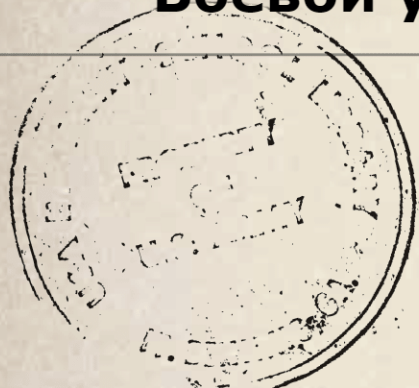


N4245.3

Боевой устав диверсионного отдела



ПЕРЕСМОТРЕНО РАССЕКРЕЧЕНО
ПОЛНОМОЧИЯ DOD DIR. 5200 1 R
ФИО: *John Cooper*

КНИГА ПРАВИЛ

ПОДГОТОВЛЕНО ПОД РУКОВОДСТВОМ
ГЛАВЫ ОПЕРАТИВНОЙ СЛУЖБЫ

РАССЕКРЕЧЕНО

МЭТТ ЛИКОК И РОБ ДАВЬО

PANDEMIC **LEGACY** SEASON 0

СТАРТОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ



1 ИГРОВОЕ ПОЛЕ



4 ФИШКИ

36 СЕКРЕТНЫХ АГЕНТОВ

8 ШТАБ-КВАРТИР

7 ЖЕТОНОВ ИНЦИДЕНТОВ

1 МАРКЕР УГРОЗЫ



24 ЖЕТОНА
ОТСЛЕЖИВАНИЯ



3 ЖЕТОНА
УДАЧИ/ПРОВАЛА ЦЕЛИ



9 КОМАНД
3 Союзных, 3 Нейтральных, 3 Советских



4 ПАМЯТКИ



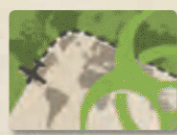
4 ПАСПОРТА



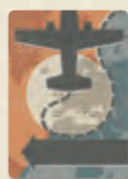
1 ФАЙЛ РАЗВЕДАННЫХ
& 1 ЛИЧНОЕ ДЕЛО



3 ЛИСТА С НАКЛЕЙКАМИ



48 КАРТ УГРОЗ



58 КАРТ ИГРОКОВ

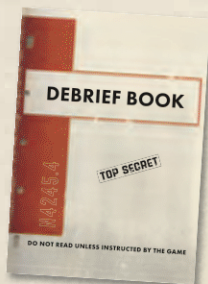


4 ВРЕМЕННЫХ ПСЕВДОНИМА

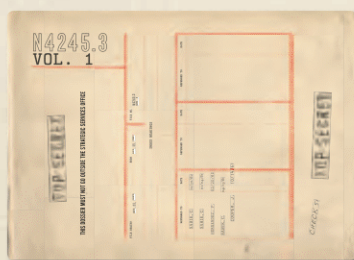
КОМПОНЕНТЫ КАМПАНИИ - НЕ ИССЛЕДОВАТЬ БЕЗ ИНСТРУКЦИИ



КОЛОДА
НАСЛЕДИЯ
(В 2 ЧАСТЯХ)



КНИГА ОТЧЕТОВ



3 СЕКРЕТНЫХ ДОСЬЕ



42 КАРТЫ ОПЕРАЦИЙ



8 ЗАКРЫТЫХ
КОНТЕЙНЕРОВ

ВАС ОТОБРАЛИ НА СЛУЖБУ. ВЫ ГОТОВЫ КОМАНДОВАТЬ.

ДЕКАБРЬ, 1961

Непримечательное объявление о работе: "Требуются выпускники медицинских вузов для государственной программы." Как оказалось, под "государственной программой" имеется ввиду ЦРУ. Они уверены, что легче обучить медиков агентурной работе, чем наоборот, и вас в скором времени отправляют на тренировки в "Лагерь Свомпи."

Тем временем, в Советском Союзе группой исследователей создается биологическое оружие для сокрушения Запада и окончания холодной войны. Провалив проект по созданию вируса C0dA, они сделали прорыв в создании другого патогена, который назвали МЕДУЗА.

Ваше обучение окончено, пора приступать к работе.

**ПРОСЛУШАЙТЕ
ЗАПИСЬ
БРИФИНГА НА
САЙТЕ
Z-MAN GAMES:**



WWW.ZMANGAMES.COM/LEGACY-SEASON-0

БРИФИНГ

Приветствую, агенты, рад видеть, что вы закончили Свомпи. Я сотрудник по управлению кадрами, попросту говоря, ваш связной. Мое имя - Джон Купер, но можете звать меня "Куп". Надо многое обсудить, так что начнем.

Аналитики докладывают, что Красные сделали что-то грандиозное: сверхсекретный вирус под названием "Проект МЕДУЗА." Пока их исследования еще не окончены, но если они примут его на вооружение и используют его, то, предполагаю, что жертв будет десятки миллионов.

Итак, мы забросим вас в глубокий тыл, но ваша медицинская подготовка должна дать вам преимущество, и это то, что мы называем время великой нужды. Соберите информацию о вирусе МЕДУЗА: образцы, исследовательские записи, все, что сможете найти. Мы должны знать, чем он опасен, где его делают и как они его планируют распространить.



Связной Джон Купер



Фото из архива: Чарльз Сабик
предположительно Март 1960

Есть еще одно задание, связанное с этим: вычислите местоположение одного из лучших наших агентов - Чарльза Сабики. Красные захватили его в Сибири в прошлом году, и мы не могли его найти. Теперь же ему удалось освободиться, но он пока не связывался с нами. Необходимо выяснить: сбежал ли он или его отпустили. Может, он теперь работает на Красных? Узнал ли он что-либо о проекте МЕДУЗА, пока был у них? Найдите его, поговорите с ним, и доставьте его домой, если сможете. Но будьте осторожны, он безжалостен, умен, как черт, и очень опасен.

И напоследок, давайте начистоту. ЦРУ - это несравненная организация, преданная своей стране и созданная для ее защиты, но все не так гладко. Здесь всякие процедуры, комитеты, встречи, согласования, и чертовски много бумажной работы, особенно для начинающих агентов, вроде вас.

Все, что я хочу сказать, не беспокойтесь об этой канцелярщине. Ваш приятель Куп возьмет все самое худшее на себя. Вы же сконцентрируйтесь на проекте МЕДУЗА и Сабике. Это же не проблема для лучших агентов Свомпи, не так ли?

Это художественное произведение, действия которого привязаны к историческому периоду. Все имена, персонажи, места и события являются вымыслом разработчиков или использованы для художественного повествования. Любые совпадения с реальными людьми, живыми или мертвыми, или с событиями являются случайными. Игровое поле является абстрактным представлением мира в 1962 году. В первую очередь, это игра, и некоторые допущения были сделаны для обеспечения интересного игрового процесса.

МЕХАНИКА НАСЛЕДИЯ

В отличие от многих игр, где каждая партия начинается заново, Пандеми Наследие переносит некоторые элементы от одной игровой сессии к другой. Решения, которые вы совершаете в первой игре будут влиять на каждую следующую партию. Другие команды игроков будут играть иначе, поэтому игровой опыт у них будет другой. Каждая группа будет иметь свой уникальный результат.

Вам придется писать на элементах игры. Вы будете клеить стикеры на карты. Иногда вы будете даже уничтожать (рвать) карты. Эти изменения необратимы. Также, в конце каждой игры, ваша команда будет проводить улучшения, которые повлияют на будущие партии. Ваши решения повлияют на игровой мир. Какие-то элементы станут доступны позже, когда вам будет сказано использовать их.

НЕ ОТКРЫВАЙТЕ И НЕ ЧИТАЙТЕ, ПОКА НЕ БУДЕТ СКАЗАНО ИНОГО:

- ❖ Карты колоды Наследия или Операций
- ❖ Записи в Книге Отчетов
- ❖ Окошки в секретных досье
- ❖ Закрытые контейнеры

Некоторые правила специально пропущены (отмечены специальными полями с пометками). В течении игр, будут открываться новые правила и соответствующие наклейки необходимо клеивать в книгу правил.

ПРОЛОГ

Чтобы привыкнуть к новой механике, можете сыграть пролог. Пролог не добавляет постоянных эффектов и необратимых изменений.

Рекомендуется сыграть в него, по крайней мере, один раз, или пока вы не освоите новый игровой процесс. После этого можете начинать обычную кампанию.

Если вы играли в 1 или 2 сезон...

Вы будете знакомы со многими элементами игры, такими как колода Наследия, уровень финансирования, обновлениями в конце игры и закрытыми контейнерами.

Не обязательно проходить предыдущие сезоны, чтобы поиграть в этот: это независимые игры, связанные общим сюжетом.

НОВЫЕ И ИЗМЕНЕННЫЕ ПРАВИЛА

Появилось много новых правил, которые немного отличаются от других игр серии; вам стоит уделить особое внимание следующим пунктам:

- ❖ Карты операций и Книга Отчетов (с. 5)
- ❖ Агенты и Карты угроз (с. 6 и 13)
- ❖ Команды (с. 6 и 11)
- ❖ Слежка (с. 7)
- ❖ "Коммерческий рейс" (с. 10)
- ❖ Действие "Выполнить цель" (с. 11)
- ❖ Инциденты (с. 14)
- ❖ Переход к следующему месяцу и изменение уровня финансирования ("Проверка целей" на с. 16)

КОЛОДА НАСЛЕДИЯ

Колода наследия разделена на две части и содержит карты, описывающие события пролога и последующих 12 месяцев. Карты разложены в специальном порядке, не заглядывайте и не перемешивайте их.



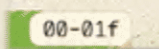
Когда начнете играть Пролог первый раз, убедитесь, что используете первую часть колоды; верните вторую в коробку. Откройте ее, когда первая часть колоды кончится.

В начале каждой игры, включая пролог, доставайте карты по одной, изучая обе стороны каждой, пока не увидите карту "СТОП" или "ПАУЗА". На них будет написано, когда продолжить тянуть карты из колоды. Это может быть в конце игры или следующем игровом месяце.

По пути наследия можно пройти один раз. Даже играя текущий месяц заново, не возвращайте карты в колоду Наследия.

НЕВЕРНЫЙ ПОРЯДОК КАРТ?

Если карты в колоде Наследия разложены в неправильном порядке, попросите кого-нибудь, кто не играет в игру исправить это, используя числа в углу каждой карты.



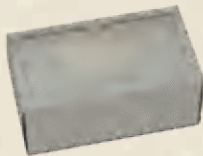
Первые цифры означают месяц ("00 - Пролог). Вторые цифры показывают порядок карт для этого месяца ("f" - лицевая сторона, "b" - обратная сторона карты).

ДРУГИЕ ЭЛЕМЕНТЫ НАСЛЕДИЯ

На протяжении кампании вы будете использовать другие компоненты, которые изменяют правила и рассказывают историю. Все эти компоненты можно использовать только тогда, когда вам об этом прямо скажут.

ОСОБЫЕ КОНТЕЙНЕРЫ (НОМЕРА 0001 - 0008)

Эти контейнеры содержат новые компоненты и правила.



ДОСЬЕ (НОМЕРА 11-46 И РАЗЛИЧНЫЕ БУКВЫ)

Во время игры некоторые карты и компоненты предпишут вам открыть определенное окошко досье (с номером и буквой). Аккуратно его откройте и оторвите.

Многие окошки содержат стикеры, которые нужно будет приклеить на определенные карты, поле или в книгу правил.

Если на окошке написана буква, то это новое правило: добавьте его в соответствующую секцию книги правил, но помните:

- ❖ Стикеры AA и BB отличаются от A и B
- ❖ Не все стикеры правил содержатся в досье. Некоторые лежат внутри особых контейнеров.
- ❖ Некоторые номера досье пропущены.

Open the
L 35

КАРТЫ ОПЕРАЦИЙ (НОМЕРА 50-89)

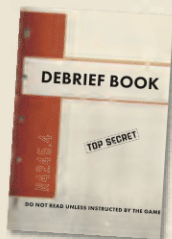
На протяжении игры, когда вам будет предложено вытянуть определенную карту из колоды Операций, найдите карту с нужным номером (на обратной стороне), возьмите ее и переверните. Вы не увидите всех карт Операций во время кампании.



КНИГА ОТЧЕТОВ (НОМЕРА 100-252)

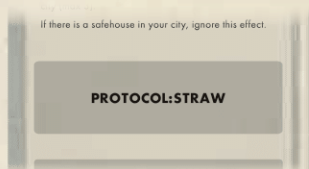
Данная книга расскажет историю, а также даст инструкции о том, как поступить с завершенными и проваленными заданиями:

- ❖ Не читайте записи в этой книге без указания.
- ❖ Вы можете перечитывать любые предыдущие записи в когда угодно. Пометьте их, чтобы вы могли к ним вернуться позже.



КОДОВЫЕ СЛОВА НА ИГРОВОМ ПОЛЕ

На поле есть пять кодовых слов (CRANE, HADES, RABBIT, STRAW и ZEPHYR). В течение игрового года на эти поля могут добавляться новые правила или напоминания. После появления такого слова, добавьте соответствующий стикер на поле.



ЛИЧНОЕ ДЕЛО И РАЗВЕДДАННЫЕ

Личное дело содержит информацию, относящуюся к службе в ЦРУ. Разведданные содержат указания и информацию о работе против Советов и проекта МЕДУЗА.

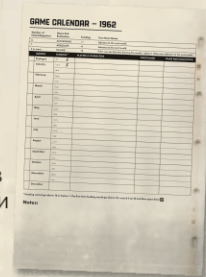


Оба файла изначально пусты, на протяжении всей кампании вы можете изучать их содержимое в любое время.

КАЛЕНДАРЬ И ФИНАНСИРОВАНИЕ

Используйте игровой календарь (на обороте Книги Отчетов) для записи результатов ваших игр, текущих игроков и уровня финансирования (сколько карты Событий вам можно добавить в колоду игрока)

Начальный уровень финансирования в январе - "5", но он будет повышаться и понижаться от игры к игре. Минимум - "1", максимум - "10". Если в конце игры ваш уровень финансирования должен стать больше "10" в первый раз - откройте окошко 14.



ЧТО ОСТАЕТСЯ И ЧТО МЕНЯЕТСЯ?

Надписи или наклейки на компонентах, открытие новых материалов, добавление правил и уничтожение компонентов - необратимые изменения. Когда игра предписывает уничтожить что-то, оно не может использоваться в играх в дальнейшем. Избавьтесь от этих компонентов (можете порвать).

Другие компоненты возвращайте в запас до новых игр. Фишки на поле, карты в руках, другие жетоны на поле и тому подобное - каждую игру все обновляется. Когда каой-либо эффект ссылается на "игру", это относится к единственной партии игрового месяца, а не ко всем 12 месяцам.

РЕЗЕРВ

Резерв - это место, где хранятся карты, наклейки и жетоны, которые пока не используются в игре, но могут понадобиться во время или после партии.

Вы можете хранить резерв, где хотите. Любой игрок может посмотреть его содержимое в любое время.

ИГРОВЫЕ МЕСЯЦЫ

Пандемия: Наследие Сезон 0 разделена на 12 месяцев, начиная с Января 1962 года. В каждом месяце вы будете получать особые цели, каждую из которых необходимо выполнить.

В конце каждой игры, вам будет дана оценка (УСПЕШНО, ДОСТАТОЧНО, ПРОВАЛЕНО) в зависимости от того, скольких целей вы достигли. Ваша оценка влияет на то, какое финансирование будет в следующей игре, а также прошли ли вы в следующий месяц кампании (см. "Проверка Целей на с. 16).

КОНЕЦ КАМПАНИИ И ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Капания закончится после того, как вы завершите декабрьскую игру. По окончании вы посчитаете финальный результат. Ваш счет, также как и судьба всего мира, будет зависеть от оценок за каждый месяц.

КЛЮЧЕВЫЕ ПОНЯТИЯ

1962 год. Кульминация Холодной Войны. Некоторые советские фанатики стремятся создать биологическое оружие для сокрушения Запада. Вас обучили искусству разведки и медицине, поэтому вы должны путешествовать по миру, нейтрализовывать советских агентов, выполнять задания и организовывать команды оперативников ЦРУ.

ВЛИЯНИЕ

Разделение мира на разные идеологии показано влиянием в каждом городе на поле: союзные (США, НАТО, и др.), нейтральные и советские.



СОЮЗНЫЕ



НЕЙТРАЛЬНЫЕ



СОВЕТСКИЕ

Как правило, влияние изменяет или добавляет требования для различных действий и эффектов.

АГЕНТЫ

Каждый город на карте имеет соответствующую карту угрозы, при выходе которой, необходимо поместить советского агента в данный город на поле. Если их оставить без внимания, они могут вызвать серьезные последствия, вплоть до вашего поражения.



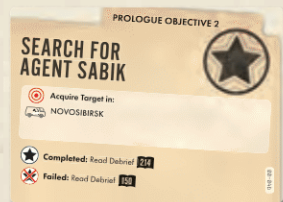
ЦЕЛИ

Ваша основная задача в каждой игре выполнить цели текущего месяца (также как и в прологе).

Цели должны быть выполнены в определенных городах на поле. Для выполнения большинства из них, вы должны создать команду (см. "Команды"), соответствующую влиянию этого города; поместить эту команду в нужный город и потратить действие (см. "Выполнить цель" на с. 11).

Иногда у вас не будет информации о целевом городе. Вам необходимо его узнать в течение игры (или использовать определенные действия, см. "Вычисление целевого города" на с. 11).

Внимание: Цели разных месяцев - разные, так что вы можете уничтожать старые цели.



КОМАНДЫ

Во время партий, вы будете собирать и сбрасывать наборы карт городов с совпадающим влиянием для создания команд. Команды - это группы тайных агентов, работающих под вашим началом (отмечены фургонами для слежки).



Есть три типа команд: союзные, нейтральные и советские. Они все работают на ЦРУ, но паспорта и псевдонимы позволяют находиться лишь в соответствующих городах.

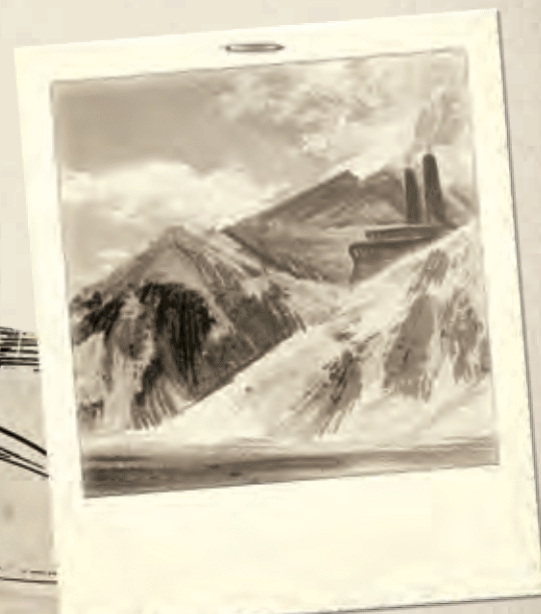
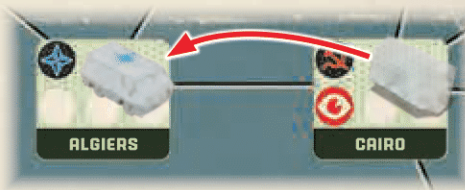
После создания команды, любой игрок может ее использовать. Команды нужны для выполнения большинства целей, а также они эффективно устраняют советских агентов, но для этих задач команда должна быть активна.

АКТИВНОСТЬ КОМАНДЫ

Команда активна, пока находится в городе с соответствующим влиянием (к примеру, союзные команды активны в союзных городах). Команды в городах с несовпадающим влиянием неактивны. Когда команда неактивна, переверните ее фигурку.

ПРИМЕР АКТИВАЦИИ КОМАНДЫ

Союзная команда начала в Каире, где была неактивна (была перевернута). Во хода ее переместили в Алжир. Алжир - союзный город, поэтому фигурку поворачивают активной стороной (значком вверх)



ПЕРСОНАЖИ

Чтобы выполнить цели, вам придется путешествовать по миру, используя паспорта с различными псевдонимами. У каждого персонажа будет три псевдонима (союзный, нейтральный, советский), но использовать можно только один за раз.

Вы не обязаны играть одним и тем же персонажем каждую партию.

ВРЕМЕННЫЕ ПСЕВДОНИМЫ

На протяжении пролога вы будете применять временные псевдонимы. Они помогут вам начать играть.

У этих псевдонимов нет прикрытия, поэтому если вы должны потерять прикрытие, сбросьте карту с руки вместо этого.



СОЗДАНИЕ ПСЕВДОНИМОВ

Вы создаете псевдонимы в Январе для всех четырех ваших паспортов. Колода карт наследия расскажет, как их создать (а также инструкция ниже).

ХАРАКТЕРИСТИКА ПСЕВДОНИМА

Когда вы создаете псевдоним, дайте ему имя и выберите маскировку. Маскировка дает вам предлог для путешествия по миру и специальную способность во время использования данного псевдонима. (Маскировки ваших союзных псевдонимов схожи с маскировками временных псевдонимов из пролога.)

Так же можно выбрать специализацию; оставьте это окошко пустым до следующих указаний.

ИЗМЕНЕНИЕ ВНЕШНОСТИ

При создании псевдонима, выберите внешность, используя соответствующие наклейки. Никакого влияния на игру они не имеют, делайте выбор на ваш вкус.

ПОЛУЧЕНИЕ АКТИВОВ

В конце каждой игры, вы можете покупать полезные вещи для псевдонимов. Среди них гаджеты, контакты, визы. Вы можете покупать вещи для любых псевдонимов, но использовать их имеете право только на ваших текущих псевдонимах.

Внимание: Контакты - это люди, которые знают вас под одним из ваших псевдонимов и помогают вам. Вы можете использовать контакт, пока находитесь в любом городе на поле (если не указано иное).

ПОТЕРЯ ПРИКРЫТИЯ

Псевдоним - это ценная вещь. Во время путешествия по миру ваш персонаж может быть разоблачен. Каждый раз теряя прикрытие, стирайте самый левый слой трэка прикрытий текущего псевдонима.

Многие игровые эффекты могут заставить вас потерять прикрытие, чаще всего это бывает из-за слежки.

СЛЕЖКА

Слежка показывает, насколько пристально Советы следят за городом. Она обозначается символом  на поле.

В начале кампании некоторые города находятся под слежкой. В конце игры, уровень слежки в городах может повыситься (максимум 3 для города).



Начиная ход в городе со слежкой вы теряете одно прикрытие за каждый значок слежки, если в вашем городе нет штаб-квартиры.

ПОДОЗРЕНИЕ И РАСКРЫТИЕ

Стирая защитный слой, теряя прикрытие, проверьте есть ли значок под ним. Каждый значок означает следующее:



Вы сбрасываете карту игрока (если есть).



Ваш псевдоним под подозрением. Выберите стикер подозрения и поместите на псевдоним. Этот эффект не затрагивает другие псевдонимы.



Ваш псевдоним полностью раскрыт и не может быть использован в игре до конца кампании. Поместите наклейку с огнем на имя и фото псевдонима. Сбросьте все имеющиеся карты, потеряйте все оставшиеся действия и переместите фишку в Вашингтон. Верните паспорт в резерв.

В начале следующего раунда возьмите временный псевдоним. Используйте его до конца партии.

При выборе персонажа в начале игры, если все доступные псевдонимы персонажа раскрыты, вы должны использовать другого персонажа или временный псевдоним.

ПРИМЕР СЛЕЖКИ

Сэмюэль (союзный псевдоним Бриджит) начинает свой ход в Каире, в котором 1 слежка. Он стирает 1 слой прикрытия с союзного псевдонима и обнаруживает значок подозрения .



Он выбирает стикер подозрения из доступных и клеит его в свободное поле своего союзного псевдонима.

MONITORED: If you draw 2 Soviet City cards at the end of your turn, lose 1 cover.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. ПРОВЕРЬТЕ КОЛОДУ НАСЛЕДИЯ ПОДГОТОВЬТЕ ЦЕЛИ

Перед подготовкой к игре (и не забудьте раздать карты игрокам, перед тем как замешивать карты обострения), тяните карты из колоды Наследия. Вытягивайте по одной и зачитывайте их вслух. Следуйте инструкциям с обеих сторон каждой карты и продолжайте брать карты до тех пор, пока на следующей карте не будет написано "ПАУЗА" или "СТОП".

Колода наследия опишет, как подготовить цели текущего месяца.

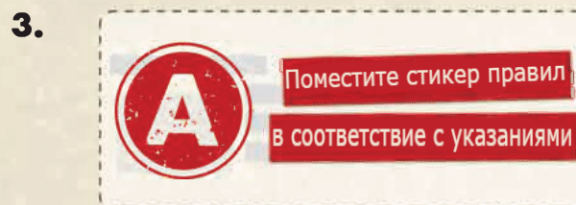
Затем поместите карты, которые могут понадобиться в этом месяце, в резерв.

2. ПОДГОТОВЬТЕ ПОЛЕ

Поместите поле в центр стола. Поместите штаб-квартиры в каждый город отмеченный соответствующим значком. В Прологе и Январе - этим городом является Вашингтон.

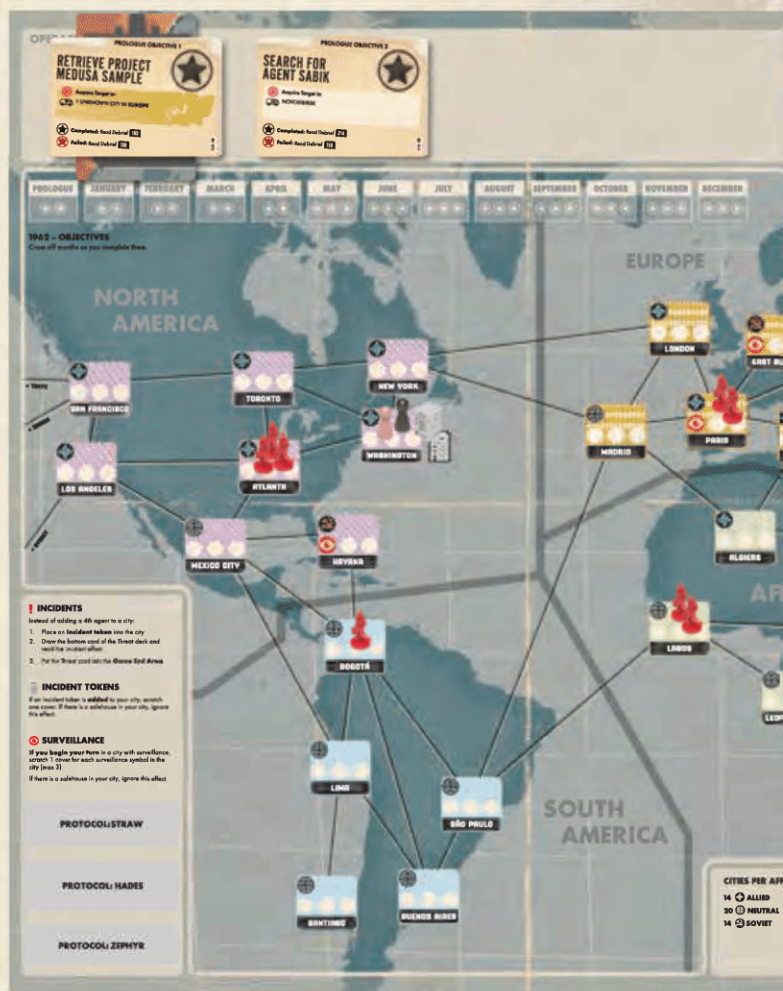
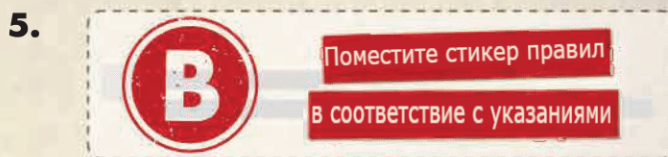
Поместите маркер уровня угрозы на левое деление шкалы угрозы.

Поместите агентов, жетоны инцидентов, жетоны целей, жетоны отслеживания, команды и оставшиеся штаб-квартиры в запас рядом с полем.



4. ДОБАВЬТЕ АГЕНТОВ НА ПОЛЕ

Перемешайте карты Угроз и переверните 3 из них. Поместите по 3 агента в соответствующие города. Затем вытяните еще 3 карты и поместите по 2 агента в эти города. Наконец, возьмите еще 3 карты и поместите по одному агенту в данные города. Поместите вытянутые карты в сброс карт угроз лицом вверх.



7. ПОДГОТОВЬТЕ КОЛОДУ И РАЗДАЙТЕ КАРТЫ

Выберите и добавьте в колоду игроков карты событий в соответствие с вашим уровнем финансирования. В Прологе и первой игре Января этот уровень равен пяти, поэтому добавьте все 5 начальных карт событий. Перемешайте всю колоду вместе с картами событий и раздайте каждому игроку карты в соответствие с таблицей:

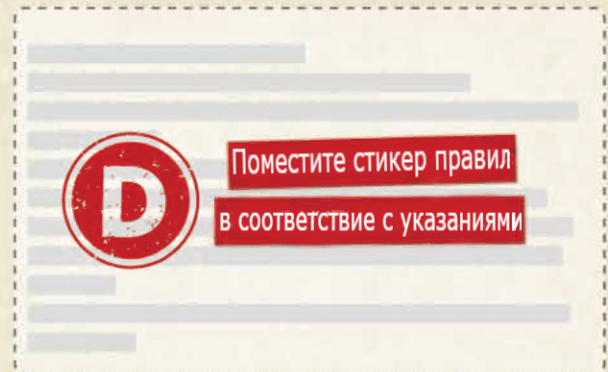
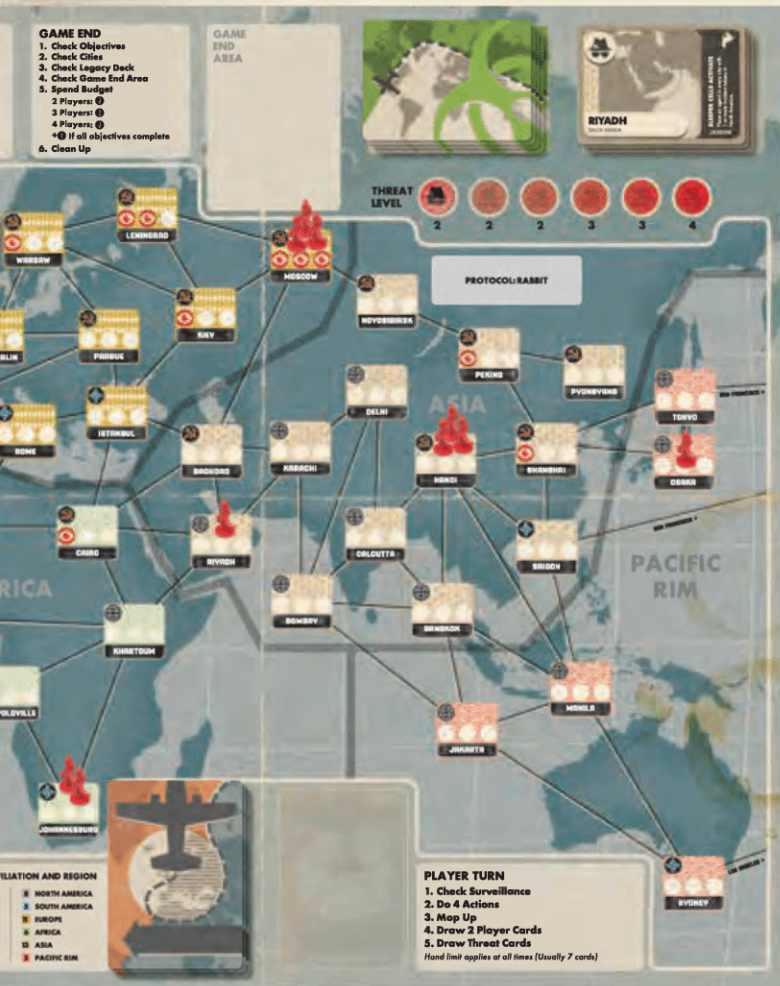
Игроки	Карты
2 игрока	4
3 игрока	3
4 игрока	2

Игроки всегда держат карты лицевой стороной вверх.



8. ДОБАВЬТЕ КАРТЫ ОБОСТРЕНИЯ В КОЛОДУ ИГРОКОВ

Разделите оставшиеся карты игроков на пять одинаковых стопок. Поместите самую маленькую из них - правее остальных. Замешайте 1 карту обострения в каждую стопку.



9. СОБЕРИТЕ КОЛОДУ ИГРОКОВ

Соберите все стопки в одну, начиная с самой левой (так, чтобы левая стопка оказалась наверху колоды), формируя колоду Игроков. Поместите колоду на игровое поле.

10. ВЫБЕРИТЕ ПЕРСОНАЖЕЙ И ПСЕВДОНИМЫ

Каждый игрок выбирает персонажа и берет соответствующую фишку, памятку и паспорт (в прологе - временный псевдоним). Верните неиспользованные фишки, памятки и паспорта обратно в коробку.



Затем, если у персонажа больше одного псевдонима, выберите тот, с которым вы хотите начать.

Если все псевдонимы персонажа раскрыты, игрок должен выбрать другого персонажа или взять временный псевдоним.

11. НАЧНИТЕ ИГРУ

Соберите все фишки и вытяните одну из них случайным образом - этот игрок ходит первым. Поместите все фишки в Вашингтон.

ХОД ИГРОКА

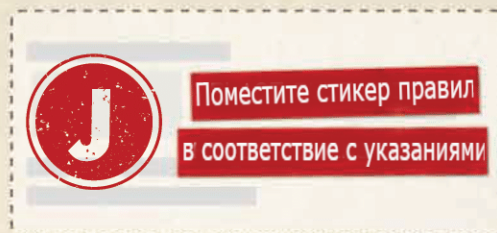
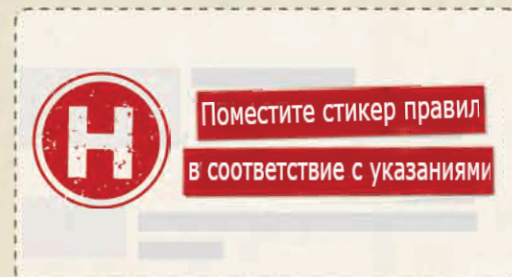
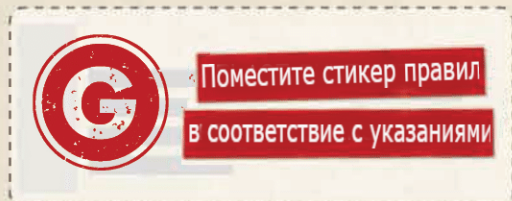
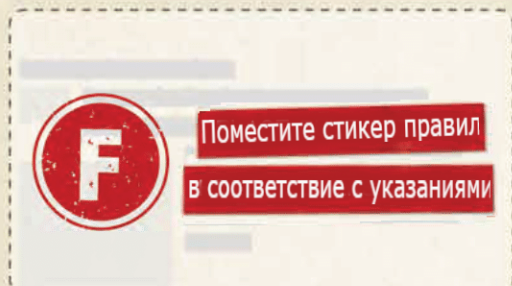
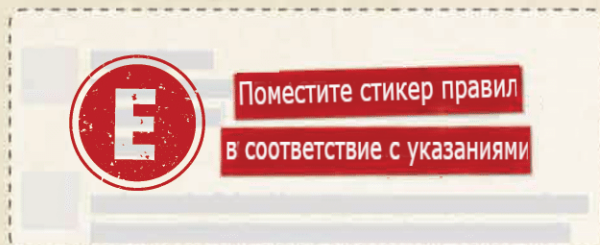
Ход игрока состоит из 5 частей:

- 1 Проверка слежки
- 2 Действия игрока
- 3 Зачистка
- 4 Добор 2 карт игроков
- 5 Вскрытие карт угрозы

После выполнения каждого шага, начинается ход следующего по часовой стрелке игрока.

Игроки могут свободно давать друг другу советы. Каждый может высказать свои идеи, но окончательное решение принимает игрок, ход которого в данный момент.

Среди ваших карт могут быть карты городов и событий. Карты городов используются для некоторых действий, карты событий могут быть использованы без траты действия, даже в ход другого игрока.



1. ПРОВЕРЬТЕ СЛЕЖКУ

Красные ведут неустанный надзор.

Если вы начинаете свой ход в городе с надзором, теряйте по 1 прикрытие за каждый значок надзора (👁️) в данной городе (макс. 3).

Если в вашем городе есть штаб-квартира, игнорируйте это правило

2. ВЫПОЛНИТЕ ДЕЙСТВИЯ

Время ограничено. Вы не можете успеть все.

Вы можете сделать до четырех действий за ход.

Используйте следующие действия. Вы можете несколько раз выполнять одно и то же действие, считая каждое из них за 1 отдельное действие. Способность вашего персонажа может изменить количество действий, которые вы можете использовать. Некоторые действия принуждают вас сбросить карты с руки, помещайте сброшенные карты в сброс карт игроков.

НА МАШИНЕ / ПАРОМЕ



Переместитесь в соседний город (соединенный линией с вашим).

КОММЕРЧЕСЕСКИЙ РЕЙС



Действие отличается в зависимости от условий:



Покажите карту союзного города в вашей руке, чтобы перелететь в него (карта не сбрасывается).



Сбросьте карту нейтрального города, чтобы перелететь в него.



Вы не можете летать с помощью коммерческих рейсов в города с советским влиянием.

НЕОТСЛЕЖИВАЕМЫЙ РЕЙС



Сбросьте карту города, в котором вы находитесь, чтобы перелететь в любой город на поле (включая города с советским влиянием).

УСТРАНИТЬ АГЕНТА



Уберите агента из города, в котором находитесь и верните в запас.

ПОДЕЛИТЬСЯ ЗНАНИЯМИ



Если в вашем городе находится фишка другого игрока, вы можете:

- Дать карту города, в котором вы находитесь, другому игроку.
- Забрать карту города, в котором вы находитесь, у другого игрока.

Если в этот момент у одного из игроков превышает лимит карты (обычно 7), то этот игрок должен немедленно сбросить лишнюю карту или разыграть карту события.

ПОСТРОИТЬ ШТАБ-КВАРТИРУ



Сбросьте карту города, в котором находитесь, чтобы поместить штаб-квартиру в этот город. Он останется там до конца игры. Если в запасе не осталось штаб-квартир, вы можете переместить ее из другого города в ваш. В каждом городе может быть только одна штаб-квартира.

Внимание: В отличие от Пандемии, в этой игре нет служебных рейсов (вы не можете перемещаться между штаб-квартирами).

ОПРЕДЕЛИТЬ ЦЕЛЕВОЙ ГОРОД



Находясь в штаб-квартиру, сбросьте 3 карты региона, в которой вы находитесь, чтобы узнать неизвестный целевой город данного региона под картой цели (см. "неизвестные целевые города").

К примеру, находясь в штаб-квартире в Африке, вы можете сбросить 3 карты Африки, чтобы определить целевой город в Африке. Теперь целевой город данной цели известен. Вы по-прежнему должны выполнить цель, используя действие "Выполнить цель".

СОБРАТЬ КОМАНДУ



Находясь в штаб-квартире, сбросьте 5 карт городов, совпадающих по влиянию с текущим городом, чтобы поместить соответствующую команду в данный город.

Если нужной команды не осталось в запасе, вы можете переместить команду из другого города в ваш.

ПЕРЕМЕСТИТЬ КОМАНДУ



Переместите команду в соседний город. Вам не обязательно находиться в городе с командой. В одном городе могут находиться несколько команд. На команды не влияет слежка (за исключением некоторых эффектов карт инцидентов).



Поместите стикер правил
в соответствии с указаниями

ВЫПОЛНИТЬ ЦЕЛЬ



Выполните цель в известном или неизвестном городе. Не забудьте прочесть соответствующую запись в книге отчетов.

ИЗВЕСТНЫЕ ГОРОДА

Чтобы выполнить цель в известном целевом городе, расположите активную команду в этом городе. Потратьте действие "Выполнить цель", отметьте цель выполненной и прочтите запись в книге отчетов.



Заметьте, что некоторые цели требуют поместить несколько активных команд в один или несколько городов.

Пример из Пролога: Чтобы выполнить "Поиск агента Сабика", игроки должны использовать действие "Выполнить цель", когда активная команда находится в Новосибирске, после чего они отмечают цель, как выполненную, и читают запись 214.

НЕИЗВЕСТНЫЕ ГОРОДА

Текущий целевой город еще не найден. Вы также должны поместить команды в этот город, но пока не знаете, в какой.



В течение партии, вы можете отыскивать целевой город, используя действие "Определить целевой город" или путем исключения.

ПОДГОТОВКА НЕИЗВЕСТНОГО ЦЕЛЕВОГО ГОРОДА

Если во время подготовки к партии вам выпала цель с неизвестным городом, то выполните следующее:

- Достаньте все карты, описанные на задании из колоды игрока. Например, для пролога - это карты Европы в задании "Найдите образцы вируса "МЕДУЗА".
- Случайным образом, выберите одну из этих карт и не глядя поместите ее под карту цели. Эта карта будет являться целевым городом.
- Замешайте оставшиеся карты в колоду игроков.

ВЫЧИСЛЕНИЕ ЦЕЛЕВОГО ГОРОДА

Когда вы достаете карту из колоды игроков, совпадающую с регионом неизвестного целевого города, вы можете исключить этот город из поисков (он не может быть целевым). Используйте жетон отслеживания, чтобы отмечать такие города.



ВЫПОЛНЕНИЕ ЦЕЛИ В НЕИЗВЕСТНОМ ГОРОДЕ

Чтобы выполнить цель в неизвестном городе, вы должны поместить активные команды в нужный город (или города), который, по вашему мнению является целевым. Затем, выполните действие "Выполнить цель" и посмотрите карту города, скрытую под картой цели.

Если в целевом городе есть активная команда, отметьте цель как выполненную. В другом случае отметьте ее невыполненной, затем прочтите соответствующие записи в книге отчетов.

ВАЖНО! Вы можете поместить команды в разные города, чтобы увеличить шансы. В любом случае, если в целевом городе будет находиться активная команда, то цель считается выполненной.

ПРИМЕР С НЕИЗВЕСТНЫМ ГОРОДОМ

RETRIEVE PROJECT
MEDUSA SAMPLE



Acquire Target in:
UNKNOWN CITY IN EUROPE

В Европе игроки сузили круг поиска целевых городов до Парижа, Рима и Праги: два союзных города и один Советский.

Они располагают советскую команду в Праге. Также у них есть возможность поместить союзную команду в

Париж или Рим. Они решают переместить ее в Рим и совершить "Выполнение цели". Если целевым городом является Прага или Рим, то они успешно выполнили эту цель. Если это Париж, то цель провалена.

Учитывая сложившуюся игру, они не уверены, смогут ли собрать еще одну команду и поместить ее в Париж, поэтому они решают рискнуть.



Поместите стикер правил
в соответствие с указаниями



Поместите стикер правил
в соответствие с указаниями



Поместите стикер правил
в соответствие с указаниями



Поместите стикер правил
в соответствие с указаниями



Поместите стикер правил
в соответствие с указаниями



Поместите стикер правил
в соответствие с указаниями



Поместите стикер правил
в соответствие с указаниями



Поместите стикер правил
в соответствие с указаниями



Поместите стикер правил
в соответствие с указаниями

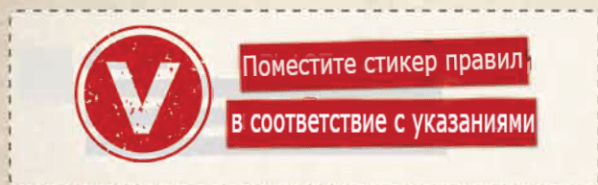


Поместите стикер правил
в соответствие с указаниями

3. ПРОВЕДИТЕ ЗАЧИСТКУ

Команды делают то, для чего посылались.

Уберите всех агентов из городов с активными командами.



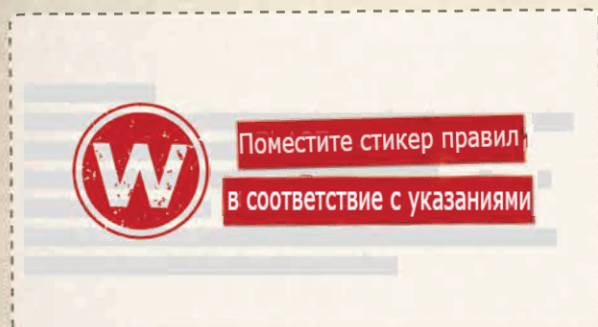
4. ВОЗЬМИТЕ 2 КАРТЫ

Мы постараемся помочь вам. Иногда Советы будут мешать.

Возьмите 2 верхних карты из колоды Игроков.

Если вы не можете взять 2 карты (остлось меньше), то игра кончается! Не перемешивайте сброс для формирования новой колоды (см. "Конец игры" с. 14).

Лимит карт: Если в вашей руке указывается больше карт, чем лимит (обычно 7 карт), немедленно сбросьте карту или сыграйте карту События, чтобы не превышать лимит.



КАРТЫ ОБОСТРЕНИЯ

Если вы вытянули карту обострения не помещайте ее в руку (и не сбрасывайте лишние карты). Вместо этого немедленно выполните следующее:

- 1 Рост угрозы: Переместите маркер шкалы Угрозы на одно деление вправо по шкале.
- 2 Добавьте агентов: Вытяните нижнюю карту из колоды Угроз. Поместите в этот город трёх агентов. Поместите эту карту в сброс карт Угроз.
- 3 Усиление: Перемешайте карты сброса карт Угроз (включая только что сброшенную) и поместите их на верх колоды Угроз.



Помните: Необходимо перемешивать только карты из сброса, вместо всей колоды, помещая их сверху колоды Угроз.

Редко случается, что вы можете вытянуть 2 карты Обострения одновременно, в этом случае, выполните все шаги Обострения один раз, а затем повторите их второй раз.

После разыгрывания карты Обострения, сбросьте ее.

5. ВЫТЯНИТЕ КАРТЫ УГРОЗЫ

Советы засылают агентов в города и создают инциденты.

Тяните по одной карты с верха колоды Угроз, в количестве равном текущему уровню Угрозы (обозначен на шкале Угрозы на поле). Поместите по 1 агенту в каждый вытянутый город и сбросьте эту карту в сброс карт Угроз.

Если в город должен быть помещен четвертый агент, то вместо этого происходит инцидент (в отличие от других игр серии не происходит вспышки).



ИНЦИДЕНТЫ

Когда в городе происходит инцидент, поместите жетон Инцидента в данный город. Каждый игрок, находящийся в этом городе теряет 1 прикрытие у текущего псевдонима, если в городе нет штаб-квартиры. В городе может быть неограниченное число жетонов Инцидента.

Затем немедленно достаньте карту из-под низа колоды Угроз и выполните эффект Инцидента с карты (не помещайте агента). Поместите эту карту в зону конца игры (не в сброс).

ПРИМЕР ИНЦИДЕНТА №1

В Париже случился инцидент. Игроки помещают жетон Инцидента в Париж и тянут нижнюю карту из колоды угроз. Эффект Инцидента принуждает убрать штаб-квартиру из Южной Америки. Но так как у игроков нет штаба там, эффект не меняет ничего.

INCIDENT SAFEHOUSE COMPROMISED
Remove 1 safehouse in South America and return it to the supply.

Некоторые эффекты инцидента вынуждают добавит агентов в города. Если в городе должен появиться четвертый агент, вместо этого происходит другой инцидент. Поместить жетон Инцидента в каждый задетый город (игроки в этих городах также теряют прикрытие). Тяните другую карту из-под колоды Угроз и выполните эффект Инцидента. Помните, что вы должны вытянуть только одну карту угрозы, даже если эффект предыдущего инцидента добавил несколько жетонов Инцидента. Если вы должны поместить жетон Инцидента, но в запасе их не осталось, игра немедленно заканчивается! (см. "Конец игры" правее)



Поместите стикер правил
в соответствие с указаниями



Поместите стикер правил
в соответствие с указаниями

ПРИМЕР ИНЦИДЕНТА №2

Случается другой инцидент в Париже. Кладется второй жетон Инцидента. Игроки тянут карту Угрозы из-под низа колоды Угроз. Она гласит поместить агентов в каждый город с жетонами Инцидентов в Европе.

INCIDENT SLEEPER CELLS ACTIVATE
Place an agent in every city with 1 or more Incident tokens in Europe.



Один агент помещается в Праге. Другой должен появиться в Париже, но здесь уже присутствует три агента, поэтому помещается еще жетон Инцидента, затем тянется следующая карта Угрозы и выполняется ее эффект Инцидента.

КОНЕЦ РАУНДА

После разыгрывания карт Угроз, ваш ход окончен. Теперь ходит следующий игрок по часовой стрелке.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра кончается, если выполнены следующие условия:

- ❖ Все цели выполнены или провалены.
- ❖ Вы не можете взять 2 карты из колоды игроков, когда их осталось меньше.
- ❖ Вы должны поместить агента, но в запасе их не осталось.
- ❖ Вы должны поместить жетон Инцидента, но в запасе их не осталось.



Поместите стикер правил
в соответствие с указаниями

Игра кончается немедленно, даже если ход игрока не закончен. Вы не можете его доиграть до конца.

После конца игры, следуйте правилам "После окончания партии" на странице 16.

ЛИМИТ КАРТ

Если в любой момент игры лимит карт в руке превышен (карты Обострения не считаются), сбросьте карты или сыграйте карты События, убрав тем самым лишние карты. Обычно, лимит карт - 7.

КАРТЫ СОБЫТИЙ

В течение хода, любой игрок может разыграть карту События. На это не тратится действие и игрок, кто разыгрывает карту решает, как ее использовать. Карты события могут быть разыграны в любой момент, кроме моёмёнта розыгрыша или добора карт. К примеру, вы не можете вытянуть карту угрозы, решить, что она вас не устраивает и разыграть карту События, предотвращающую ее эффект. После розыгрыша События, сбросьте карту.

ЭФФЕКТЫ

Вы должны иметь возможность разыграть все эффекты карт или способностей персонажа, чтобы их использовать. Например, если у вас есть карта, позволяющая переместить команду на поле, а на поле нет команд, то вы не можете разыграть данную карту, чтобы ее сбросить.

ЧАСТО ЗАБЫВАЮТ

- ❖ Команда активна только в регионе с совпадающим влиянием.
- ❖ Вы всегда добываете 2 карты из колоды Игроков в конце вашего хода. Не тяните замену карте, которую не можете взять в руку (карта Обострения).
- ❖ Для выполнения цели в неизвестном городе, вы можете увеличить ваши шансы, поместив активные команды в несколько городов. Если в целевом городе окажется активная команда, то цель считается выполненной.
- ❖ Во время хода, Обмен знаниями позволяет брать карту города у других игроков, если вы оба находитесь в данном городе.
- ❖ Лимит карт действует всегда.
- ❖ Если вы повторяете месяц, то цели, которые вы уже выполнили в первую попытку считаются выполненными во второй попытку (начиная с мая).

ЗАМЕТКИ И ПРОСМОТР КАРТ

Вы можете оставлять заметки. К примеру, отмечать записи в книге Отчетов, которые вы прочли, чтобы перечитывать их позже.

Также вы можете просматривать карты в резерве, личное дело и разведанные, сброс карт Угроз и Игроков в любое время. Карты в самих колодах игроков и Угроз нельзя просматривать, если только эффект карты или способности этого не позволит.

ЧТО ЕСЛИ МЫ ЗАБЫЛИ КАКОЕ-ТО ПРАВИЛО И НЕ МОЖЕМ ПЕРЕИГРАТЬ?

В большинстве случаев, это не страшно. Маленькие ошибки происходят тут и там и не сильно влияют на игровой процесс. Просто не допускайте эти ошибки снова.

Если же ваша ошибка решила итог игры, сделав ее слишком сложной или, наоборот, простой, то ваша группа может принять решение увеличить финансирование (если вы затруднили себе игру) или снизить уровень финансирования (если вы сделали игру слишком простой).

АВТОРЫ

Game Design: Matt Leacock and Rob Daviau

Story Writers: Rob Daviau and Justin Kemppainen

Producer: Michael Sanfilippo

Managing Game Designer: Justin Kemppainen

Editing: Alexandar Ortloff

Proofreading: Christopher Meyer

Graphic Design: Monica Helland

Illustration: Atha Kanaani and Monica Helland with Samuel R. Shimota and Dan Gerlach

Plastic Sculpting: Monica Helland and Samuel R. Shimota

Art Direction: Bree Lindsoe and Samuel R. Shimota

Managing Art Director: Samuel R. Shimota

Voice of John Cooper: Clint McElroy

Publisher: Steven Kimball

Playtesters: Erik Arneson, Alan Bach, Shelia Bainbridge, Tricia Brooke, Marc Brousseau, Eric Burgess, Bayard Catron, Jason Cooper, Jeroen Domen, Alain Dubourst, Bianca van Duijl, Chris Earley, Dan Egnor, Kathleen Engle, Beth Erikson, Jon Fromm, Kevin Gale, Dan Gerlach, Jennifer Geske, Mark Goetz, Sarah Graybill, Joe Grossman, Beth Heile, David Heron, Amanda Houts, Gil Hova, Randy Hoyt, Wei-Hwa Huang, Brian Jewkes, Sasha Shen Johfre, Jeff Kayati, John Knoerzer, Donna Leacock, Hamilton Longyear, Dan Luxenberg, Julie Luxenberg, Benjamin May, Brittany May, James Miller, Chris Mitsinikos, Owen Mitsinikos, Brianna Neiderman, Siew Siang Neo, Elizabeth Neveu, David Nolin, Kevin O'Hare, Debbie Ohi, Erik Oliver, Alexandar Ortloff, Jeff Ridpath, Maureen Riley, Jen Schefer, John Schefer, Lindsay Schulte, Richard Shall, Hannah Johfre Shen, John Shulters, Jenn Skahen, Rob Smolka, Sarah Swindle, Shruti Thombare, Colin Thom, Mae Thornstrom, Lisa Towell, Ana Ulin, Rik Van Horn, Greg Wason, Chris Wray, Rudy Yeung, Kit Yona, Lola Yona, Rob Zacny, Michelle Zentis

Z-man Games открыта для всех. Если у вас есть просьбы или предложения, пожалуйста, пишите нам на наш сайт.

Правила перевел: **ORGAZ**



1995 County Road B2 West
Roseville MN 55113 USA
(651) 639-1905
info@ZManGames.com

© 2020 Z-Man Games. Pandemic and Z-Man Games are ® of Z-Man Games. Actual components may vary from those shown.

ПОСЛЕ ИГРЫ

После Пролога выполняйте только 1, 4 и 6 шаги (но другие шаги тоже прочтите, чтобы понимать, что делать во время кампании).

1. ПРОВЕРЬТЕ ЦЕЛИ

Отметьте все незавершенные цели жетоном "Провал", прочтите соответствующие записи в книге Отчетов, следуйте инструкциям и оцените результат партии.

ВСЕ ЦЕЛИ ВЫПОЛНЕННЫ

Ваша оценка - УСПЕШНО.

Пройдите в следующий месяц. Понижьте уровень финансирования на 1 (ведь вы и так справляетесь). Уничтожьте цели пройденного месяца. Запишите вашу оценку и уровень финансирования в книгу Отчетов на страницу календаря.

1 ЦЕЛЬ ПРОВАЛЕНА

Ваша оценка - УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО.
Это было достаточно неплохо. Но надо спешить. Пройдите в следующий месяц. Повысьте уровень финансирования на 1. Уничтожьте цели пройденного месяца (в том числе проваленную). Запишите вашу оценку и уровень финансирования в книгу Отчетов на страницу календаря.

2+ ЦЕЛЕЙ ПРОВАЛЕННЫ

Ваша оценка - ПРОВАЛЕНО.

Увеличьте уровень финансирования на 2. Необходимо вернуться в строй. Запишите вашу оценку и уровень финансирования в книгу Отчетов на страницу календаря.

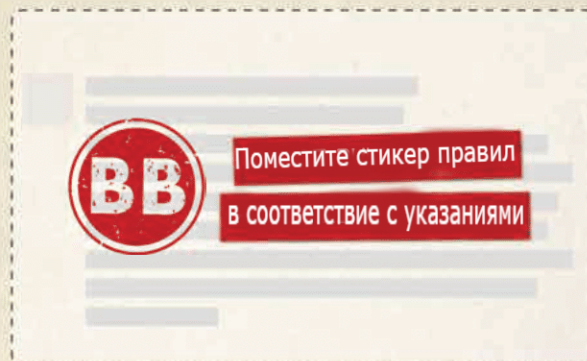
Если это была ваша первая попытка в этом месяце, вы должны переиграть этот месяц. Перед началом игры, отметьте те цели, которые вы выполнили в прошлой игре, как выполненные (станет возможным в мае).

Если это была вторая попытка, пройдите в следующий месяц. Уничтожьте цели пройденного месяца (даже проваленные).

2. ПРОВЕРЬТЕ ГОРОДА

Добавьте стикер надзора в города, которые содержат жетоны Инцидентов (один или несколько). Добавьте только один стикер, вне зависимости от количества таких жетонов. Не пропускайте этот шаг, даже если планируете в качестве обновления выбрать контрнаблюдение.

В каждом городе уровень слежки может быть не больше трех. Если уровень уже 3, не добавляйте стикеров, даже если в городе присутствуют жетоны Инцидента.



3. ПРОВЕРЬТЕ КОЛОДУ НАСЛЕДИЯ

Если там "ПАУЗА", то вам должно быть предложено вытянуть следующие карты.

4. ПРОВЕРЬТЕ ПОЛЕ

Если в зоне конца игры есть карты Угрозы, то поместите их в сброс карт Угроз.

5. ПОТРАТЬТЕ БЮДЖЕТ

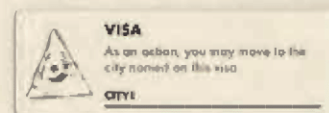
Не смотря на оценку партии, вы должны выбрать улучшения в конце каждой игры. Вы получаете бюджет, в соответствии с числом игроков, которые играли в данной партии +1 единица, если вы выполнили каждую цель. Цена улучшения указана на каждом улучшении. Неиспользованный бюджет сгорает и не переходит в следующие игры.

4. Check Game End Area
5. Spend Budget
- 2 Players: 2
- 3 Players: 3
- 4 Players: 4
- +1 If all objectives complete
6. Clean Up



АКТИВЫ

Добавьте активы в пустую зону активов созданного псевдонима (даже если вы не использовали его в партии). Вы не можете давать активы еще не созданным псевдонимам, а также поверх других активов или стикеров подозрения. Актив может использовать только персонаж, у которого он есть.



ПОСТОЯННЫЕ ШТАБЫ

Выберите город с штаб-квартирой и поместите стикер постоянной штаб-квартиры рядом с этим городом. Перед началом следующих игр поместите штаб-квартиру в каждый город с таким стикером.



КОНТРНАБЛЮДЕНИЕ

Наклейте стикер контрнаблюдения поверх символа слежки города (стикера или начальной слежки). Уровень слежки понижается на 1.



6. ПРИБЕРИТЕСЬ

Сбросьте все карты игроков и очистите поле от всех фишек (но не наклеек). Теперь вы можете готовиться к следующей партии.