; todos estes descartes vão para a Pilha de Descarte das Cartas de Jogo.

AÇÕES DE MOVIMENTO



Automóvel / Balsa

Deslocar-se para uma cidade ligada à cidade onde você



Uma linha branca que sai do tabuleiro “dá a volta” até o outro lado do tabuleiro e se conecta a uma cidade. Exemplo: Sidnei e Los Angeles estão interligadas.



Voo Direto

Descarte uma carta de cidade para se deslocar para a cidade cujo nome aparece na carta. Você não pode usar um Voo Direto para entrar ou sair de uma cidade com tumultos, em colapso ou em razia.



Voo Fretado

Descarte a carta da Cidade onde você se encontra para se deslocar para qualquer outra cidade. Você não pode usar um Voo Fretado para entrar ou sair de uma cidade com tumultos, em colapso ou em razia.



Ponte Aérea

Vá de uma cidade que tem um centro de pesquisa para qualquer outra cidade que tem um centro de pesquisa.

AUTO-COLANTE DE REGRA F

OUTRAS AÇÕES



Construir uma Estrutura

Descarte uma carta com o nome da cidade onde você se encontra para construir um centro de pesquisa nela. Em janeiro, as únicas estruturas que você tem disponíveis são centros de pesquisa, os outros tipos aparecerão mais tarde. Peque a estrutura da pilha próximo ao tabuleiro. Se todas as estruturas de um determinado tipo já foram construídas, você pode tirar uma de qualquer lugar do tabuleiro. Cada cidade pode ter uma estrutura de cada tipo.



Tratar uma Doença

Remova 1 cubo de doença da cidade onde você se encontra e coloque-o no suprimento de cubos junto à borda do tabuleiro. Se a cura para a doença desta cor já foi descoberta (veja o parágrafo Descobrir uma Cura mais adiante), remova **todos** os cubos daquela cor da cidade onde você se encontra.

Se o último cubo de uma doença curada for retirado do tabuleiro, esta doença foi erradicada. Vire o marcador de cura de modo a mostrar o lado com o símbolo .

A primeira vez que o grupo erradicar uma doença, invente um nome para ela, depois escreva este nome no tabuleiro na área de registro de doenças. Erradicar uma doença também dá a ao grupo a opção de dar à doença uma mutação positiva no fim da partida como um de seus bônus. Mutações positivas só podem ser aplicadas em doenças que foram erradicadas no jogo que acabou de terminar.

Não é necessário erradicar uma doença para vencer. No entanto, quando as cidades de uma doença erradicada são infectadas, nenhum cubo de doença é colocado sobre ela (v. a seção Epidemias e Infecções nas páginas 11-12). Remover o último cubo de uma doença que não está curada não tem nenhum efeito.



Compartilhar Conhecimento

Você pode realizar esta ação de duas maneiras:

Dê a carta da cidade onde você se encontra a outro jogador, ou **retire** a carta da cidade onde você se encontra de outro jogador.

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

Se o jogador que recebe a carta passa a ter mais de 7 cartas, ele precisa descartar imediatamente uma carta ou jogar uma carta de evento.

Exemplo: Se você tem a carta de cidade de Moscou e se encontra em Moscou com outro jogador, você pode dar esta carta ao outro jogador. Ou, se outro jogador tem a carta de Moscou e os dois se encontram em Moscou, então você pode receber a carta daquele jogador. Em qualquer caso, os dois têm de concordar antes de passar a carta.





Descobrir uma Cura

Em qualquer centro de pesquisa, descarte 5 cartas de Cidade da mesma cor de sua mão para descobrir a cura da doença daquela cor. Cubra o ícone da doença (que se encontra no topo da área de registro de doença) com o marcador de cura da mesma cor. Se não houver nenhum cubo desta cor sobre o tabuleiro, a doença está erradicada. Vire o marcador de cura de modo a deixar o lado erradicado para cima.

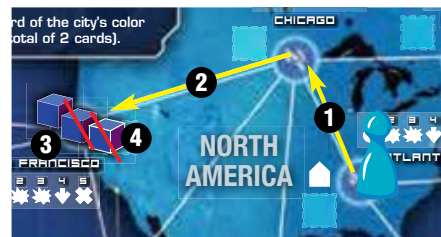
Se nenhuma ação for exigida para Descobrir uma Cura (devido a mutações positivas) então o jogador pode descartar as cartas necessárias de sua mão imediatamente, mesmo que não seja seu turno.

Quando a cura de uma doença é descoberta, seus cubos continuam sobre o tabuleiro e novos cubos podem ainda vir a ser colocados em casos de epidemias ou infecções (v. o parágrafo Epidemias e Infecções nas páginas 11-12). Mas, tratar esta doença é agora mais fácil.

Exemplo de jogo: No primeiro turno Ben realiza 4 ações:

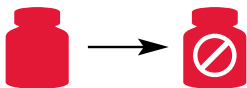
Vai de Atlanta para Chicago de carro. (2) Vai de carro para São Francisco. (3) Trata uma doença em São Francisco, removendo um cubo azul de lá, e (4) trata novamente uma doença em São Francisco, removendo um segundo cubo de doença azul.

Ben terminou a parte das ações de seu turno.



Exemplo de jogo: mais adiante naquele jogo, a cura da doença vermelha é descoberta.

Ainda há 3 cubos vermelhos em Manila, onde Ana (a cientista) (peão branco) começa seu turno. Ana (1) Trata Doença em Manila removendo todos os 3 cubos com uma ação (visto que a cura para esta doença já foi descoberta). Esta ação erradica a doença vermelha, por isso o marcador de cura vermelho é virado de modo a ficar com o lado "⊘" para cima.



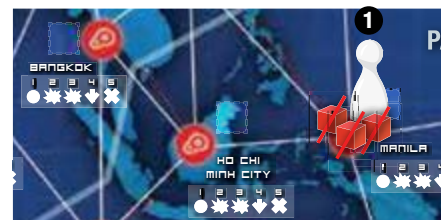
George, o especialista em operações (peão azul turquesa) está em Madras e construiu um centro de pesquisas lá.

George diz a Ana que está com a carta da cidade de Madras e a oferece a Ana, se ela for capaz de chegar em Madras. Ana descarta sua carta da cidade de Manila em troca de um (2) voo fretado e move seu peão para Madras.

Depois Ana (3) Compartilha Conhecimento com George, ficando com sua carta de Madras. Fazer isso dá a Ana 4 cartas pretas, o que não é suficiente para descobrir a cura da doença.

Entretanto, Ana é uma cientista e só precisa descartar 4 cartas da mesma cor para descobrir a cura da doença correspondente. Ana (4) Descobre uma Cura, descartando suas 4 cartas pretas no centro de pesquisa de Madras. O marcador de cura preto é colocado de modo a cobrir o vírus preto no tabuleiro para Indicar que a cura para esta doença foi descoberta.

Ana terminou a parte das ações de seu turno.



AUTO-COLANTE DE REGRA G

AUTO-COLANTE DE REGRA H

AUTO-COLANTE DE REGRA I

AUTO-COLANTE DE REGRA J

AUTO-COLANTE DE REGRA K

AUTO-COLANTE DE REGRA L

AUTO-COLANTE DE REGRA M

AUTO-COLANTE DE REGRA N

AUTO-COLANTE DE REGRA O

COMPRAR CARTAS

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



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

AUTO-COLANTE DE REGRA P

CARTAS DE EPIDEMIA

Se entre as cartas que você comprar houver alguma de **Epidemia**, não as coloque em sua mão (e não compre outras cartas em substituição). Em vez disso, realize imediatamente os seguintes passos em ordem:

1. Aumento: Mova o marcador de velocidade de infecção 1 casa para a frente no Mostrador de Velocidade de Infecção.

2. Infecção: Compre a carta de **baixo** do Baralho de Infecção. A menos que a doença daquela cor tenha sido erradicada, coloque 3 cubos de doença daquela cor na cidade indicada. Se a cidade já tiver cubos desta cor, não coloque os 3 cubos. Em vez disso, coloque cubos suficientes para que ela fique com 3 cubos daquela cor. Então, ocorre um **surto** daquela doença na cidade (v. o parágrafo Surtos mais adiante). Coloque esta carta na Pilha de Descarte de Infecção.



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

3. Intensificar: Embaralhe apenas as cartas que se encontram na Pilha de Descarte de Infecção e coloque-as no topo do Baralho de Infecção.



Quando estiver fazendo estes passos lembre-se de comprar do fundo do Baralho de Infecção e embaralhar **apenas as cartas** da **Pilha de Descarte de Infecção** colocando-as **sobre** o Baralho de Infecção já existente.

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

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

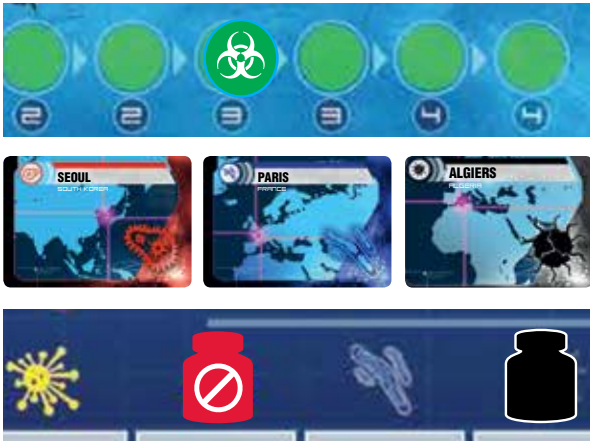
Depois de resolver as cartas de Epidemia, descarte-as.

AUTO-COLANTE DE REGRA Q

INFECÇÕES

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

Para infectar uma cidade coloque um cubo da cor correspondente na cidade a menos que esta doença tenha sido erradicada. Se a cidade já tiver 3 cubos daquela cor, não coloque o quarto. Em vez disso, ocorre um **surto** daquela doença na cidade (v. Surtos, mais adiante). Coloque esta carta na Pilha de Descarte de Infecção.

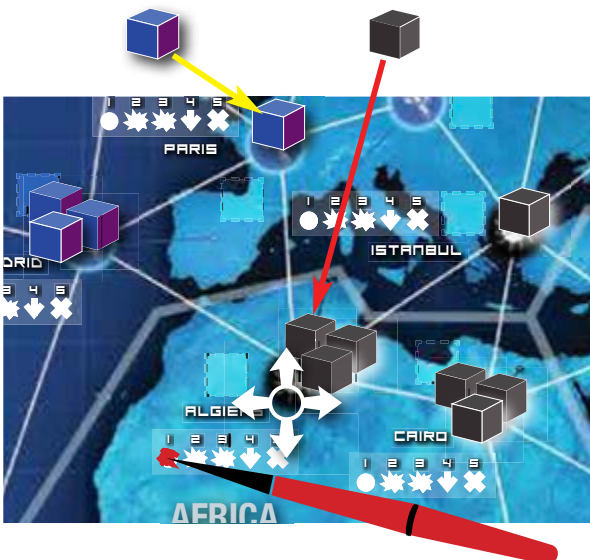


Exemplo de jogo (cont.): Ana termina seu turno infectando cidades. A velocidade de infecção no momento é igual a 3, por isso Ana vira três cartas de Infecção: Seul, depois Paris e por fim Argel.

A doença vermelha foi erradicada, por isso Ana simplesmente descarta Seul.

Paris tem um cubo azul, portanto Ana adiciona um segundo cubo azul e descarta a carta de Paris.

A cura da doença preta foi descoberta – mas ainda não foi erradicada (ainda existem cubos pretos no tabuleiro) – por isso Ana infecta Argel. Como já existem 3 cubos pretos em Argel, Ana não coloca o quarto. Em vez disso, acontece um surto da doença preta em Argel.



AUTO-COLANTE DE REGRA R

AUTO-COLANTE DE REGRA S

AUTO-COLANTE DE REGRA T

SURTOS

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

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



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

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

AUMENTE O NÍVEL DE PÂNICO

Aumente o Nível de Pânico de todas as cidades que têm um surto. Se o jogo iria terminar devido aos surtos, aumente apenas o Nível de Pânico para os primeiros 8 surtos. Se mais de 8 cidades iriam ter surtos (devido a surtos em cadeia), os jogadores podem escolher que cidades têm surtos e aumentar seu Nível de Pânico, parando quando chegar ao oitavo surto.

Nas partidas subsequentes, é possível isolar as cidades de modo que surtos nestas cidades não afetem as cidades adjacentes. Neste caso, aumente o Nível de Pânico da cidade que tem o surto, mas não movimente o marcador no Registro de Surtos.

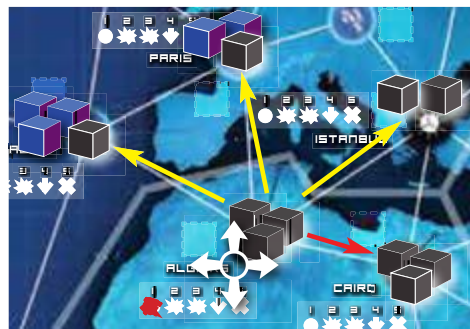
AUTO-COLANTE DE REGRA U

VERIFICAÇÃO DE CICATRIZES

Os personagens que se encontrarem em cidades com surto recebem uma cicatriz.

FIM DO TURNO

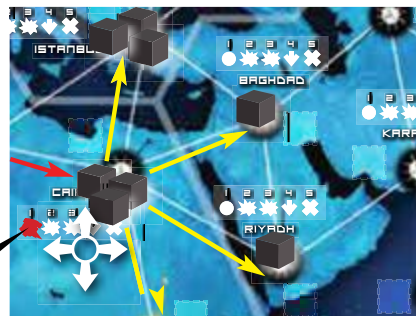
Depois de infectar cidades e descartar as cartas de infecção, o turno termina. É a vez do jogador à sua esquerda.



Exemplo de jogo (cont.): ocorre um surto da doença preta em Argel. Ana desloca o marcador de surtos um espaço à frente e coloca um cubo preto em cada cidade conectada a Argel: Madri, Paris, Istambul e Cairo. Cairo já tem 3 cubos pretos, portanto Ana não coloca o quarto. Em vez disso acontece um surto em cadeia na cidade do Cairo.



Ana avança o marcador de surtos mais uma vez. Ela coloca um cubo preto em cada cidade ligada ao Cairo: Istambul, Bagdá, Riad e Cartum, mas não em Argel, pois Argel já tinha um surto quando se estava resolvendo a carta de infecção. Depois Ana descarta a carta de infecção de Argel.



FIM DO JOGO

Os jogadores vencem no momento em que atingirem o número necessário de objetivos. O jogo termina imediatamente, mesmo que esteja no meio do turno de um jogador ou de uma série de surtos.

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

- imediatamente, se o marcador de surtos chegar à última posição do Registro de Surtos;
- imediatamente, se os jogadores não forem capazes de colocar o número de cubos de doença realmente necessário sobre o tabuleiro. Todos os cubos e surtos que viriam depois não acontecem.
- se um jogador não conseguir comprar 2 cartas de Jogo depois de realizar suas ações.

AUTO-COLANTE DE REGRA V

VENCENDO OU NÃO, O GRUPO ESCOLHE DUAS ATUALIZAÇÕES DE FIM DE JOGO NO FIM DA PARTIDA.

SE O GRUPO VENCER A PARTIDA

- O grupo recebe o bônus de vitória no mês seguinte. Ele será descrito nas cartas do Baralho de Legacy.
- O grupo começa a partida seguinte no início do mês seguinte.
- O Nível de Financiamento é diminuído em 2 pontos (mínimo igual a 0) pois está claro que o grupo tem a situação sob controle.
- O grupo anota seu novo Nível de Financiamento.

SE O GRUPO PERDER A PARTIDA

- Se esta for a primeira vez que este mês foi jogado, o grupo deve tentar jogar o mesmo mês novamente. Caso contrário, o grupo deve passar para o mês seguinte em sua próxima partida.
- O Nível de Financiamento é aumentado em 2 pontos (máximo de 10) pois esta confusão precisa ser resolvida o mais rápido possível.
- O grupo anota seu novo Nível de Financiamento.

EM QUALQUER UM DOS CASOS (VITÓRIA OU DERROTA)

- Retire todas as peças do tabuleiro.
- Descarte todas as cartas de cidade. Elas devem ser preparadas novamente no início da nova partida. Não coloque nenhuma das cartas de Legacy de volta no baralho de Legacy, mesmo que esteja jogando novamente o mesmo mês. Simplesmente continue de onde parou no baralho de Legacy.
- Se estiver jogando o mesmo mês novamente, a descrição de sua missão e os objetivos são os mesmos.

Prepare as próximas partidas como descrito na seção Preparação.

ATUALIZAÇÕES DE FIM DE JOGO

Perca ou ganhe, o grupo escolhe duas atualizações no fim de cada partida. Ele pode escolher a mesma atualização duas vezes.

EVENTOS SEM PATROCÍNIO

Escolha um auto-colante de evento para adicionar a uma cidade no Baralho de Jogo. Esta carta é agora uma carta de Cidade e uma carta de Evento e pode ser usada como qualquer uma delas mas não das duas maneiras de uma vez. Estas cartas de cidade/evento estão disponíveis em todas as partidas (elas não são afetadas pelo nível de financiamento). Cada carta de cidade só pode ter um auto-colante.

CRIANDO CENTROS DE PESQUISA

Escolha uma cidade que no momento tem um centro de pesquisa e coloque um auto-colante de centro de pesquisa em construção. Adicione um centro de pesquisa a todas as cidades que têm um auto-colante deste tipo durante a preparação de todas as partidas futuras.

ATUALIZAÇÕES DE PERSONAGEM

Adicione uma atualização a um personagem. Cada personagem tem espaço para 2 atualizações (com exceção do Clínico Geral que tem 4). Os jogadores podem colar uma atualização sobre uma atualização já existente. As atualizações só podem ser colocados em personagens que participaram da partida que acabou de terminar.

MUTAÇÕES POSITIVAS

Se o grupo erradicou uma doença durante esta partida, ele pode dar àquela doença uma mutação positiva para tornar mais fácil encontrar uma cura nas partidas futuras. Coloque o auto-colante de mutação positiva na área de Registro de Doenças do tabuleiro.

Doenças que ganham a mutação Efficient to Sequence são curadas assim que um jogador descarta o número necessário de cartas. Isto não exige uma ação e pode acontecer no turno de outro jogador.

AUTO-COLANTE DE REGRA W

CARTAS

CARTAS DE JOGO

Ao longo do jogo, o grupo terá a opção de colocar auto-colantes nas cartas de cidade. Cada carta de cidade pode ter um auto-colante. Quando joga uma carta de cidade com um auto-colante, você decide se ela a está jogando como uma carta de cidade ou usando o efeito do auto-colante, nunca os dois. Os jogadores empre podem examinar as pilhas de descarte.

LIMITE DE CARTAS NA MÃO

Se, em algum momento, você tiver mais de 7 cartas na mão (depois de resolver todas as cartas de epidemia que você tenha comprado), descarte cartas ou jogue cartas de evento até ter apenas 7 (v. Cartas de Evento).

CARTAS DE EVENTO

Jogar uma carta de evento não é uma ação. O jogador que joga uma carta de evento decide como ela será usada.

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

Exemplo: Durante a fase de infecções, a primeira carta de infecção comprada causa um surto. Você não pode jogar a carta de evento Tratamento a Distância para impedir que isto aconteça. No entanto, depois que este surto ocorre você pode usar o Tratamento a Distância antes de virar a próxima carta de Infecção.

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

ESTRUTURAS

Cada cidade pode conter uma estrutura de cada tipo.

CENTROS DE PESQUISA



Você tem de estar num centro de pesquisa para usar a ação Descobrir uma cura. Você também pode usar a ação Ponte Aérea para viajar de um Centro de Pesquisa a outro. Destrua um Centro de Pesquisa em uma cidade se ela tiver tumulto. Se era um centro de pesquisa starting, substitua o auto-colante de starting research station por um auto-colante de centro de pesquisa destruído. Não é permitido construir um centro de pesquisa numa cidade que está com tumulto, em colapso ou razia.

AUTO-COLANTE DE REGRA X

AUTO-COLANTE DE REGRA Y

REGRAS NEGLIGENCIADAS

- Você não compra uma carta em substituição depois de comprar uma carta de epidemia.
- Você pode Descobrir uma Cura em qualquer centro de pesquisa – a cor da cidade não precisa ser igual à da doença que você está curando.
- No seu turno, você pode receber uma carta de outro jogador, se os dois estiverem na cidade que corresponde à carta que você está recebendo.
- No seu turno, você pode receber qualquer carta de Cidade da Pesquisadora (apenas), se os dois estiverem na mesma cidade.
- O limite para o número de cartas na mão se aplica imediatamente depois de receber uma carta de outro jogador.
- Os personagens ganham uma cicatriz por estarem numa cidade onde ocorre um surto.

O QUE ACONTECE SE USARMOS UMA REGRA DE MODO ERRADO JÁ QUE NÃO PODEMOS VOLTAR ATRÁS?

Na maioria dos casos não vai fazer diferença. Uma pequena confusão nas regras aqui e ali ou uma carta deixada fora de um baralho ou alguma coisa esquecida não vai afetar demasiadamente o jogo. Simplesmente anote o fato e siga em frente.

Em alguns casos um engano em uma regra resultará numa partida muito fácil ou muito difícil. Neste caso, o grupo deveria decidir se aumenta o financiamento na próxima partida (se você tornou acidentalmente um jogo muito difícil) ou reduzir o financiamento (se o jogo ficou muito fácil).

CRÉDITOS

Jogo criado por **Matt Leacock e Rob Daviau**

Arte: Chris Quilliams

Design Gráfico: Philippe Guérin

Layout das regras: Marie-Eve Jolly

Jogadores que participaram dos testes: Robby Anderson, Chris Aylott, Margaret e Richard Bliss, Michael Bretzlaff, Brett Burgess, Danny Calderon, Chris e Kim Farrell, Nathan Fluegel, Rich Fulcher, Mark Goetz, Jason Grantz, Mickie Grantz, Chris Grim, Philip Gross, Shelby Hemker, David Heron, Carissa Josephic, Jessa Josephic, Tim Keating, David Kloba, Shawn Murphy, Colleen Donna, Ruth e Tim Leacock, Patrick Neary, Steve Nix, Dave Nolin, Jonathan Owens, Brian Reed, Jason Schklar, Jenn Skahen, Ken Tidwell, Stephen Waldron, Kit Yona e Ian Zang.

Jogadores que participaram dos testes na Gencon: Ryan Conder, Martin Lieser, Paul Madden e Nicholas Kent.

Agradecimentos especiais: Tom Lehmann, Beth Heile e John Knoerzer

©2015 F2Z Entertainment Inc.

Z-MAN
games

info@zmangames.com

www.zmangames.com

Tradução para o português: Douglas Quinta Reis

Editor da versão em português: Marcelo Fernandes

Adaptação gráfica: Ana Lopes

DEVIR

DEVIR LIVRARIA LTDA-BRASIL

R. Teodureto Souto, 624

São Paulo - SP

CNPJ 57.883.647/0001-26

sac@devir.com.br

Tel: (011) 2127-8787

EDIÇÕES DEVIR, LDA-PORTUGAL

Pólo Industrial Brejos de Carreteiros

Escritório 2, Olhos de Água

2950-554 Palmela – Portugal

editora.pt@devir.com

Tel: 212 139 440

Calendário de Jogo

Se o grupo vencer, avance para o próximo mês e diminua o financiamento em 2 pontos.

Se o grupo perder a primeira metade do mês, jogue a segunda metade do mês e aumente o financiamento em 2 pontos.

Se o grupo perder a segunda metade do mês, aumente o financiamento em 2 pontos e passe para o mês seguinte.

O financiamento não pode ser menor do que 0 nem maior do que 10.

		Financiamento	Data	Jogadores e Personagens	Vitória ou Derrota?
Janeiro	Primeira	4			
	Segunda				
Fevereiro	Primeira				
	Segunda				
Março	Primeira				
	Segunda				
Abril	Primeira				
	Segunda				
Mai	Primeira				
	Segunda				
Junho	Primeira				
	Segunda				
Julho	Primeira				
	Segunda				
Agosto	Primeira				
	Segunda				
Setembro	Primeira				
	Segunda				
Outubro	Primeira				
	Segunda				
Novembro	Primeira				
	Segunda				
Dezembro	Primeira				
	Segunda				

NOTAS:
