ПАНДЕМИЯ
НА ГРАНИ

Available on the App Store

Дополнение к игре «Пандемия»
Авторы: Мэтт Ликок и Том Леманн

Спасти человечество – проще простого? Усложните себе задачу: новые роли, новые события, новые испытания! А что если некоторые болезни особенно опасны? А если начинает свирепствовать пятая болезнь? А если всё ещё страшнее: пятую болезнь распространяет тщательно скрывающийся биотеррорист?

Добро пожаловать в Пандемию: На грани!

7 карт ролей

7 фишек

1 карта Эпидемии

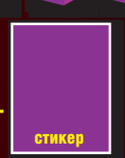
1 памятка

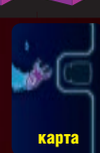
8 карт событий

12 кубиков болезней

1 маркер лекарства

1 стикер фиолетовой болезни
1 карта фиолетовой болезни

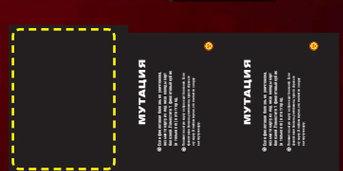




Наклейте стикер или используйте карту для испытаний Мутация и Биотеррорист.

3 карты Мутационных событий

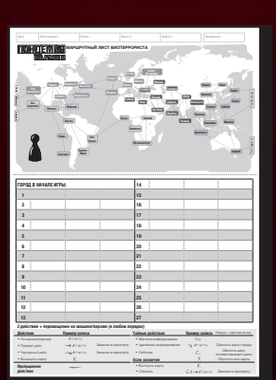
2 карты Мутации



5 чашек Петри

4 пустые карты

1 маршрутный лист биотеррориста



8 карт Эпидемий вирулентного штамма

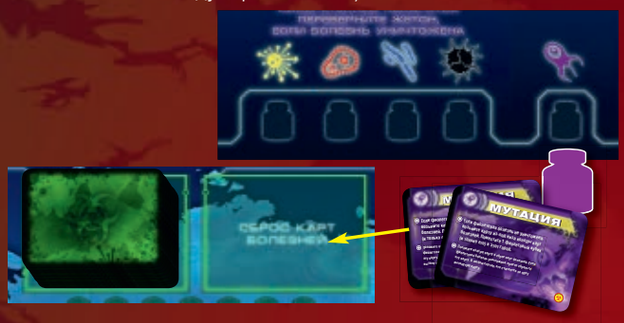
На всех картах дополнения «На грани» есть этот значок в правом нижнем углу, так что вы сможете легко отделить их от карт базовой игры.

МУТАЦИЯ

Мутация добавляет в игру 5-ю болезнь (фиолетовую), которая развивается самым непредсказуемым образом. Игроки должны либо найти лекарства от всех 5 болезней, либо изобрести лекарства от 4-х остальных болезней и не оставить на поле ни одного фиолетового кубика.

Подготовка к игре

Положите 12 кубиков фиолетовой болезни в запас рядом с остальными кубиками болезней. Поместите на поле карту фиолетовой болезни (или используйте стикер) и поместите соответствующий маркер лекарства рядом с ним. Положите две карты Мутации в сброс карт болезней (не замешивайте их в колоду карт болезней!).



После того как вы раздали карты игрокам, но до подготовки колоды карт игроков (шаг 5) замешайте три карты Мутационных событий вместе с оставшимися картами игроков.

Мутационная болезнь (фиолетовая)

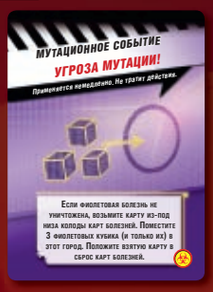
Мутационная болезнь – почти такая же, как и остальные, но с некоторыми отличиями. Кубики мутационной болезни попадают на поле тремя способами.

Карты Мутации

Если во время Обнаружения болезней открывается карта Мутации (и если фиолетовая болезнь не уничтожена), вытяните одну карту из-под колоды карт болезней и поместите один фиолетовый кубик в этот город. Кубик обозначенного на карте цвета в город помещать не нужно! Обе карты отправляются в сброс карт болезней.

Эти две карты считаются одной картой, взятой из колоды карт болезней.

Событие Иммунитет нельзя использовать для удаления карты Мутации из сброса карт болезней.



Карты Мутационных событий

Когда вы вытаскиваете карту Мутационного события, следуйте указаниям на ней, после чего карта отправляется в сброс. Вместо неё вы не добираете карту игрока.

2 карты Мутационных событий помещают фиолетовые кубики в те города, которые указаны на взятых из-под низа колоды болезней картах. Кубики обозначенных на карте цветов класть в города не нужно!

Если игрок вытягивает одновременно Мутационное событие и Эпидемию, в первую очередь разыгрывается Мутационное событие.

Если игрок вытаскивает две карты Мутационных событий, он сам решает, в каком порядке их разыграть.

Обнаружение болезней

Если во время Обнаружения болезней в городе вытянутой карты уже есть хотя бы один фиолетовый кубик, то в этот город помещается и 1 кубик фиолетовой болезни (если фиолетовая болезнь не уничтожена), и кубик обозначенного на карте цвета (если болезнь этого цвета не уничтожена). Вспышки болезни происходят в обычном порядке.

Помещать в город оба кубика можно только при обнаружении болезней! Если вы вытаскиваете карты из-под низа колоды карт болезней, то помещаете в города либо кубики того же цвета, что и на карте (Эпидемия), либо фиолетовые (Мутационные события).

Изобретение лекарства от фиолетовой болезни

Для изобретения лекарства от фиолетовой болезни сбросьте 5 карт городов любых цветов, в одном из которых есть как минимум 1 фиолетовый кубик.

Когда Учёный или Полевой агент сбрасывает меньшее количество карт городов, всё равно хотя бы в одном из них должен быть как минимум 1 фиолетовый кубик.

Если фиолетовая болезнь уничтожена, а вы вытаскиваете карту Мутации во время Обнаружения болезней, просто отправьте эту карту в сброс. Она в любом случае считается одной картой, взятой из колоды карт болезней.

Победа и поражение

Игроки побеждают, как только изобретают лекарства от всех 5 болезней, либо изобретают лекарства от 4-х обычных болезней, а на поле не остаётся ни одного фиолетового кубика.

Как и в случае с другими болезнями, если вам нужно положить на поле фиолетовый кубик, а их в запасе не осталось, вы немедленно проигрываете. В запасе всего 12 (а не 24) фиолетовых кубика!

БИОТЕРРОРИСТ

В этом испытании один из участников играет против остальных в роли биотеррориста, мечтающего ввергнуть весь мир в настоящую панику с помощью пятой болезни!

Это испытание подходит для 3-4 игроков. Не рекомендуется для 5 игроков.

Биотеррорист побеждает, если проигрывают остальные игроки, а на поле остаётся хотя бы один кубик фиолетовой болезни. Остальные игроки побеждают, если изобретают лекарства от всех 5 болезней, либо изобретают лекарства от 4-х обычных болезней, а на поле не остаётся ни одного фиолетового кубика.

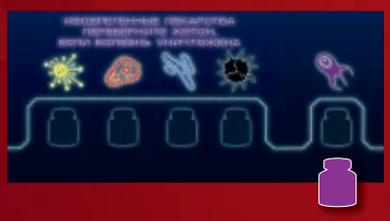
Сценарий Биотеррорист можно совмещать с Вирулентным штаммом, но не с Мутацией.

Подготовка к игре

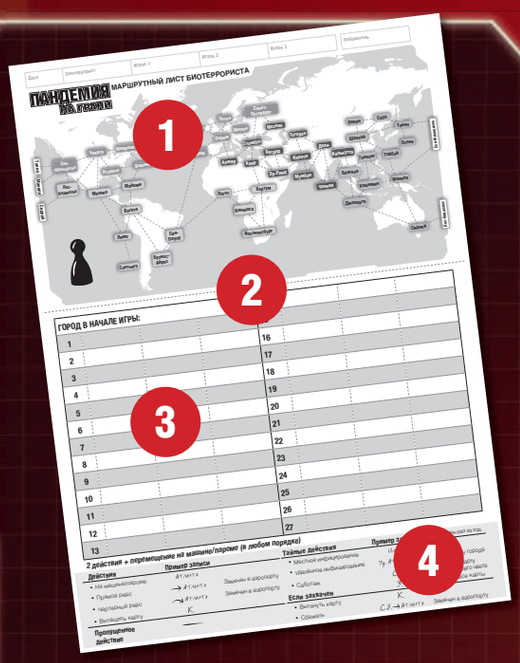
Выберите игрока, который возьмёт на себя роль биотеррориста, и дайте ему соответствующую карту роли, чёрную фишку и маршрутный лист биотеррориста с карандашом. Чёрная фишка начинает игру вне поля. После открытия очагов болезней в 9 городах (шаг 3), дайте две карты болезни биотеррористу.

Биотеррориста можно выбрать случайным образом – просто раздав карты ролей, либо назначить биотеррористом добровольца.

Положите 12 кубиков фиолетовой болезни в запас рядом с остальными кубиками болезней. Поместите на поле карту фиолетовой болезни (или используйте стикер) и поместите соответствующий маркер лекарства рядом с ним. Возьмите в игру по две карты событий на игрока, включая биотеррориста. Всем игрокам, кроме биотеррориста, раздайте карты в обычном порядке.



Решите, кто из игроков (кроме биотеррориста) будет ходить первым. Биотеррорист тайно от всех отмечает на своём маршрутном листе город, с которого он начнёт. Первый игрок начинает игру.



Ход игры

Игроки (кроме биотеррориста) делают ходы в обычном порядке, но теперь у них есть дополнительное действие – захват (см.ниже).

Биотеррорист ходит после каждого из игроков (после Обнаружения болезней каждым игроком). Он может совершить до двух действий, плюс одно перемещение на машине/пароме (в любом порядке). В ходе биотеррориста нет шагов «взять карты» и «обнаружить болезни». Чтобы сделать это, он должен использовать действия. Биотеррорист использует карты болезней, а не карты игрока, отправляя их потом в сброс карт болезней.

Биотеррористическая секретность

Биотеррорист движется по полю тайно, обозначая свои перемещения на маршрутном листе.

Как только биотеррорист оказывается в одном городе с другим игроком, его видят – его фишка ставится на поле. Если его фишка или фишка другого игрока затем перемещается так, что биотеррорист оказывается в городе один, он снова забирает свою фишку с поля.

Если биотеррорист путешествует прямым или чартерным рейсом (см. ниже), он отправляет карту в сброс карт болезней и объявляет, что биотеррорист был замечен в аэропорту того города, карта которого была сброшена. Он не говорит, ни того, выбрал он прямой или чартерный рейс, ни того, какое из своих действий он для этого использовал.

Игроки заранее планируют свои действия, но в течение хода действия выполняются последовательно. Игрок, который передвинулся и увидел биотеррориста в одном городе с собой, может решить захватить биотеррориста, если у него остались действия.

Биотеррорист выполняет действия последовательно, по возможности помещая в города фиолетовые кубики, сбрасывая карты и объявляя о случаях, когда его заметили в аэропорту. Он не говорит другим игрокам, какие действия совершает, но у них есть возможность догадаться об этом по происходящим на поле событиям.

Захват биотеррориста

Если фишка биотеррориста находится на поле и игрок находится в одном городе с биотеррористом, он может Захватить его, потратив на это действие.

Захват: поставьте фишку биотеррориста на свою карту роли. Он отправляет все свои карты в сброс карт болезней (не применяя их эффекта).

1. Карта

2. Линия сгиба

Сложите лист так, чтобы карта закрывала журнал действий и другие игроки не видели их.

3. Журнал действий

Запишите город, в котором вы начинаете, и дальнейшие действия

4. Предложения по записи действий

ДЕЙСТВИЯ БИОТЕРРОРИСТА

В свой ход биотеррорист может совершить до двух действий, плюс перемещение на машине/пароме. Перемещение он может совершить до остальных действий, после них или между ними.

Играя за биотеррориста, отмечайте свои действия и перемещения на маршрутном листе, чтобы следить за своим местонахождением. Предложения по записи действий вы найдёте в самом низу маршрутного листа.

ДЕЙСТВИЯ

Каждое из этих действий может быть выполнено дважды за один ход (а для перемещения на машине/пароме – трижды).

Вытянуть карту

Взять в руку одну карту из колоды карт болезней.

В руке биотеррориста не может быть более 7 карт. Если у него в руке больше 7 карт, одну из них он должен отправить в сброс карт болезней, не применяя её эффекта.

Перемещение на машине/пароме

Переместитесь в город, соединённый с вашим нынешним местом пребывания белой линией.

Прямой рейс

Сбросьте карту болезни из руки, чтобы переместиться в указанный на ней город. Объявите, что биотеррорист был замечен в аэропорту этого города.

Чартерный рейс

Сбросьте карту болезни того города, в котором вы находитесь сейчас, и переместитесь в любой город. Объявите, что биотеррорист был замечен в аэропорту города, карта которого была сброшена.

Тайные действия: *каждое из таких действий может быть совершено один раз за ход, и только если биотеррориста не увидели и не захватили.*

Местное инфицирование

Поместите один кубик болезни в город, в котором вы находитесь.

Удалённое инфицирование

Сбросьте карту болезни, чтобы поместить один (и только один) фиолетовый кубик в соответствующий город.

Биотеррорист может удалённо инфицировать город, в котором находится.

Саботаж

Уберите исследовательскую станцию в городе, где вы находитесь, сбросив карту болезни того же цвета, что и этот город. Исследовательская станция отправляется в запас.

Будучи захваченным, биотеррорист может совершать только действия вытянуть карту или Сбежать.

Сбежать

Сбросьте карту болезни и переместитесь в указанный на ней город. Объявите, что биотеррорист был замечен в аэропорту этого города. Заберите свою фишку себе.

Поскольку при Захвате биотеррорист остаётся без карт, его первым действием после захвата будет вытянуть карту. Он может Сбежать с помощью этой карты или вытянуть ещё одну, но не может использовать своё дополнительное, третье, действие, чтобы переместиться на машине/пароме. Выполнив действие Сбежать, биотеррорист может продолжать ход в обычном порядке (может выполнить второе действие, если он Сбежал первым действием, и перемещаться на машине/пароме своим дополнительным действием).

Фиолетовая болезнь, распространяемая биотеррористом

Фиолетовая болезнь – такая же, как и остальные 4, но с некоторыми отличиями. Фиолетовые кубики попадают на поле благодаря действиям биотеррориста и во время обнаружения болезней.

Обнаружение болезней

Если во время обнаружения болезней на открытой карте болезни указан город хотя бы с одним фиолетовым кубиком, поместите в него и фиолетовый кубик (если фиолетовая болезнь не уничтожена), и кубик указанного на карте цвета (если эта болезнь не уничтожена). Вспышки болезни указанного на карте цвета проходят в обычном порядке. Вспышки фиолетовой болезни проходят как описано ниже.

Только при обнаружении болезней можно положить кубики обоих цветов. При удалённом инфицировании биотеррорист кладёт только один фиолетовый кубик, а при вытягивании карты для разыгрывания Эпидемии кладутся три соответствующих по цвету взятой карте кубика.

Вспышки («выгорания») фиолетовой болезни

Вспышки фиолетовой болезни настолько сильные, что болезнь в заражённом городе «выгорает», быстро перетекая в другие города и оставляя на месте вспышки только один кубик.

Это относится только к сценарию Биотеррорист, но не к Мутации.

Чтобы провести вспышку фиолетовой болезни, уберите два фиолетовых кубика из нужного города (верните их в запас), а затем поместите по 1 фиолетовому кубику в каждый город, соединённый с тем городом, где произошла вспышка. Передвиньте маркер вспышек на одно деление вперёд.

Если происходит цепочка вспышек, не добавляйте кубик в те города, где уже были вспышки, вызванные разыгрыванием одного и того же действия или карты болезни.

Изобретение лекарства от фиолетовой болезни

Для изобретения лекарства от фиолетовой болезни, сбросьте 5 карт городов (любых цветов), в одном из которых есть как минимум 1 фиолетовый кубик.

Когда Учёный или Полевой агент сбрасывает меньшее количество карт городов, всё равно хотя бы в одном из них должен быть как минимум 1 фиолетовый кубик.

Победа и поражение

Игроки (кроме биотеррориста) побеждают, если изобретают лекарства от всех 5 болезней, либо изобретают лекарства от 4-х обычных болезней, а на поле не остаётся ни одного фиолетового кубика.

Как и в случае с другими болезнями, если вам нужно положить на поле фиолетовый кубик, а их в запасе не осталось, вы немедленно проигрываете (а биотеррорист побеждает). В запасе всего 12 (а не 24) фиолетовых кубика!

Биотеррорист побеждает, если остальные игроки проигрывают по стандартным правилам, и на поле остаётся хотя бы один кубик фиолетовой болезни. Он **проигрывает** (и выбывает из игры), если фиолетовая болезнь уничтожена.

Биотеррорист должен предотвратить возможность изобретения лекарства от фиолетовой болезни и её уничтожения любой ценой!

Все проигрывают, если игроки (кроме биотеррориста) проигрывают по стандартным правилам и при этом на поле не осталось фиолетовых кубиков.

Правила поведения

Биотеррорист может слушать обсуждение планов других игроков, но не должен мешать им, если сейчас не его ход. Сами игроки не имеют права вести обсуждение тайно от биотеррориста, ни шептаться или обмениваться записками.

Биотеррорист не должен показывать свои карты болезни до того, как сыграет их, но всегда должен отвечать на вопрос, сколько всего карт у него в руке. Никто не проверяет биотеррориста, но он должен честно записывать свои действия и признаваться, когда его увидели или заметили в аэропорту.

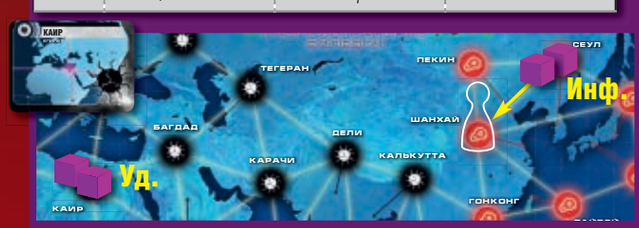
Поскольку биотеррорист не может ничего сделать во время хода других игроков, а остальные игроки не могут ничего сделать во время хода биотеррориста, мы предлагаем помнить об этом и не затягивать игру, стараясь играть быстрее. Однако это не должно мешать обсуждению игроками сложных ситуаций.

Пример ходов биотеррориста

В данный момент в игре есть по одному фиолетовому кубику в Каире и Сеуле. Биотеррорист находится (невидимый для других игроков) в Сеуле, у него в руке 3 карты болезней – Каир, Стамбул, Шанхай.

В свой ход биотеррорист удалённо инфицирует Каир (сбрасывает карту Каира), местно инфицирует Сеул, а затем перемещается в Шанхай.

7	Уд. КАИР	Инф.	Шанхай



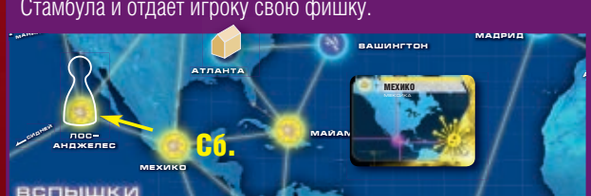
Следующий игрок делает свой ход, не заходя в Шанхай и не убирая фиолетовые кубики. Он вытягивает карту Эпидемии, после чего вынужден положить 3 красных кубика в Пекин и положить карты из сброса карт болезней наверх колоды карт болезней, предварительно перемешав их.

Во время обнаружения болезней он вытягивает карту Каир. В Каир помещается и чёрный, и фиолетовый кубик.

Биотеррорист сбрасывает карту Шанхая, чтобы чартерным рейсом переместиться в Каир, объявив, что он был замечен в аэропорту Шанхая. Он местно инфицирует Каир, вызывая там вспышку болезни. Затем он перемещается в Стамбул.

8	→ Каир	Инф.	Стамбул З.

Следующий игрок заходит в Стамбул, тратя действие. Биотеррорист объявляет, что его увидели, и ставит свою фишку в Стамбул. Игрок его захватывает. Биотеррорист сбрасывает карту Стамбула и отдаёт игроку свою фишку.



9	К.	Сб.→Мехико	Лос-Анджелес

В свой ход биотеррорист вытягивает Мехико и сбегает, сбрасывая Мехико и объявляя, что его заметили в аэропорту этого города. Он забирает свою фишку и затем перемещается в Лос-Анджелес. Его планы по провокации вспышки болезни в Стамбуле провалились, и теперь он направляется в Сеул!..

РОЛИ

БИОТЕРРОРИСТ

Биотеррорист используется только в испытании Биотеррорист (см. стр. 5).

ЭРУДИТ

Эрудит может выполнить до 5 действий за один ход.

АРХИВАРИУС

В руке Архивариуса может одновременно находиться до 8 карт. Один раз за ход, в качестве действия, он может взять из сброса карт игроков карту города, в котором он находится.

ПОМОЩНИК

Помощник начинает свой ход, просмотрев столько карт заболеваний, сколько показывает маркер распространения болезней (берёт эти карты, смотрит на них и кладёт обратно в колоду в том же порядке).

Игроки не могут просто так отправлять карты в сброс, чтобы Архивариус их потом взял. Они сбрасывают карты, только когда выполняют действия, требующие сброса, или когда количество карт на руках превышает дозволенное.

При игре с испытанием Мутация, если помощник видит карту Мутации, он не смотрит под колоду карт болезней.

Совершая прямой перелёт, помощник показывает другим игрокам используемую карту, но не сбрасывает её. Он делает то же самое, двигая другие фишки с помощью события Особые поручения, но не когда его фишку двигает другой игрок.

СПЕЦИАЛИСТ ПО ПРОФИЛАКТИКЕ

Когда Специалист по профилактике попадает в город, в котором есть 2 или более кубиков одного цвета, он убирает один из них.

Это свойство работает и в том случае, если фишку специалиста по профилактике двигает диспетчер или такие события как Переброска и Особые поручения. Если в городе находится по несколько кубиков разных болезней, он убирает по одному кубику каждой из них.

ЭПИДЕМИОЛОГ

Эпидемиолог раз в ход (и только в свой ход) может забрать себе карту любого города у игрока, находящегося с ним в одном городе (с разрешения этого игрока). Это не тратит действия.

ПОЛЕВОЙ АГЕНТ

Полевой агент один раз за ход в качестве действия может переместить 1 кубик болезни из города, где он находится, на свою карту роли как образец болезни.

Когда он изобретает лекарство, он может вместо двух недостающих ему карт города сбросить 3 кубика нужного цвета с карты роли в запас.

Полевой агент может возвращать кубики образцов со своей карты роли в запас в любое время. К этому действию применяются те же ограничения, что и к розыгрышу карт событий (см. стр. 7 базовых правил).

БЛАГОДАРНОСТИ

Авторы игры: Мэтт Ликок и Том Леманн
Иллюстрации: Крис Квильямс
Издание: Z-Man Games

Тестировали: Джим Бойс, Дэвид Кортрайт, Барри Эйнон, Крис и Ким Фаррел, Джей Хейман, Дэйв Хельмбольд, Вэй-Хва Хуанг, Триша Ланцнестер, Донна Ликок, Крис Лопес, Рон Сапольски, Дон Вудс, Мишель Зентис.

Особые благодарности: Том Леманн, Скотт ли Бартоло, Вей-Ченг Ченг, Эрик Эрман, Кристиан Кунц, Брайан Ли, Джереми Мориц, Кванишай Морийя, Кима Песан, Джек Реда, Оле Стейнесс, Исайя Таненбаум и Вэй-Хва Хуанг.

Правила онлайн (на английском языке):
www.zmangames.com/on-the-brink-online-rules.htm

© 2014 Z-Man Games Inc.
31 rue de la Coop rative
Rigaud QC J0P 1P0
Canada

Перевод правил на русский язык: Ольга Волкова, Илья Кузнецов.

игра от компании
СТИЛЬ ЖИЗНИ

Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании Стиль Жизни www.LifeStyleLtd.ru – там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!

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