



# PANDEMIC™ THE CURE EXPERIMENTAL MEDS

SUPER ESPANSIONE!

Un'espansione per Pandemia: La Cura da 2 a 5 giocatori, dagli 8 anni in su, di Matt Leacock e Tom Lehmann.

## PANORAMICA DEL GIOCO

Questa espansione aggiunge 8 ruoli, 11 eventi e 2 sfide a Pandemia: La Cura.

Per prima cosa giocare il gioco base con i nuovi ruoli ed eventi.

Si può anche aggiungere una sfida per variare ulteriormente il gioco. Sugeriamo di provare le due sfide in questo ordine:

**Sfida della Mutazione:** aggiunge una 5<sup>a</sup> (viola) malattia che si comporterà diversamente dalle quattro originali.

**Sfida delle Zone Calde:** differenti regioni del mondo sono contagiate ogni volta che c'è un epidemia.

Entrambe le sfide posso essere usate separatamente o insieme. Se si decide di giocare con entrambe, suggeriamo di impostare la difficoltà "Introduttiva". Buona fortuna!

## CONTENUTO

- 8 Pedoni giocatore
- 8 Carte ruolo
- 40 Dadi giocatore in 8 colori
- 11 Carte Evento
- 3 Carte Evento vuote per creare i propri Eventi personalizzati
- 12 Dadi infezione Viola per la Sfida della Mutazione
- 1 Carta "Malattia Viola Curata" per la Sfida della Mutazione
- 1 Carta Aiuto Mutazione
- 1 Foglio di adesivi
- 11 Dadi (verdi) Zona Calda per la Sfida delle Zone Calde
- 5 Carte aiuto Zone Calde

## NUOVI EVENTI

### Preparazione

Mescolare le nuove Carte Evento con quelle del gioco base durante il setup.

### Effetti Permanenti

Alcuni eventi hanno effetti che rimangono attivi per un intero round. Se una carta Evento ha il simbolo **C**, metterla vicino alla carta Ruolo del giocatore di turno nel momento in cui la si attiva, quindi pescare una carta dal mazzo per riportare le carte Evento disponibili a 3. Scartare la carta Evento Permanente subito prima che il giocatore che la possiede inizi il proprio turno successivo.



### Divieto di Viaggio nella Zona Infetta

Il costo di questa carta è sempre uguale al numero totale di giocatori. Per esempio, costerà 2 croci (⊕) con 2 giocatori e 4 ⊕ con 4. Questa carta non influisce sui focolai dei dadi delle Zone Calde.

## NUOVI PERSONAGGI

### Preparazione

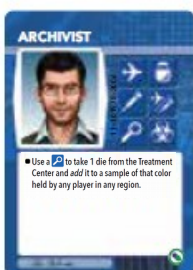
Sostituire la **fase 9** della preparazione del gioco base come segue:

Mescolare tutte le carte Ruolo insieme (gioco base ed espansione poi darne 2 ad ogni giocatore. I giocatori quindi guardano i loro ruoli, ne scelgono 1 e prendono i corrispondenti dadi e pedoni. I giocatori possono guardare le carte Ruolo degli altri giocatori e discutere la strategia mentre li scelgono. Rimettere nella scatola i ruoli non utilizzati. Mettere i pedoni nella regione 1 (Nord America).



### Nuovi Ruoli

Questa sezione spiega i nuovi ruoli. È possibile per ora saltarla e riferirci se si hanno dei dubbi.

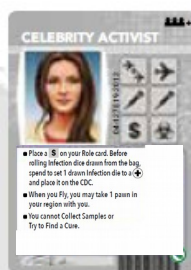


#### Archivista

L'Archivista può utilizzare il **🔍** per prendere un dado Infezione dal Centro Ricerche e aggiungerlo ad un campione **già esistente** dello stesso colore. Quando speso, mettere il **🔍** da parte; il dado non viene bloccato come per il **📁**.

Il campione può essere dato a qualsiasi giocatore in qualsiasi regione (incluso l'Agente Operativo e i campioni dell'Epidemiologo **👤**).

Non c'è limite al numero di dadi Infezione che possono essere immagazzinati come campioni in questo modo. I campioni possono essere trasferiti tra giocatori come di norma (ad eccezione di quelli in possesso dell'Agente Operativo).



#### Attivista Famosa

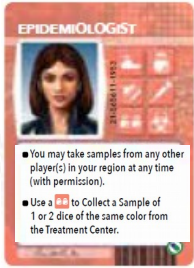
L'Attivista Famosa può mettere i risultati **\$** sulla sua carta Ruolo. Prima di tirare i dadi Infezione pescati dal sacchetto può spendere i risultati **\$** per cambiare 1 dado infezione pescato in un **⊕** da mettere poi nel CDC.

I dadi **\$** inutilizzati possono essere presi e tirati insieme a gli altri dadi disponibili all'inizio del turno successivo dell'Attivista Famosa.

L'Attivista Famosa può utilizzare i risultati **✈️** per volare in un luogo e immediatamente volare in un altro luogo. Può non utilizzare altri dadi tra i due voli, ma può (per esempio) portare una pedina con se nel primo volo, lasciarla, e quindi prendere un'altra pedina con se nel secondo volo.

Visto che l'Attivista Celebre non può tentare di Trovare una Cura, non può dare o collezionare campioni.

Questo ruolo funziona meglio in 3 o più giocatori.



## Epidemiologo

L'Epidemiologo può utilizzare i risultati per prelevare un campione di 1 o 2 dadi dello stesso colore dal Centro di Ricerca. I campioni possono essere trasferiti normalmente.



## Direttore Operativo

Il Direttore Operativo può utilizzare i risultati per Arginare i dadi Infezione in una regione adiacente alla sua o nel Centro di Ricerca.

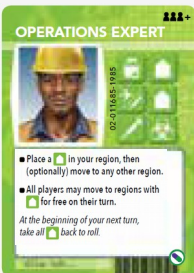


## Agente Operativo

L'Agente Operativo non può Dare Campioni agli altri giocatori e l'Epidemiologo non può prendere campioni da lui. L'evento Consegna del Campione non può essere giocato per trasferire campioni da lui ad un altro giocatore.

Come ogni altro ruolo, l'Agente Operativo può prendere campioni di più di un colore allo stesso tempo.

I Campioni dell'Agente Operativo sono "bloccati" come gli altri campioni.



## Esperto in Operazioni

L'Esperto in Operazioni deve rimuovere tutti i dadi con il risultato Centro Operativo e tirarli con i suoi altri dadi giocatore all'inizio di ciascuno dei suoi turni.

Questo Ruolo funziona meglio in 3 o più giocatori.



## Specialista in Quarantena

Se un'epidemia manda dei dadi Infezione in una regione adiacente che contiene lo Specialista in Quarantena, mettere questi dadi del sacchetto (l'epidemia continua).

Lo Specialista in Quarantena può muovere in qualsiasi regione del tabellone

immediatamente prima della fase "Contaminare le Regioni" del proprio turno (e dopo la fase "Tentare di scoprire una cura"), questo per proteggere una nuova regione dalle infezioni. Visto che ciò accade dopo la fase "Fornire dei campioni", non può fornire campioni dopo essersi mossa in questo modo.



## Meccanico

Il Meccanico può mettere i risultati sulla sua carta Ruolo come se fossero una Squadra di Intervento. Prima di tirare i dadi Infezione pescati dal sacchetto, può spendere un risultato per rimettere fino 2 dadi Infezione nel sacchetto.

I dadi inutilizzati possono essere recuperati e tirati insieme agli altri dadi disponibili all'inizio del turno del Meccanico.

## Regole speciali relative al Centro Operativo

Lo Specialista in Contenimento può utilizzare il suo potere per rimuovere 1 dado di ogni colore presente con 2 o più dadi quando entra la **prima** volta in una regione in cui c'è un Centro Operativo. Se entra nuovamente in quella regione utilizzando ancora un Centro Operativo per viaggiare lì, non rimuove nessun dado.

L'evento Ospedale Mobile permette ad un giocatore di rimuovere un dado ogni volta che entra in una **nuova** regione nel suo turno. Quindi non può muovere continuamente tra due Centri Operativi per rimuovere tutti i dadi Infezione presenti visto che non si sta entrando in una **nuova** regione quando si ritorna in una che si è già visitato questo turno.

## LA SFIDA DELLA MUTAZIONE

Nella Sfida della Mutazione, una quinta malattia imprevedibile infetta il mondo e deve essere curata il prima possibile per salvare l'umanità. Questa sfida rende il gioco un po' più difficile, quindi raccomandiamo di partire dal livello più facile.

### Prima di iniziare a giocare per la prima volta

Applicare gli adesivi ad un lato di ognuna delle seguenti regioni: 2, 4, 5. Questo aggiorna la regione mostrando quante volte questo numero è presente nei dadi viola.

### Preparazione

Aggiungere i 12 dadi Infezione viola nel sacchetto durante la **fase 4** della preparazione. Quando si mettono dadi viola durante la **fase 5** della preparazione, tirare nuovamente qualsiasi dado mostri il risultato  $\oplus$ ,  $-1$ , e  $\times 2$  fino a quando tutti non mostrano  $\ominus$ ,  $\oplus$  o  $\times 2$ . Nella **fase 7**, utilizzare la carta Viola Malattie Curate.

### Obiettivo

In aggiunta alle 4 normali malattie, i giocatori, per vincere, devono trovare anche la cura della malattia viola.

### Infettare con la Malattia Viola

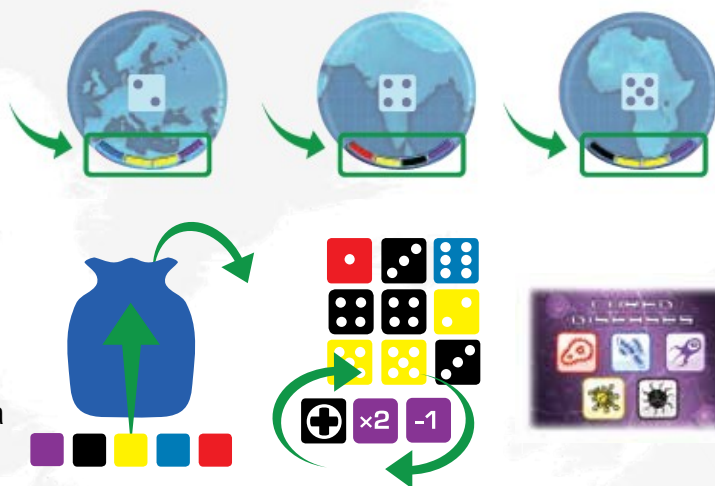
I dadi viola hanno due facce che hanno i seguenti effetti se tirate quando vengono infettate le regioni:

- $\times 2$  Pescare un altro dado infezione dal sacchetto e tirarlo. Quindi tirare nuovamente questo dado.
- $-1$  Pescare un altro dado dal sacchetto e metterlo nella scatola. Quindi tirare nuovamente questo dado.

Notare che i risultati  $-1$  e  $\times 2$  possono uscire nuovamente quando si ritira un dado viola, quindi più dadi possono essere aggiunti o rimossi dal gioco a causa del risultato dei dadi viola.

**Importante:** risolvere tutti i risultati  $-1$  e  $\times 2$  prima di mettere qualsiasi dado Infezione nelle regioni.

**Importante:** se non ci sono abbastanza dadi nel sacchetto quando si pesca questi dadi, i giocatori perdono la partita!



### Esempio di Risoluzione Dadi Viola

Adele infetta. Pesca e tira:  $\ominus$   $-1$   $\oplus$ .

$-1$  Deve pescare un dado Infezione dal sacchetto e metterlo nella scatola.

Quindi ritira il  $-1$  e ottiene un  $\times 2$ .

$\times 2$  Adele deve pescare un altro dado Infezione (nero) e tirarlo a causa del  $\times 2$ . Tira  $\oplus$   $\oplus$ .

Adele conclude mettendo i dadi Infezione tirati nelle corrispondenti regioni.



## Trovare una cura col la Malattia Viola

Quando si tenta di trovare una cura alla malattia viola, tirare tutti i propri campioni viola, aggiungere i risultati come di norma (contare i risultati  $\oplus$  come zero), quindi sottrarre 1 dal totale per ogni risultato  $-1$ . Dopo avere fatto la somma (e aggiunto bonus provenienti dallo Scienziato), moltiplicare il totale per 2 per ogni risultato  $\times 2$ .

## Piccola annotazione

Qualsiasi effetto di gioco (Ruolo, Evento, ecc.) che si riferisca ad un dado Infezione include anche i dadi viola.

### Esempio: Trovare una Cura Viola

Donna tira:  $\oplus$   $\oplus$   $\oplus$   $-1$   $\times 2$   
 Aggiunge tutto normalmente ( $5+5+0=10$ ), quindi sottrae 1 ottenendo un totale di 9. Deve quindi moltiplicare il risultato di 2 ottenendo 18. Cura trovata!

#### Successo

$$\begin{array}{cccccc}
 \oplus & \oplus & \oplus & -1 & \times 2 & \checkmark \\
 (5 + 5 + 0 - 1) & \times 2 & = & 18
 \end{array}$$

Phil tira:  $\oplus$   $-1$   $\times 2$   $\times 2$   
 Sottrae 1 dal 4 che gli da un 3, quindi moltiplica il 3 due volte ottenendo un risultato di 12. Non abbastanza!

#### Fallimento

$$\begin{array}{cccccc}
 \oplus & -1 & \times 2 & \times 2 & \times & \\
 (4 - 1) & \times 2 & \times 2 & = & 12
 \end{array}$$

Adele (che è nella stessa regione dello Scienziato) tira  $\oplus$   $\oplus$   $\oplus$   $-1$   $\times 2$   
 Somma tutto ( $2+2+2+2=8$ , che include il bonus dello Scienziato) quindi sottrae 1 ottenendo un totale di 7- Quindi lo moltiplica per 2 ottenendo un totale di 14.  
 Cura trovata!

#### Successo

$$\begin{array}{cccccc}
 \oplus & \oplus & \oplus & \text{Scienziato} & -1 & \times 2 & \checkmark \\
 (2 + 2 + 2 + 2 - 1) & \times 2 & = & 14
 \end{array}$$

## LA SFIDA DELLE ZONE CALDE

Nella sfida delle Zone Calde le diverse regioni del mondo sono infettate ogni volta che avviene un'epidemia. Riuscirete a fronteggiare queste zone calde e salvare l'umanità? Questa sfida rende il gioco più difficile quindi raccomandiamo di partire con il livello più facile.

### Obiettivo

Il gioco viene vinto o perso normalmente.

### Preparazione

Prima di scegliere le carte Ruolo (**Fase 9**):

1. Mettere 1 dado Zona Calda in ogni segmento dell'indicatore di Contaminazione (come nell'immagine) ad eccezione del primo segmento, che cambia in base al livello di difficoltà scelto.
2. Tirare i rimanenti dadi Zona Calda, uno alla volta, mettendo il primo dado nella regione con più **Rossi**, quindi nella regione con più **Blu**, poi quella coi **Gialli** e alla fine quella coi **Neri**. Se si gioca anche con la sfida della Mutazione, mettere un dado Zona Calda nella regione con più **Viola**.
3. Rimettere i rimanenti dadi Zona Calda (se ve ne sono) nella scatola. Avanzano dadi Zona Calda solo se si sta giocando a livello Normale (II) o Eroico (III) o se si sta giocando senza la Sfida della Mutazione.

Se due o più regioni hanno lo stesso numero di dadi Infezione di un colore, i giocatori possono scegliere una delle due regioni in parità. Se nelle regioni non ci sono dadi di un determinato colore, i giocatori mettono il dado Zona Calda di quella regione in una qualsiasi a scelta.

### Epidemia e Dadi Zona Calda

Quando si verifica un'epidemia:

1. Risolvere l'epidemia normalmente (vedere Epidemie del gioco base a pag. 5).
2. Tirare il dado Zona Calda nella nuova sezione dell'Indicatore di Contaminazione e metterlo nella regione con la pedina del giocatore di turno.
3. Se questa regione ha già 3 dadi Zona Calda, i dadi Zona Calda provocano un focolaio come di norma. Mettere il dado appena aggiunto nella regione successiva (in senso orario) senza tirarlo e segnare un Focolaio sull'Indicatore dei Focolai.



1  
ESEMPIO: I DADI ZONA CALDA SONO POSIZIONATI COME MOSTRATO, PER IL BLU I GIOCATORI SCEGLIERANNO TRA LA 1 E LA 6.



### Esempio Epidemia

1 EPIDEMIA



2






3





SE VIENE MESSO UN ALTRO DADO ZONA CALDA IN QUESTA REGIONE, SI VERIFICA UN FOCOLAIO.

## Spendere i dadi Zona Calda

Si possono spendere solamente dadi Zona Calda della propria regione. I dadi  e  sono spesi durante la fase "Effettuare Azioni" del proprio turno mentre il dado  durante la fase "Tentare di Scoprire una Cura" del proprio turno.












Dopo aver risolto completamente gli effetti, tirare il dado Zona Calda e rimetterlo nella propria regione.

## Rilanciare i Dadi Zona Calda




Si può spendere un  dal CDC per rilanciare un dado Zona Calda nella propria regione durante la fase "Effettuare Azioni" del proprio turno. Si può eseguire questa azione più volte, l'unico limite è dato dal numero di dadi  che si possono spendere. Il dado rilanciato è messo nella propria regione.

## Effetti dei Dadi Zona Calda

Alcuni risultati Zona Calda sono utili mentre altri causeranno problemi al vostro team. Gli effetti sono cumulativi.

Risultato	Effetto
 Evacuazione	Spendere questo risultato per muovere un dado Infezione o Zona Calda (possibilmente quest'ultimo) da questa regione ad una adiacente.
 Quarantena	Spendere questo risultato per rilanciare un dado giocatore che mostra il  prima di risolvere l'effetto.
 Campione Pericoloso	Spendere questo risultato per aggiungere 1 al tiro dopo aver Tentato di Scoprire una Cura. Dopo aver trovato la cura (e rimesso ogni dado dal Centro di Ricerca nel sacchetto), avanzare la siringa di contaminazione di 1.
 Blocco dei trasporti	Quando si spende un risultato  o  per entrare in questa regione, si deve spendere un  o  aggiuntivo (dello stesso tipo).
 Afflusso di pazienti	Per ogni focolaio in questa regione pescare 4 dadi Infezione dal sacchetto senza tirarli e mettendoli nel Centro di Ricerca.
 Tasso di sopravvivenza	Se 1 o più dadi Infezione sono aggiunti in questa regione, girare il dado Tasso di sopravvivenza sul lato Evacuazione quindi pescare e tirare 2 dadi Infezione dal sacchetto aggiungendoli immediatamente.

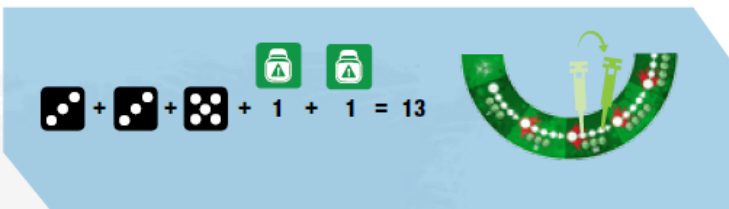
## Precisazioni

- Le carte Evento e i dadi Zona Calda non possono essere spesi nel mezzo del tiro e della risoluzione di un'Infezione o di un dado Zona Calda.
- Il Tasso di Sopravvivenza può aggiungere dadi nel mezzo della risoluzione di focolai. Aggiungere i nuovi dadi prima di continuare a risolvere il focolaio nelle regione successiva in senso orario. Questo potrebbe provocare focolai aggiuntivi in regioni già risolte precedentemente; procedere semplicemente in senso orario finché tutti i focolai non saranno risolti.
- I dadi Zona Calda non finiscono mai nel sacchetto o nel Centro di Ricerca.
- Il Tecnico dei Guasti può combinare multipli risultati  per entrare in una regione con il Blocco dei Trasporti(). La parte  di quel dado può essere utilizzata sia nella regione di partenza che in quella di arrivo.
- I dadi Zona Calda non sono dadi Infezione. Quindi qualsiasi effetto si riferisca a dadi Infezione non può essere applicata ai Dadi Zona Calda. Questo include il primo potere dello Specialista in Contenimento. (Nel gioco base ed in questa espansione, **Ordini di Trasferimento** è l'unico evento applicabile di dadi Zona Calda.)

## Esempi effetti Zona Calda



John spende 2 dadi Zona Calda con il risultato Biohazard nella sua regione per aggiungere +2 al suo tiro per cercare una cura. Dopo aver trovato la cura, avanza la siringa intensità di contaminazione di 2. Quindi tira questi 2 dadi Zona Calda e li rimette nella sua regione.





Beth deve spendere 3 risultati ➔ per volare nella regione che contiene 2 dadi Blocco dei Trasporti in quanto ogni risultato di quel tipo richiede di spendere un ➔ aggiuntivo.





Chris aggiunge 8 dadi infezione al Centro di Ricerca dopo che in questa regione, che contiene 2 dadi Afflusso di Pazienti, si è risolto il focolaio.



1. Susan aggiunge un dado Infezione blu alla Regione 2, che contiene un dado Tasso di Sopravvivenza.

2. Cambia il dado Tasso di Sopravvivenza sul lato con la faccia Evacuazione poi pesca e tira 2 dadi dal sacchetto, vengono aggiunti un  e un .

3. Quindi risolve un focolaio nella Regione 2, avanza la siringa dei focolai di 1 spazio e muove i 2 dadi blu in più nella Regione 3.

4. Questo provoca un Tasso di Sopravvivenza nella Regione 3. Susan cambia il valore del dado su Evacuazione e pesca, tira e aggiunge un  e un  nella Regione 4.



## CREDITI

Game Design: Matt Leacock and Tom Lehmann  
Artwork: Chris Quilliams and Philippe Guérin  
Layout: Marie-Elaine Bérubé  
Editing: Jean-François Gagné

Playtesters: Beth Heile and John Knoerzer, Trisha and Wei-Hwa Huang, Colleen and Donna Leacock, Patrick Nickell, David Short, Colin Thom, Ken, Jos, and Kip Tidwell

**Z-MAN**  
games

© 2016 F2Z Entertainment Inc.  
31 rue de la Coopérative  
Rigaud QC J0P 1P0  
Canada

info@zmangames.com  
www.zmangames.com