

PANDEMIC™

eftir Matt Leacock

Hafið þið það sem þarf til að bjarga mannkyninu? Sem hæfir meðlimir sóttvarnateymis verðið þið að hefta útbreiðslu fjögurra banvænna sjúkdóma meðan þið finnið lækningu við þeim.

Þú og liðsfélagar þínir munuð ferðast um heiminn, meðhöndla smitsjúkdóma á meðan þið leitið úrræða fyrir lækningu. Þið verðið að vinna saman og nota styrkleika hvers og eins til að ætlunarverkið takist. Klukkan tifar meðan þessar hættulegu plágur breiðast út sem farsóttir og faraldrar.

Getið þið fundið allar fjórar lækningarnar í tíma? Örlög mannkynsins eru í ykkar höndum!

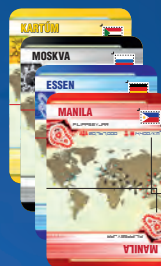
INNIHALD



7 hlutverkaspil



7 leikpeð



59 leikmannaspil

(48 borgarspil, 6 farsóttaspil, 5 viðburðaspil)



4 yfirlitsspil



48 smitspil



96 pestarkubbar

24 í 4 litum



4 lækningaskífur

Uppræta
"Ø" hliðin



1 smithraðaskífa



1 faraldsskífa



6 rannsóknarstöðvar

1 leikborð

YFIRLIT

Skoðið Pandemic kennslumyndband (á ensku) á:
www.zmangames.com/pandemic-online-rules.html

Í Pandemic eruð þið öll meðlimir sama sóttvarnateymis. Þið verðið að vinna saman til að finna lækningu við og hefta útbreiðslu 4 banvænna smitsjúkdóma (blár, gulur, svartur og rauður) sem ógna mannkyninu.

Pandemic er samvinnuspil. Allir leikmenn vinna eða tapa saman.

Markmiðið er að finna lækningu við öllum 4 sjúkdómunum. Leikmenn tapa ef:

- 8 faraldrar brjótast út (skelfing grípur um sig í heiminum),
- það eru ekki nægilega margir pestarkubbar eftir þegar þeirra er þörf (útbreiðsla sjúkdóms er of hröð) eða
- það eru ekki næg leikmannaspil eftir þegar þeirra er þörf (þið rennið út á tíma).

Leikmenn hafa sitt sérstaka hlutverk og tiltekinn hæfileika sem bætir möguleika teymisins.

UNDIRBÚNINGUR

1

Uppsetning leikborðsins og leikpeða

Komið leikborðinu fyrir þannig að allir leikmenn hafi auðvelt aðgengi að því. Leggið rannsóknarstöðvarnar 6 og pestarkubba nálagst því. Flokkið kubba eftir lit í 4 birgðahrúgur. Setjið 1 rannsóknarstöð á Atlanta.

Í Atlanta eru höfuðstöðvar CDC (Center for Disease Control and Prevention), miðstöð sjúkdómavarna í Bandaríkjunum.

Pestarkubbar

2

Staðsetja lækningaskífur og faraldsskífu

Setjið faraldsskífuna á „0“ reitinn á faraldsslóðina. Látið lækningaskífurnar 4, með hliðina án tákns upp, í nánd við „lækning fundin“ merkin.

Faraldsskífa

Faraldsslóð



Lækningaskífur

4

Leikmenn fá spil og leikpeð

Leikmenn fá hver sitt yfirlitsspil. Stokkið hlutverkaspilin og útteilið hverjum leikmanni einu þeirra með framhliðina upp. Leggið samstæð lituð leikpeð fyrir þessi hlutverk á Atlanta. Fjarlægjið úr spílinu afgangshlutverkaspil og leikpeð.

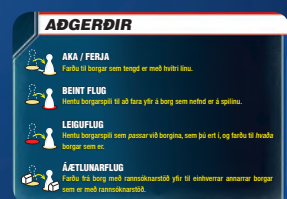
Takið farsóttaspílin úr leikmannabunkanum og geymið þau þar til í skrefi 5. Stokkið saman hin leikmannaspilin (borgar- og viðburðaspil). Gefið leikmönnum spil til að hafa á hendi. Fjöldi spila fer eftir fjölda leikmanna:

Fjöldi leikmanna	Spil
2 manna spil	4
3 manna spil	3
4 manna spil	2

Rannsóknarstöðvar



Lækning fundin merki



Smithraðaskífan

Smitbunki

Kastbunki smitspila



3

Leggið niður smithraðaskífuna og smitið 9 borgir

Setjið smithraðaskífuna á reitinn lengst til vinstri, merktur „2“ á smithraðaslóðinni. Stokkið smitspilin og snúið 3 þeirra við. Leggið 3 pestarkubba í *samstæðum* lit á hverja borg. Snúið aftur við 3 spilum: setjið 2 pestarkubba á hverja borg sem er á spilunum. Snúið enn aftur við 3 spilum: setjið 1 pestarkubb á þessar borgir. (Í allt eru lagðir niður 18 pestarkubbar í sama lit og borgirnar). Þessi 9 spil eru næst lögð með framhliðina upp í kastbunka smitspila. Öll önnur smitspil mynda smitbunkann.



Notið pestarkubba í sama lit og spilinn.

6

Hefjið leikinn

Leikmenn líta á borgarspilin á hendi sinni. Leikmaðurinn með mestan íbúafjölda borgar byrjar.

Stokkur

Stokka



Notið 4 farsóttaspil í fyrsta spilu ykkar.

Notið 6 þegar þið hafið náð valdi á hefðbundnum leik.

5

Undirbúið leikmannabunkann

Ákveðið erfiðleikastig leiksins með því að nota annaðhvort 4, 5 eða 6 farsóttaspil, fyrir byrjenda-, hefðbundinn eða hetjuleik. Fjarlægjið öll ónotuð farsóttaspil úr spilinu.

Deilið út afgangsmannspilunum, á hvolfi, í jafn stóra stokka og unnt er, eins marga og fjöldi farsóttaspila sem spilað er með. Stokkið einu farsóttaspili í hvern stokk, með framhliðina niður. Staflað síðan þessum stokkum saman til að mynda leikmannabunka, setjið minni stokka neðst.

SPILA

Umferð leikmanns skiptist í 3 hluta:

1. Framkvæmdu 4 aðgerðir.
2. Draga 2 leikmannaspil.
3. Smita borgir.

Þegar leikmaður hefur lokið við að smita borgir er komið að næsta leikmanni til vinstri að gera.

Leikmönnum er frjálst að ráðleggja hver öðrum. Leyfið öllum að víðra sínar skoðanir og hugmyndir. Aftur á móti ákveður leikmaðurinn, sem á leik, hvað skal gera.

Bæði borgar- og viðburðaspil geta verið á hendi leikmanns. Borgarspil eru notuð í sumum aðgerðum en viðburðaspili er hægt að spila út hvenær sem er.

AÐGERÐIR

Þú mátt framkvæma allt að 4 aðgerðir í hverri umferð.

Veldu úr aðgerðum sem listaðar eru upp hér að neðan. Þú mátt gera sömu aðgerðina nokkrum sinnum, hvert skipti telst þá sem ein aðgerð. Hlutverk leikmanna geta haft áhrif á framkvæmd aðgerða. Sumar aðgerðir enda á því að leikmaður á að henda spili; spilið er þá látið í kastbunka leikmannaspila.

HREYFINGAÐGERÐIR



Aka / Ferja

Farðu til borgar sem tengist með hvítri línu borginni sem þú ert í.



Beint flug

Hentu borgarspili til að fara yfir á borg sem nefnd er á spilinu.



Leiguflug

Hentu borgarspili sem *passar* við borgina sem þú ert í og farðu til *hvaða* borgar sem er.



Áætlunarflug

Farðu frá borg með rannsóknarstöð yfir til einhverrar annarrar borgar sem er með rannsóknarstöð.



Hvít lína, sem fer af borðinu, „flyst yfir“ á hina brúnina og tengist borg þar.

Dæmi: Syndey og Los Angeles eru tengdar.

AÐRAR AÐGERÐIR



Byggja rannsóknarstöð

Hentu borgarspilinu sem *passar* við borgina, sem þú ert í, til að byggja rannsóknarstöð þar. Taktu rannsóknarstöð úr bunkanum sem er til hliðar við leikborðið. Ef búið er að byggja allar rannsóknarstöðvarnar 6, taktu rannsóknarstöð einhvers staðar af leikborðinu.



Meðhöndla sjúkdóm

Taktu 1 pestarkubb úr borginni, sem þú ert í, og settu hann í bunkann til hliðar við leikborðið. Ef þessi sjúkdómalit er læknaður (sjá Finna lækningu að neðan), fjarlægðu alla kubba í þessum lit af borginni sem þú ert í.

Ef *síðasti* kubburinn af sjúkdómi, sem hefur verið *læknaður*, er fjarlægður af leikborðinu er búið að *uppræta* þann sjúkdóm. Snúðu lækningaskífunni við þannig að „Ø“ merkið snúi upp.

Deila þekkingu

Þú getur framkvæmt þessa aðgerð á tvennan máta:

gefið öðrum leikmanni borgarspil sem *passar* við borgina sem þú ert í eða

fengið borgarspil sem *passar* við borgina sem þú ert í frá öðrum leikmanni.

Hinn leikmaðurinn verður að vera í borginni með þér. Báðir aðilar verða að samþykka þetta.

Ef leikmaður, sem fær spilið, á fleiri en 7 spil á hendi verður hann strax að henda spili eða spila út viðburðaspili (sjá Viðburðaspil á bls. 7).

Finna lækningu

Við *hvaða* rannsóknarstöð sem er, hentu 5 borgarspilum í sama lit til að lækna sjúkdóminn í *þeim* lit. Færðu lækningaskífu sjúkdómsins á sitt „Lækning fundin“ merkið.

Ef engir kubbar í þessum lit eru á borðinu er búið að *uppræta* sjúkdóminn. Snúðu lækningaskífunni við þannig að „Ø“ merkið snúi upp.

Ef fleiri en 6 rannsóknarstöðvar fylgdu spilinu skal fjarlægja auka stöðvar strax í upphafi leiksins.

Ef kubbar nokkurra læknaðra sjúkdóma eru í borg verður að meðhöndla hvern „læknaðan“ lit einu sinni til að fjarlægja þá kubba.

Ekki er nauðsynlegt að uppræta sjúkdóma til að vinna. Aftur á móti, þegar borgir með upprættum sjúkdómi eru smitaðar eru ekki lagðir neindir nýir pestarkubbar á þær (sjá Farsóttir og Smit á bls. 6). Það hefur engin áhrif að fjarlægja síðasta kubb sjúkdóms sem ekki er búið að finna lækningu við.

Dæmi: Ef þú átt Moskvu borgarspilið og ert með öðrum leikmanni í Moskvu getur þú gefið þeim leikmanni Moskvu spilið. Eða, ef hinn leikmaðurinn hefur Moskvu spil og þið eruð báðir/báðar/bæði í Moskvu, getur þú fengið spilið frá honum. Í báðum tilfellum verða báðir aðilar að samþykka aðgerðina áður en spilið er afhent.



Þegar sjúkdómur er læknaður eru kubbarnir áfram á leikborðinu og nýir kubbar geta enn bæst við með farsóttum eða smiti (sjá Farsóttir og Smit á bls. 6). Hins vegar er auðveldara að meðhöndla þann sjúkdóm og þið eru nær því að vinna.

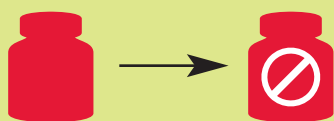
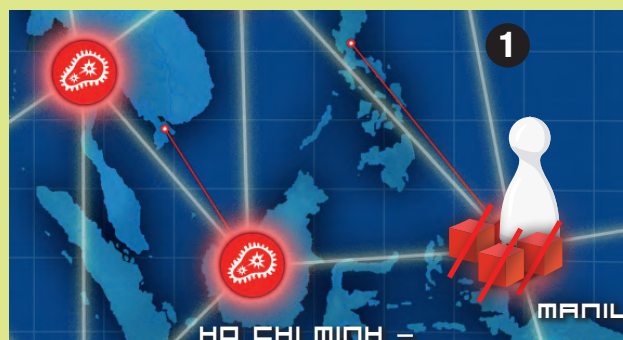
Dæmi um leik: Í fyrstu umferð framkvæmir Maggi 4 aðgerðir: (1) Keyrir til Chicago (frá Atlanta), (2) keyrir til San Francisco, (3) meðhöndlar sjúkdóm í San Francisco, fjarlægir þar bláan pestarkubb og (4) meðhöndlar aftur sjúkdóm í San Francisco og fjarlægir annan bláan pestarkubb.

Maggi hefur klárað aðgerðarhluta sinnar umferðar.



Dæmi um leik: Síðar í spilinu hefur rauði sjúkdómurinn verið læknaður.

3 rauðir kubbar eru eftir á borðinu í Manila en vísindamaðurinn, Helena (hvítt peð), byrjar sína umferð þar. Helena (1) meðhöndlar sjúkdóm í Manila og fjarlægir alla kubba 3 í einni aðgerð (þar sem búið er að lækna sjúkdóminn). Þar með er rauði sjúkdómurinn upprættur, rauðu lækningaskífunni er snúið við með „⊘“ merkið upp.



Guðjón, aðgerðasérfræðingur (grænt peð), er í Chennai, eftir að hafa byggt rannsóknarstöð þar.

Guðjón segir Helenu að hann hafi Chennai borgarspilið og býður Helenu að taka það ef hún getur komist til Chennai. Helena hendir Manila borgarspilið og tekur (2) leiguflug og færir peðið sitt til Chennai.

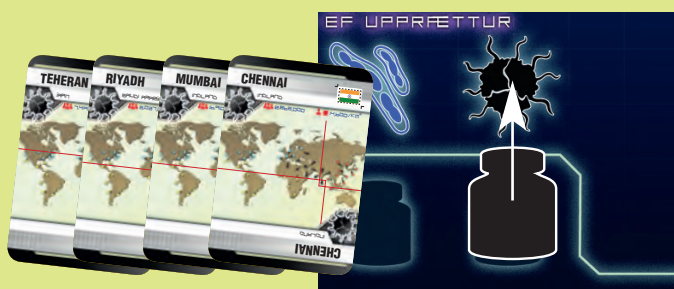


Helena (3) deilir síðan þekkingu með Guðjóni og tekur Chennai spilið. Með því spili hefur Helena nú 4 svört spil sem er ekki nóg til að lækna sjúkdóm.



Aftur á móti er Helena vísindamaður og þarf því aðeins að nota 4 spil af sama lit til að lækna samsvarandi sjúkdóm. Helena (4) finnur lækningu, hendir sínum 4 svörtu spilum við rannsóknarstöðina í Chennai. Svarta lækningaskífan er færð á svarta „Lækning fundin“ merkið.

Helena hefur klárað aðgerðarhluta sinnar umferðar.



DRAGA SPIL

Þegar þú hefur lokið við 4 aðgerðir dregurðu efstu 2 spilín úr leikmannabunkanum.



Ef það eru færri en 2 spil eftir í bunkanum þegar þú átt að draga er spilinu lokið og liðið þitt hefur tapað! (Ekki stokka saman kastbunkaspilin til að mynda nýjan bunka).

FARSÓTTASPIL

Ef þú dregur *farsóttaspil* skaltu strax framkvæma eftirfarandi skref í þessari röð:

1. Auka: Færðu smithraðaskífuna áfram um 1 reit á smithraðaslóðinni.

2. Smita: Dragðu *neðsta* spilið úr smitbunkanum. Þú skalt setja 3 pestarkubba í lit spilsins á borgina sem nefnd er á því nema ef sjúkdómaliturnir eru upprættir. Ef borgin er nú þegar með kubba í þessum lit skaltu ekki bæta öllum 3 kubbum við. Þess í stað á að bæta við nægum kubbum þannig að það séu 3 kubbar í litnum og þá brýst út *faraldur* í þessum lit í borginni (sjá Faraldur á bls. 7). Settu spilið í kastbunka smitspila.



Ef þú getur ekki bætt við þeim fjölda kubba, sem í *raun þarf á borðið*, þar sem ekki eru nægir kubbar í réttum lit í birgðunum, er spilinu lokið og liðið þitt hefur tapað! Þetta getur átt sér stað í farsótt, við faraldur eða smit (sjá nánari í Smit og Faraldur).

3. Efla: Stokkaðu einvörðungu kastbunka smitspila og settu spilín efst á smitbunkann.



Mundu að við framkvæmd þessara skrefa áttu að draga neðst úr smitbunkanum og stokka síðan *einvörðungu kastbunka smitspila* og setja hann *efst* á smitbunkann.

Það er sjaldgæft, en möguleiki, að draga 2 farsóttaspil í einu. Í því tilfelli eru skrefin 3 hér að ofan gerð einu sinni og síðan endurtekin.

Í því tilfelli er eingöngu seinna farsóttaspilið „stokkað saman við“ og sett efst á smitbunkann. Faraldur brýst út í þessari borg í smittasanum (sjá Smit til hliðar) nema viðburðaspil sé notað til að hindra það (sjá Viðburðaspil á bls. 7).

Eftir að hafa spilað út farsóttaspilum, fjarlægðu þau úr spilinu. Það á ekki að draga auka spil fyrir þau.

HÁMARK SPILA Á HENDI

Ef þú hefur fleiri en 7 spil á hendi (eftir að hafa spilað út farsóttaspilum sem þú gætir hafa dregið) skaltu henda eða spila út viðburðaspilum þar til þú hefur 7 spil á hendi (sjá Viðburðaspil á bls. 7).

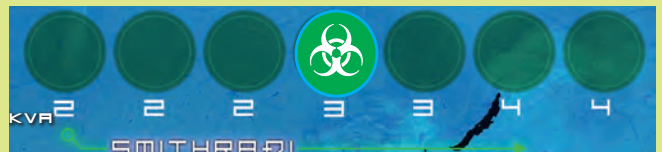
Dæmi um leik (frh.): Helena dregur 2 spil. Hvorugt er farsóttaspil en Helena er með mun minna en 7 spil á hendi og heldur því áfram með umferðina.



SMIT

Snúðu við jafn mörgum smitspilum efst úr smitbunkanum og núverandi *smithraði* er. Töluna er að finna undir reitnum á smithraðaslóðinni þar sem smithraðaskífan er. Snúðu spilunum við, einu í einu, og smitaðu borgirnar sem eru á spilunum.

Til að smita borg settu einn pestarkubba í eins lit á borgina, nema ef sjúkdómurinn er upprættur. Ef borg er þegar með 3 kubba í þeim lit á ekki að setja 4 kubbin. Í staðinn brýst *faraldur* sjúkdómsins út í borginni (sjá Faraldur á bls. 7). Hentu spilunum í kastbunka smitspila.

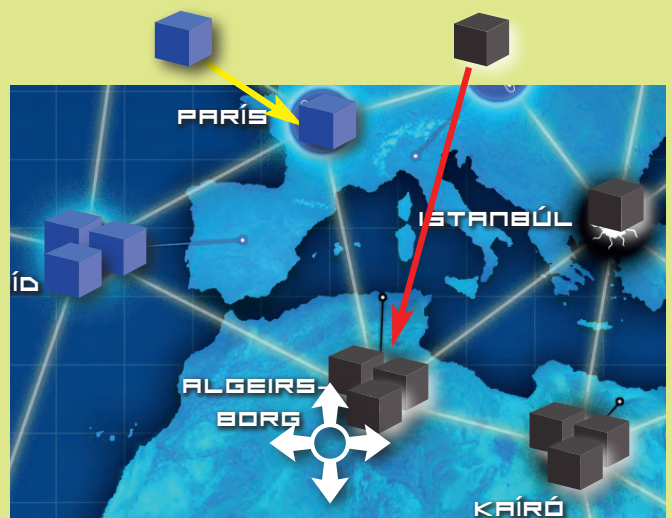


Dæmi um leik (frh.): Helena lýkur umferðinni með því að smita borgir. Núverandi smithraði er 3 svo Helena snýr við 3 efstu smitspilunum: Seoul, næst París og síðan Algeirsborg.

Helena hendir Seoul spilin þar sem búið er að uppræta rauða sjúkdóminn.

Á París er blár kubbur og bætir því Helena við öðrum bláum kubbi þar og hendir Parísar spilin.

Lækning er komin á svarta sjúkdóminn – en er ekki upprættur (svartir kubbar eru enn á leikborðinu) – Helena verður því að smita Algeirsborg. Þar sem 3 svartir kubbar eru þegar í Algeirsborg leggur hún ekki 4 kubbin þangað. Í staðinn brýst út svartur faraldur í Algeirsborg.



FARALDUR

Þegar sjúkdómafaldur brýst út skaltu færa faraldsskífuna áfram um 1 reit á faraldsslóðinni. Settu næst 1 kubba í lit sjúkdómsins á allar borgir sem tengjast borginni. Ef einhver þeirra er með 3 kubba í lit sjúkdómsins á ekki að leggja niður 4. kubbin á þær borgir. Í staðinn á sér stað, í hverri þeirra, keðjuverkandi útbreiðsla faraldurs eftir að núverandi faraldur hefur brotist út.

Þegar keðjuverkandi útbreiðsla faraldurs á sér stað færirst fyrst faraldsskífan áfram um einn reit. Síðan leggur þú kubba niður eins og að ofan, nema ekki á að bæta kubbi við borgina, sem faraldur hefur þegar brotist út í (eða keðjuverkandi faraldur), við að leysa núverandi smitspil.

Eftir faraldur getur borg haft pestarkubba í mörgum litum, allt að 3 kubba í hverjum lit.

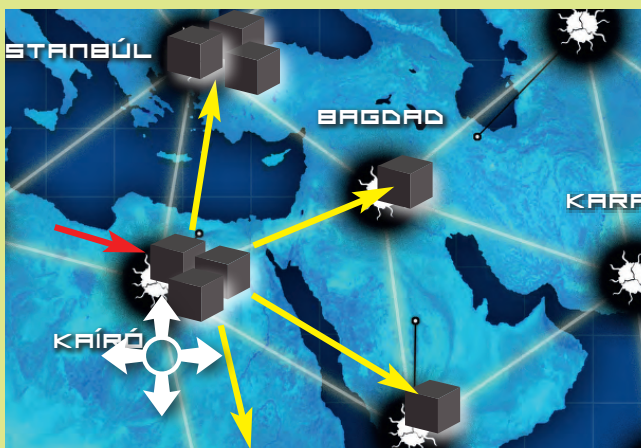


Ef faraldsskífan nær endareitnum á faraldsslóðinni er spilinu lokið og þið hafið tapað!



Dæmi um leik (frh.): Svartur sjúkdómsfaraldur kemur upp í Algeirsborg. Helena færir faraldsskífuna áfram um 1 reit og setur 1 svartan kubba á allar borgir tengdar Algeirsborg: Madrid, París, Ístanbul og Kaíró. Kaíró er þegar með 3 svarta kubba svo að Helena setur ekki 4. kubbin þangað. Í staðinn hefst keðjuverkandi útbreiðsla faraldurs í Kaíró.

Helena færir faraldsskífuna áfram um 1 reit. Hún leggur 1 svartan kubba á allar borgir sem tengjast Kaíró – Ístanbul, Bagdad, Riyadh og Kartúm – en ekki Algeirsborg en þar hefur faraldur nú þegar brotist út með smitspilinu. Að lokum hendir Helena smitspilinu með Algeirsborg.



UMFERÐ ENDAR

Umferð leikmanns lýkur þegar hann er búinn að smita borgir og henda smitspilunum. Næsti leikmaður til vinstri á nú leik.

VIÐBURÐASPIL



Þegar einhver á leik getur *hvaða leikmaður sem er* spilað út viðburðaspili. Það að spila út viðburðaspili er ekki aðgerð. Sá, sem spilar út viðburðaspili, ræður því hvernig það er notað.

Hægt er að spila út viðburðaspili *hvenær sem er* nema milli þess sem dregið er og unnið úr spilum.

Þegar 2 farsóttaspil eru dregin í einu er hægt að spila út viðburði eftir að unnið hefur verið úr fyrri farsóttinni.

Dæmi: Við smit brýst faraldur út við fyrsta smitspilið. Það má ekki spila út viðburðaspilinu Loftbrú til að færa sóttkvíarsérfræðinginn til að hindra faraldurinn. Eftir faraldurinn má hins vegar nota Loftbrúna til að færa sóttkvíarsérfræðinginn (mögulega til að vernda aðrar borgir) áður en næsta smitspili er snúið við.

Þegar búinn er að spila út viðburðaspili er það sett í kastbunka leikmannaspila.

LEIKMANNASPIL

Þegar spilaður er byrjendaleikurinn (4 farsóttaspil), setjið spilinn með framhliðina upp fyrir fram ykkur þannig að allir sjái þau.

Aðeins leikmannaspil teljast með þegar talað er um hámark spila á hendi. Persónuspilið og tilvísunarspilið teljast ekki til spila á hendi.

Þegar spilaður er hefðbundinn- (5 farsóttaspil) eða hetjuleikur (6 farsóttaspil) geyma leikmenn spilinn falin á hendi. Þannig hafa allir gagnlegar upplýsingar til að deila í umræðu leiksins.

Reyndir hópar geta ákveðið að spila með öllum spilum sé þess óskað í þessum leikjum.

Leikmönnum er frjálst að skoða báða kastbunkana hvenær sem er.

LEIKSLOK

Leikmenn vinna um leið og fundin hefur verið lækning við öllum 4 sjúkdómum.

Leikmenn þurfa ekki að uppræta alla 4 sjúkdómanna til að vinna; einungis finna lækninguna við þeim. Um leið og allir sjúkdómar hafa verið læknaðir er leiknum lokið og leikmenn vinna óháð því hversu margir kubbar eru á borðinu.

Það eru 3 leiðir sem leiða til leiksloka og leikmenn tapa spilinu:

- ef faraldsskífan nær síðasta reitnum á faraldsslóðinni,
- ef ekki er unnt að setja þann fjölda pestarkubba sem þarf í reynd á leikborðið eða
- ef leikmaður getur ekki dregið 2 leikmannaspil eftir að hafa klárað allar aðgerðir sínar.

HLUTVERK

Allir leikmenn hafa hlutverk með sérstaka færni sem auka möguleika liðsins.



GREINANDI

Greinandi getur, sem aðgerð, valið eitthvert viðburðaspil úr kastbunka leikmannaspila og sett það ofan á hlutverkaspilið sitt. Aðeins 1 viðburðaspil má vera á hlutverkaspili hans í einu. Spilið telst ekki sem spil á hendi með tilliti til hámarks spila.

Þegar Greinandinn spilar út viðburðaspili af hlutverkaspilinu hans á að fjarlægja viðburðaspilið úr spilinu (en ekki setja í kastbunkann).



FJARSKIPTA- OG FLUTNINGSSTJÓRI

Fjarskipta- og flutningsstjóri má, sem aðgerð, annaðhvort:

- færa eitthvert leikpeð, með samþykki eigandans, til einhvern borgar með öðru leikpeði á eða
- færa leikpeð annars leikmanns, með samþykki hans, eins og það væri þitt eigið peð.

Þegar þú færir peð leikmanns, eins og það væri þitt eigið, hentu spilum fyrir beint flug og leiguflug úr þinni eigin hendi. Spilið, sem notað er fyrir leiguflygið, verður að passa við borgina sem peðið er flutt frá.

Fjarskipta- og flutningsstjóri getur aðeins *fært* leikpeð annarra leikmanna; hann má ekki nota þau beint í öðrum aðgerðum eins og að meðhöndla sjúkdóm.



LÆKNIR

Læknir fjarlægir *alla* kubba, ekki bara 1, í sama lit við aðgerðina að meðhöndla sjúkdóm.

Ef sjúkdómur hefur verið *læknaður* fjarlægir hann sjálfkrafa alla kubba í þeim lit úr borg, bara með því að fara í borg eða vera þar. Það flokkast ekki sem aðgerð.

Læknirinn getur fjarlægt sjálfkrafa kubba í umferð annarra leikmanna ef hann er færður af Fjarskipta- og flutningsstjóranum eða með Loftbrú.

Læknir hindrar einnig að pestarkubbar (og faraldur) sjúkdóms, sem hefur verið *læknaður*, séu settir á staðsetninguna hans.

REGLUR SEM GLEYMAST OFT

- Þú dregur *ekki* annað spil eftir að hafa dregið farsóttaspil.
- Þú getur fundið lækningu á *hvaða* rannsóknarstöð sem er – litur borgarinnar þarf ekki að passa við sjúkdóminn sem verið er að lækna.
- Þegar þú átt leik mátt þú taka spil frá öðrum leikmanni ef báðir aðilar eru í borginni sem *passar* við spilið sem þú ert að taka.
- Þegar þú átt leik mátt þú taka *hvaða* borgarspil sem er *frá* Rannsóknarmanninum (einungis) ef báðir aðilar eru í sömu borginni.
 - Hámarks spil á hendi á við um leið og þú hefur fengið spil frá öðrum leikmanni.



AÐGERÐASÉRFRÆÐINGUR

Aðgerðasérfræðingurinn getur, sem aðgerð, annaðhvort:

- byggt rannsóknarstöð í borg sem hann er í *án þess* að henda (eða nota) borgarspil, eða
- einu sinni í umferð ferðast frá rannsóknarstöð til hvaða borgar sem er með því að henda einhverju borgarspili.

Fjarskipta- og flutningsstjóri má ekki nota hæfileika aðgerðasérfræðingsins við það að færa leikpeð aðgerðasérfræðingsins.



SÓTTKVÍARSÉRFRÆÐINGUR

Sóttkvíarsérfræðingurinn hindrar bæði faraldra og að pestarkubbar séu settir á borg sem hún er í *og* allar borgir sem tengjast þeirri borg. Hún hefur ekki áhrif á kubba sem voru lagðir í upphafsfasa leiksins.



RANNSÓKNARMAÐUR

Við það að deila þekkingu getur Rannsóknarmaður gefið *hvaða* borgarspil sem er úr hendi sinni til annars leikmanns sem er í sömu borg og hún, án þess að spilið passa við borgina. Skiptin verða að vera frá hennar hendi yfir til handar annars leikmanns en getur átt sér stað í umferð beggja leikmanna.



VÍSINDAMAÐUR

Vísindamaðurinn þarf aðeins 4 (ekki 5) borgarspil af sama lit og sjúkdómur til að finna lækningu við þeim sjúkdómi.

RITSTJÓRN

Spilahönnun: Matt Leacock

Myndskreyting: Chris Quilliams

Sérstakar þakkir fá Donna Leacock, Hillary Carey, Chris og Kim Farrell, Rich Fulcher, Ken Tidwell, Corbin Nash, Jim Cote, Steve Duff, Wei-Hwa Huang og fyrir viðbótar spilaprófanir Beth Heile og John Knoerzer.

Tom Lehmann fær einkar miklar þakkir við aðstoðina.

Lærið reglurnar á netinu (enskar) á:

www.zmangames.com/pandemic-online-rules.html

© 2012 F2Z Entertainment Inc.

31 rue de la Coopérative

Rigaud QC J0P 1P0, Kanada

Útgefandi: Nordic Games ehf.

Köllunarklett 1, 104 Reykjavík, Ísland

www.nordicgames.is

ZMAN
games

info@zmangames.com

www.zmangames.com

NORDIC GAMES
NORDIC GAMES

Fylgist með Pandemic borðspilinu á

