

PANDEMIC™

EXPANSION IN THE LAB

Дополнение к
игре Пандемия от
Matt Leacock и
Tom Lehmann

Перевод выполнен
Alexey Sanko

За закрытыми дверями биологических лабораторий ученые соревнуются со временем в борьбе против болезней, чтобы сохранить наш вид. Взбудоражь себя и друзей новым сценарием "Лаборатория", плюс новые роли, события, вирулентные штаммы, новый сценарий мутации, а также правила для одиночной и командной игры.

4 карты Ролей



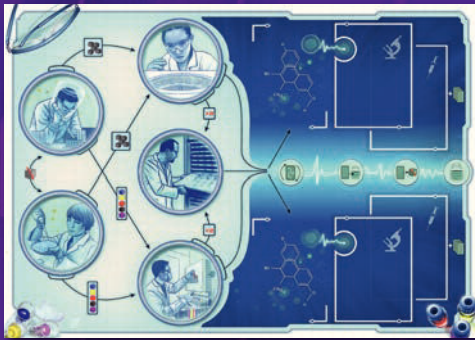
4 Фишки



3 карты
Специальных
событий



1 поле Лаборатории



5 Пузырьков
лекарств



14 карт
Последовательностей



5 новых карт Памятки



2 обновленных
карты Ролей
(для Лаборатории)



12 фиолетовых
кубиков



2 карты Мутации



2 карты Эпидемии Вирулентного Штамма



1 карта ЦКЗ
(одиночная игра)



3 командных
Исследовательских станции



8 Карт целей



10 карт Бонуса



14 маркеров наград



Обучающее видео доступно по адресу (eng):
www.zmangames.com/rules/in-the-lab.html

Оригинал перевода:
<http://notabenoid.com/book/46158>



В дополнении "Лаборатория" все карты содержат специальный символ в нижнем левом углу, чтобы можно было просто их отделить от остальных.

ОБЗОР

Это дополнение добавляет 4 роли, 2 расширения для дополнения НаГрани!, а также 3 новых способа играть.

Для начала можно сыграть в базовую игру с новыми ролями и событиями. Но не стоит забывать про сценарий "Лаборатория", одиночную игру или командную игру.

- Сценарий "Лаборатория": собирай образцы и исследуй их.

НОВЫЕ РОЛИ И СПЕЦИАЛЬНЫЕ СОБЫТИЯ

Новые роли

Добавьте 4 карты новых ролей к остальным картам ролей перед перемешиванием и раздачи игрокам. Подробности о нововведениях на стр.8

Используйте новые версии карт Эпидемиолог и Исследователь, если вы играете в сценарий "Лаборатория". Карту ЦКЗ можно использовать только при одиночной игре.

Новые карты специальных событий

Добавьте 3 карты новых специальных событий к другим и перемешайте. Используйте в игре количество карт специальных событий в расчете по 2 на каждого игрока, как в дополнении НаГрани! Используйте новые специальные события, как обычно.



- Одиночная игра: ты, небольшая помощь от ЦКЗ (Центр по контролю заболеваемости) и .. только ты против всей игры.
- Командная игра: несколько конкурирующих команд борются против быстро распространяющейся инфекции.

Не забудьте попробовать сыграть в дополнение НаГрани! с новыми ролями, Вирулентными штаммами и сценарием "Мутация".

Действующая карта

Карта помещенная, как памятка, перед игроком, на которого она действует, не считается частью его руки. Также она еще не является частью Сброса Игровой Колоды (и не может быть взята Риск-менеджером).

Улучшение санитарии

Эта карта специального события влияет только на действие Борьба с болезнью и не влияет на все другие способы удаления кубиков с поля (включая способности персонажей и т.д.)

Блокировка зоны инфекции

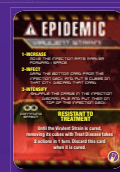
Как и все другие карты специальных событий, это карта не может быть сыграна между фазой взятия игроком карт и фазой распространения инфекции, и должна быть сыграна прежде, чем игрок станет брать карты из Игровой Колоды. Вам придется планировать использование этой карты заранее. При этом Вспышек инфекции данная карта не отменяет, только цепную реакцию от одной до конца текущего хода.

Научный прорыв

В сценарии "Мутация", карты для получения вакцины должны содержать 1 (или 2) карты города, где есть, по крайней мере, 1 кубик фиолетовой болезни.

СЦЕНАРИЙ «ВИРУЛЕНТНЫЙ ШТАММ»

Добавьте 2 новых карты Вирулентного штамма к другим подобным картам для дополнения сценария "Вирулентный штамм" дополнения НаГрани!



СЦЕНАРИЙ «МУТАЦИЯ»: МИРОВАЯ ПАНИКА

Эта модификация сценария "Мутация" дополнения НаГрани!

Подготовка

Увеличьте пул фиолетовых кубиков до 24. Используйте в игре 2 карты Мутация из дополнения Лаборатория, вместо карт НаГрани!

На шаге 3 (заражение 9 начальных городов) поместите 1 фиолетовый кубик в город, карту которого достали первой (в дополнение к 3 кубикам цвета города), 2 кубика в город, карту которого достали четвертой (в дополнение к 2 цвета города) и 3 кубики в город, карту которого достали седьмой (в дополнение к 1 кубика цвета города).

Этот сценарий начинается с 24 кубиками на поле, 6 из которых фиолетовые, плюс 11 карт в Сбросе Колоды Инфекции (9 карт городов открытых на шаге 3 плюс 2 новых карты Мутация).

Правила сценария

- 2 кубика фиолетовой болезни, а не 1, добавляются в город, когда получена карта Мутации,
- Для создания вакцины от фиолетовой болезни надо сбросить 5 карт городов (любого цвета), при этом в 2 городах из них (а не в 1) должно быть как минимум по одному кубика фиолетовой болезни.

Когда данный сценарий совмещается со сценарием "Вирулентный штамм", то фиолетовая болезнь может быть вирулентным штаммом. Сложная молекулярная структура требует, чтобы в городе добавочной карты был минимум один кубик фиолетовой болезни, Потайной карман не имеет никакого эффекта, Усиление интенсивности применяется к картам Мутация.

СЦЕНАРИЙ «ЛАБОРАТОРИЯ»

В данном сценарии вакцина должна быть сначала разработана, а только потом создана. Данный сценарий является дополнением к базовой игре и может быть совмещен с любым из других сценариев и дополнений, кроме командной игры.

Подготовка

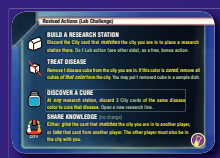
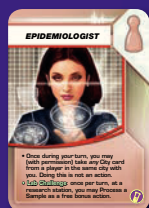
Подготовка проводится как обычно, кроме:

- Поместите поле Лаборатории возле игрового поля. Положите 5 чаш петри на 5 специальных кругов.
- Перемешайте карты Последовательностей. Поместите полученную колоду рядом с полем Лаборатории. Возьмите одну карту последовательности и поместите ее вниз рубашкой на верхнее специальное поле.
- Замените маркеры вакцины пузырьками с вакциной.

Используйте Пузырек с фиолетовой вакциной, только если комбинируете данный сценарий со сценарием "Мутация" или "Био-Террорист".

- Дайте каждому игроку Памятку по действиям в Лаборатории.
- НЕ ИСПОЛЬЗУЙТЕ роль Фармаколог. Также используйте новые версии карт Эпидемиолога и Исследователя.

К способностям Эпидемиолога и Исследователя были добавлены новые, только для сценария "Лаборатория". Местный посредник также имеет способность, которую можно использовать только в данном сценарии.



ОБЗОР

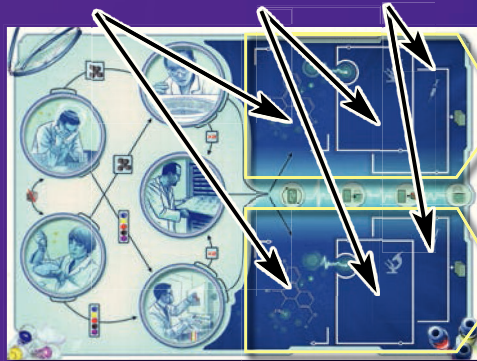
В этом сценарии, прежде чем создать вакцину, игроки обязаны ее разработать, а это значит характеризовать, создать последовательность и протестировать, используя действия в Лаборатории.

2 вакцины могут быть разрабатываемы одновременно на разных Линиях исследования, находящихся одна над другой на поле Лаборатории.

Характеризовать болезнь - значит определить какая конкретно вакцина будет разрабатываться. Каждая карта Последовательности отображает структуру вируса. При создании последовательности кубики будут помещаться на карту Последовательности, используя действия в Лаборатории. При этом на каждое цветное поле карты Последовательности надо поместить по 1 кубик болезни того же цвета. Серые поля могут быть заполнены кубиками любого цвета.

Кубики попадают в Лабораторию как образцы после действия Борьба с болезнью и помещаются в одну из двух левых чаш, прежде чем быть обработанными в лаборатории.

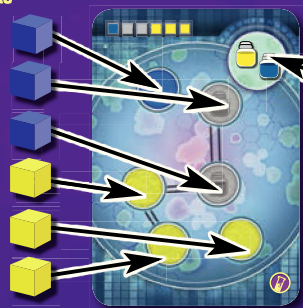
Последовательность Характеризация Тест



Линия исследования №1

Линия исследования 2

Разработка



Характеризация

Карта Последовательности

ИГРА

Игра следует обычным правилам. Некоторые действия будут другими, о чем см. ниже.

ВАЖНО: действия в Лаборатории может быть сделаны только персонажами, находящимися в городе с исследовательской станцией, при этом может быть использована любая исследовательская станция.



Строительство исследовательской станции

После постройки станции игрок, построивший ее, может совершить одно действие в Лаборатории без затрат пунктов действий.

Когда станция помещается на карту с помощью специального события Государственный Грант, то игрок может также совершить одно бесплатное действие в Лаборатории, даже если новая станция находится в другом городе.



Борьба с болезнью

1 кубик, убранный при Борьбе с болезнью, может быть помещен в одну из чаш для образцов (вместо пула кубиков).

Характеризовать болезнь (действие в Лаборатории)

Поместите 1 карту города на Линию исследования на специальное поле, чтобы определить тип вакцины. Цвет карты города должен совпадать с одним из цветов Пузырька с вакциной на карте Последовательности.



Поместите Пузырек с вакциной соответствующего цвета на карту Последовательности.

Линия исследования должна быть характеризована до того, как кубики будут помещены на карту Последовательности.



Разработка образца (действие в Лаборатории)

Переместите все кубики из одной чаши вдоль одной стрелки в новую чашу или на карту Последовательности, применив действие, указанное на стрелке. Все утерянные в результате кубики верните в пул.

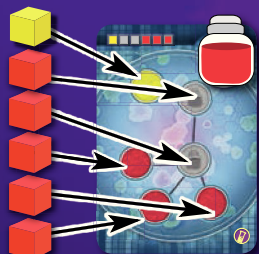
Разработка образца различается в зависимости от того из какой чаши и по какой стрелке перемещаются кубики:

- Переместите все кубики одной чаши образцов в чашу центрифуги (поместите в нее все кубики одного цвета, остальные верните в пул) или в чашу разделителя (поместите по 1 кубика каждого доступного цвета, остальные верните в пул). Кубики, которые уже находятся в чаше центрифуги или разделителя остаются в ней.
- Переместите все кубики из чаши центрифуги или разделителя в чашу роста, удвоив каждый кубик, используя кубики из пула. Кубики, которые уже находятся в чаше роста, остаются в ней.



Если в пуле нету достаточного количества кубиков, то игра закончена, и вы проиграли!

- Переместите все кубики из чаши центрифуги, разделителя или роста на одну из карт Последовательности. Данная карта последовательности должна быть характеризована. Заполните на ней все пустые поля кубиками аналогичного цвета (1 кубик на одно поле). Остальные кубики возвращаются в пул.



Каждое поле на карте Последовательности имеет свой цвет. Однако кроме цветов базовых болезней на ней могут присутствовать серые поля, которые должны быть заполнены кубиками цвета разрабатываемой вакцины. Если поле имеет цвет болезни, которая была уничтожена, то оно может быть заполнено кубиком любого цвета.

В сценарии "Био-Террорист", если количество станций на поле (в последствии Саботажа) меньше чем число карт Последовательностей на поле Лаборатории, то Био-Террорист выбирает какую из Линий исследования закрыть, сбросив соответствующую карты Последовательности (вернув с нее все кубики в пул) и городов, которые были использованы для характеристики и тестирования.

Кубики, убранные с поля Специальными событиями или способностями персонажей, не могут быть помещены в чашу образцов.

В сценариях "Мутация" или "Био-Террорист" город, карта которого используется для характеристики фиолетовой болезни, должен содержать минимум 1 фиолетовый кубик

Если Линия исследования характеризована болезнью того же цвета, что и другая линия, то Пузырек с вакциной перемещается на новую Линию, а старая закрывается (карты городов и Последовательности сбрасываются, кубики возвращаются в пул).

Чаша образцов Чаша центрифуги Чаша роста



Чаша разделителя Карта Последовательности Карта Характеризации

Пример: 1 красный и 2 синих кубика находятся в чаше образцов. Они могут быть перемещены в чашу центрифуги (в этом случае в пул возвращается или 1 красный, или 2 синих кубика) или в чашу разделителя (в пул возвращается 1 синий кубик).

Пример: 1 желтый и 2 черных кубика находящихся в чаше разделителя могут быть перемещены в чашу роста (в результате в нее будет помещено 2 желтых и 4 черных кубика) или на характеризованную карту Последовательности.



Протестировать вакцину (действие в Лаборатории)

Поместите карту города цвета исследуемой болезни на специальное место. Карта Последовательности данной линии исследования должна содержать хотя бы 1 кубик. Переместите 1 кубик цвета исследуемой болезни из любого города на карте в пул.



Сценарий "Мутация: мировая паника": город, карта которого используется для тестирования фиолетовой вакцины, должен содержать минимум 1 кубик фиолетовой болезни. В сценарии "Био-Террорист" и стандартном сценарии "Мутации", может быть использована карта любого города.



Создать вакцину

Если Линия исследования *закончена* - это значит, что она была характеризована, протестирована, а все поля карты Последовательности - заполнены кубиками, то можно, находясь в городе с исследовательской станцией, сбросить 3 (а не 5) карт цвета исследуемой болезни и получить вакцину

Ученому требуется сбросить 2 карты, а не 3, для создания вакцины. Некоторые игровые эффекты изменяют количество карт, которые необходимо сбросить для создания вакцины, поэтому в сценарии "Лаборатория" их следует применять к числу 3 (а не 5).

Переместите Пузырек с вакциной на индикатор вакцин на основном поле и закройте Линию исследования (сбросьте все карты и кубики). Откройте новую линию, вытащив и поместив на специальное поле новую карту Последовательности.

В сценариях "Мутация" или "Био-Террорист", карты города, сбрасываемые для получения фиолетовой вакцины, могут быть любого цвета. При этом данные города должны НЕ содержать кубиков фиолетового цвета.



Разработать Последовательность (действие в Лаб-ии)

Возьмите новую карту Последовательности (если этого нельзя сделать, то перемешайте сброс карт Последовательности). Поместите ее на пустое место для карты Последовательности, замените ею существующую карту Последовательности или сбросьте ее. Вы не можете открыть вторую Линию исследования,

С того момента, как Линия исследования содержит карту Последовательности, это действие становится необязательным при создании вакцины. Но оно позволяет игрокам открывать вторую Линию, заменять карту Последовательности для разработки другой вакцины или искать более эффективную карту Последовательности.

Если замещаемая карта Последовательности была характеризована и новая Последовательность не совпадает с цветом Пузырька с вакциной, то карта характеристики, как и тестирования, сбрасываются, а Пузырек и кубики возвращаются в пулы. Если же новая карта Последовательности допускает Пузырек с вакциной такого цвета, то карты характеристики и тестирования сохраняются, а кубики со сбрасываемой карты Последовательности могут быть использованы для заполнения новой карты Последовательности. После чего заменяемая карта Последовательности и лишние кубики сбрасываются.

ПОБЕДА И ПОРАЖЕНИЕ

Этот сценарий имеет стандартные правила победы и поражения.

Подсказка: если на карте очень мало кубиков определенного цвета, то следует их использовать для создания вакцины того же цвета, а не других.

Исключение (очень редкое): если игра окончена в связи с тем, что закончилась Игровая Колода и одна или более болезней ни разу не появились ни в одном из городов, при этом для всех остальных болезней получены вакцины, то игроки выигрывают игру. Это связано с тем, что в сценарии "Лаборатория" для получения вакцины нужен минимум 1 кубик этой болезни.

ПАМЯТКА:

- Действия в лаборатории могут быть совершены только в исслед. станции.
- Все кубики из чаши должны быть передвинуты при "Разработке образца".
- Кубики *не могут* быть возвращены в любой момент из Лаборатории в пул.
- Кубики не могут быть помещены на карту Последовательности, пока она не характеризуется.
- Серые поля на картах Последовательности должны быть заполнены кубиками *разрабатываемой вакцины*.
- Вакцина не может быть протестирована, пока отсутствуют кубики на карте Последовательности.
- Кубик, убранный в результате действия "Протестировать вакцину" должен быть возвращен в пул.
- Разные игроки, а не только игрок собирающийся разработать вакцину, могут характеризовать или тестировать ее.
- Поля карты Последовательности цвета болезни, которая была уничтожена, могут быть заполнены кубиками любых других цветов.
- Кубики болезни, которая была уничтожена, могут быть использованы в Лаборатории для заполнения полей карт Последовательностей.

ОДИНОЧНАЯ ИГРА

Одиночная игра позволяет вам в одиночку, с Центром Контроля Заболеваемости (ЦКЗ), противостоять пандемии. Она может быть комбинирована с любым сценарием, кроме "Био-Террорист".

Подготовка

Подготовка совпадает с подготовкой для 2-х игроков, кроме:

- Прежде чем замешать карты Специальных событий в Игровую Колоду, перемешайте все города и сбросьте 8, 12, 14 или 16 карт лицом вверх в Сброс Игровой Колоды, для Легкого, Стандартного, Героического или Легендарного уровня сложности. Если более чем 6 карт, из сброшенных, одного цвета, повторите операцию.
- Не используйте карту Особые распоряжения. Замешайте в Игровую Колоду 4 карты Специальных событий.
- Не используйте роли Диспетчер, Исследователь, Эпидемиолог и Местный посредник. Возьмите одну произвольную роль.

Роли Руководитель службы контроля заболеваемости и Пилот менее подходят для этого типа игры, но могут быть использованы при желании.

- Поместите карту ЦКЗ недалеко от себя и положите стартовый набор карт 2го игрока рядом с ней. У ЦКЗ отсутствует фишка игрока.

Игра

Вы не можете производить Обмен знаниями с ЦКЗ. После фазы Распространения инфекции в конце Вашего хода, ЦКЗ может выполнить 1 действие. ЦКЗ не тянет карты из Игровой Колоды (если это не предполагает совершаемое ЦКЗ действие) и Колоды Инфекции.

Действия ЦКЗ

ЦКЗ имеет только 1 пункт действия:



Подвинуть Игрока: ЦКЗ может двигать фишку игрока по любым правилам передвижения. Если ЦКЗ совершает перемещение фишки игрока по правилу Перелет или Чартерный рейс, то необходимо сбросить соответствующую карту из карт ЦКЗ.



Переназначить роль: Если Вы находитесь в городе с исследовательской станцией, ЦКЗ может заменить Вашу роль (и фишку) на новую на Ваш выбор из доступных. Карта предыдущей роли удаляется из игры и не может быть использована вновь (исключение: использование карты специального события Новое назначение).



Обмен данными: Если Вы находитесь в городе с исследовательской станцией, то ЦКЗ может обменять одну из своих карт на Вашу, при этом цвет карт должен совпадать с цветом города, в котором вы находитесь.



Взять карту: Взять одну карту из Игровой Колоды. Карта добавляется в карты ЦКЗ. Карта Эпидемии отыгрывается по обычным правилам. В руке ЦКЗ не может быть больше 7 карт, в противном случае лишние карты немедленно сбрасываются.



Создать вакцину: ЦКЗ может создать вакцину, сбросив 5 карт цвета создаваемой вакцины.

Если Вы играете в сценарий "Лаборатория", ЦКЗ может использовать единственный пункт действия для совершения любого действия в Лаборатории.

Карты Специальных событий, принадлежащие ЦКЗ, могут быть сыграны в любой момент. Вы также можете сыграть карты Временной запас или Повторное исследование в ход ЦКЗ, применив полный эффект этих карт.

ПОБЕДА И ПОРАЖЕНИЕ

К игре применяются стандартные правила победы и поражения. Удачи!

КОМАНДНАЯ ИГРА

Командная игра предназначена для 4(6) человек, которые делятся на 2(3) команды. Команды конкурируют в скорости создания вакцин, предотвращения Вспышек и получении очков престижа. Команда, получившая в итоге больше всех очков престижа, выигрывает. Это дополнение добавляет соревновательный элемент, сохраняя кооперативные стиль игры между членами команды.

Командная игра может быть комбинирована с любыми сценариями, кроме "Био-Террорист" и "Лаборатория".

Подготовка

Подготовка проводится по обычным правилам, кроме:

- Все игроки делятся на команды. Каждая команда садится вместе и получает памятку.
- Перемешайте карты Целей и раздайте каждой команде по одной, остальные уберите в коробку. Каждая команда может посмотреть свою карту, не разглашая ее другим командам.
- Перемешайте и раздайте каждой команде по 3 карты ролей. Каждая команда выбирает 2 из них, назначая роли членам команды и возвращая ненужную карту. Когда все команды готовы, все переворачивают свои карты ролей и получают соответствующие фишки.
- Используйте по 2 карты Специальных событий на каждого игрока. Раздайте каждому игроку по 2 карты.
- Если вы совмещаете командную игру со сценарием "Вирулентный штамм", то удалите из игры карту штамма Потайной карман.
- Перемешайте 10 карт Бонуса. Используйте столько карт, сколько будете использовать карт Эпидемии. Замешайте по 1 карте бонуса с каждой картой Эпидемии (в часть колоды) при подготовке Игровой Колоды.

Карты Бонуса, в отличие от карт Специальных событий, могут быть использованы игроками только в их ход. Механик при использовании карты Реакция Региональной Команды должен сбросить ее.

- Положите 14 фишек награды возле игрового поля (если надо, включая 2 фишки награды Вирулентного штамма и/или 2 фишки Мутации).
- **Важно:** поместите маркер на третье поле шкалы "Уровень инфекции" (последнее поле с цифрой 2), вместо первого.
- Выдайте каждой команде фишку командной исслед.станции. Станция в Атланте может быть использована всеми командами.
- Выберите команду, которая будет ходить первой. Начиная с команды, которая сидит справа от нее, все команды против часовой стрелки выставляют свои фишки исследовательской станции и персонажей в любой город. При этом исследовательские станции не могут находиться ближе, чем 3 перехода между города, от станций других команд (данное правило НЕ относится к станции в Атланте).

Игра

Каждая команда имеет по 6 пунктов действий, которые могут быть поделены в соотношении 2-4, 3-3 или 4-2 между игроками по их желанию (если команда не может решить, то по 3 каждому). Каждый член команды выполняет свои действия по часовой стрелке среди всех игроков.

Универсал получает дополнительный пункт действия.

Далее каждый член команды, по часовой стрелке, берет по 1 карте из Игровой Колоды, разыгрывая карты Эпидемии по обычным правилам. Потом выполняется фаза "Распространение инфекции".

Уровень инфекции не может быть более 4. Если маркер уровня инфекции дошел до конца шкалы, то он остается там при последующих Эпидемиях.

Если число карт в руке игрока превысило лимит, то он должен немедленно сбросить лишние карты. Далее по часовой стрелке ход переходит к следующей команде.

Действия

Действия выполняются в обычной форме, кроме:

- Для Обмена знаниями между командами, требуется потратить 2 пункта действий (из-за несовместимости протоколов). Внутри команды Обмен знаниями требует затрат 1 пункта действий.
- Только команда-владелец может использовать командную исследовательскую станцию для перелета шатлом или создания вакцины. При этом обычная исследовательская станция может быть построена в городе с командной (в этом случае в городе будут две станции). Командная исследовательская станция не может быть перестроена.
- При игре вшестером действие "Создание вакцины" требует сброса на 1 карту меньше (4 в обычном случае, 3 для Ученого и т.д.).

Если несколько команд хотят сыграть карты Спец.событий, то первой имеет право это сделать команда, чей ход, и далее по часовой стрелке.

Награды

Когда создана вакцина или болезнь уничтожена, команда, в чей ход это произошло, получает соответствующую фишку награды и помещает ее перед собой. В конце игры с их помощью и карты Целей будут рассчитаны очки престижа команды.

Если уничтожение болезни произошло в результате действия карты Специального события, то фишку награды получает команда, которая сыграла данную карту.

Также есть фишки награды за первую вакцину и первое уничтожение болезни, а также за уничтожение Вирулентного штамма или Мутации (если используются соответствующие сценарии). На данных фишках указано, сколько очков престижа они дают.



В сценарии "Мутация", если игра была окончена уничтожением фиолетовой болезни, то команде, которая это сделала, выдается соответствующая фишка награды

КОНЕЦ ИГРЫ / ПОБЕДА

Игра считается проигранной по стандартным правилам. В данном случае победителей нет, и карты Целей не раскрываются. Победа наступает в случае когда:

- созданы вакцины от всех 4-х болезней, или
- созданы вакцины от 3-х болезней, и они были уничтожены.

Если игра выиграна, то команды открывают свои карты Целей и подсчитываются количество очков престижа. Также к ним добавляются очки престижа, даваемые другими фишками наград или картами Бонуса, сохраненными до конца игры. Команда, набравшая больше всего очков, выигрывает! Если таких команд несколько, то они делят победу.

Правила победы могут быть модифицированы в сценарии "Мутация". Игроки выигрывают если: созданы вакцины 5-ти цветов, созданы вакцины 4-х базовых цветов и с поля убраны все фишки фиолетового цвета, созданы вакцины и уничтожены 4 любых болезни или созданы вакцины и уничтожены 3 из 4 болезней базового цвета и с поля убраны все фишки фиолетового цвета.

Этикет

Игроки могут слушать, что планируют другие команды (но команда может совещаться шепотом, чтобы сохранить планы в секрете, и никто не вправе требовать их раскрытия). Также все свободны показывать свои карты (кроме карт Целей)

Следует обратить внимание, что если команды не будут сотрудничать (это не включает раскрытие карт Целей), то имеют высокие шансы проиграть игру (в этом случае победителя нет). Поэтому игра строится на балансе сотрудничества и преследования своих целей.

Опции

Если игроки считают себя опытными в командной игре, то при подготовке командам может быть роздано по 3 карты ролей и 2 карты Целей в начале игры, чтобы они могли выбрать 2 карты ролей и 1 карту Целей для себя.



Очки престижа за каждую вакцину

Очки престижа за каждую уничтоженную болезнь

Очки престижа за каждую исслед. станцию (каждая обычная станция на карте)

РОЛИ

Каждый игрок имеет роль со специальными способностями для увеличения шансов на победу вашей команды.



РУКОВОДИТЕЛЬ СЛУЖБЫ КОНТРОЛЯ ЗАБОЛЕВАЕМОСТИ

Руководитель СКЗ может:

- Бороться с болезнью в любом соседнем с Вами городе (но не в Вашем), или
- Один раз за ход, Вы можете передвинуть чужую фишку в Ваш или соседний Вашему город по правилам Переезда/Парома, без затрат пунктов действий.

Чужие фишки можно перемещать только с согласия их владельца.

Руководитель СКЗ не может перемещать Пилота.



МЕСТНЫЙ ПОСРЕДНИК

Один раз за ход за 1 пункт действий Местный посредник может отдать карту цвета города, в котором он находится, другому игроку, находящемуся в городе того же цвета.

Для «Лаборатории»: раз в ход может, находясь в городе с исследовательской станцией, характеризовать или протестировать вакцину без затрат пунктов действий.



ПИЛОТ

Пилот не может двигаться по обычным правилам и строить Исследовательские станции.

Может за 1 пункт действий, *перелететь* в любой город на расстоянии 3 от текущего города, пропуская все промежуточные города. При этом он может взять с собой одного пассажира.

Чужие фишки можно перемещать только с согласия их владельца.

Пассажир должен находиться в одном городе с Пилотом. Все специальные способности пассажира, не требующие затрат пунктов действий, применяются только к городу-назначению, не действуя на промежуточные города. Пилот может быть перемещен Диспетчером или картами Специальных событий, в этом случае фишка Пилота может перемещаться по правилам Переезда/Парома. Пилот может использовать карты Реакция Региональной Команды

ТЕСТИРОВЩИКИ:

Sterling and Marcia Babcock, Hannah Bellwoar, Andrew and Shannon Bouffard, Jim and Veronica Boyce, Heidi Brierley, Jenny Broeker, Sunshine Buchler, D.J. Byrne, Brian Chin, Nicole Coppage, Aaron Curtis, Lincoln Damerst, David desJardins, Steve Duff, Sandra Emerson, Chris and Kim Farrell, Jonathan Franklin, Rich Fulcher, John Garnett, Brandon George, David Grainger, Daniel Grant, Kris Gould, Beth Howard, Beth Heile, Ken Herbert, Carlos Hernández, Jay Heyman, Darren Hron, Wei-Hwa Huang, Chris Johnson, Vylar Kaftan, Teri Karobonik, Josh Kaufman, Stephanie Kelleher, John Knoerzer, Adam Kunsemiller, Trisha Lantzner, Donna Leacock, Paul and Cole Luebbers, Terry Lyzen, Paul Markarian, Naomi McArthur, Barak Michener, Arthur O'Dwyer, John Perry, Nikki Pontius, Richard Potthoff, Mary Prasad, Johnathan Pulos, Jeff Rawlings, Tom Rosen, David Roth, Ron Sapolsky, Amanda Schloss, Emily Scott, Zev Shlasinger, Gurtej Singh, Rob Smolka, John Spence, Matt and Sarah Spikes, Devin Stinchcomb, Birgit Stolte, Adan Streed, Brian Symington, Elizabeth Terlinden, Rebecca Tortell, Rob Watkins, Rae Yip, Michelle Zentis, and David Zevin.

Special Thanks: Ron Sapolsky, Heidi Brierley, and Marcia Babcock for insights into disease analysis, lab work, and vaccine preparation; all simplifications and errors are ours. John Knoerzer for tireless playtesting; Vylar Kaftan for assisting on the solo game; and Wei-Hwa Huang for proofing.



ВИРУСОЛОГ

Вирусолог может сбросить:

- при создании вакцины 2 карты городов одного цвета, вместо 1 карты цвета создаваемой вакцины, или
- сбросить карту города и, потратив 1 пункт действий, вернуть в пул 1 кубик болезни цвета сброшенной карты из любого города.

Вирусолог имеет право сбрасывать сколько угодно пар карт одного цвета, замещая другие, при создании вакцины. Например, 2 желтых, 2 синих и 3 красных карты при создании вакцины от красной болезни.

ЭПИДЕМИОЛОГ

Для «Лаборатории»: один раз за ход, находясь в Исследовательской станции, может Разработать образец без затраты пунктов действий.

RESEARCHER

Для «Лаборатории»: один раз за ход, находясь в Исследовательской станции, может Разработать Последовательность без затраты пунктов действий.

Идея игры: Matt Leacock and Tom Lehmann

Дизайн: Chris Quilliams

Разработка: Team Z-Man Games

Перевод: Alexey Sanko

Оригинал правил (eng):

www.zmangames.com/rules/in-the-lab.html

© 2013 Z-Man Games, Inc.

31, rue de la Coopérative

Rigaud, Québec

JOP 1P0 Canada

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