

ПАНДЕМИЯ ИБЕРИЯ

Кооперативная игра для 2-5 игроков, возраст от 8 лет, 45 минут.

Сейчас середина XIX столетия и вы, участники Второй Королевской Филантропической Экспедиции, приступаете к своей миссии по обнаружение причины заболеваний, что бушуют на территории Пиренейского полуострова. Сможете ли вы преуспеть? Сможете ли изучить все четыре болезни вовремя для спасения жизней?

ОБЗОР ИГРЫ

«Пандемия. Иберия» — кооперативная игра. Игроки побеждают или проигрывают все вместе.

Цель игроков — исследовать все 4 болезни. Игроки проиграют если:

- произойдёт 8 вспышек (начнётся массовая паника),
- будет недостаточно кубиков болезней (болезнь распространилась слишком сильно), или
- будет недостаточно карт игроков (время вашей команды вышло).

У каждого игрока будет своя роль с особыми способностями, которые повысят шансы команды на успех.

СОСТАВ ИГРЫ

- 7 фишек игроков
- 7 карт ролей
- 69 карт игроков
 - 48 карт городов
 - 15 карт событий
 - 6 карт эпидемий
- 48 карт инфекций
- 5 карт-подсказок
- 4 карты болезней (для использования с режимом «История болезни»)
- 1 карта порядка хода (для использования с режимом «Поток пациентов»)
- 4 фишки госпиталя
- 96 кубиков болезней (по 24 кубика каждого из 4 цветов)
- 4 маркера исследований
- 1 маркер вспышек
- 1 маркер инфекций
- 14 токенов очищенной воды
- 20 токенов железной дороги
- 1 жетон профилактики
- 1 игровое поле

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. РАЗЛОЖИТЕ НА СТОЛЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ И КОМПОНЕНТЫ

Положите игровое поле так, чтобы все игроки могли свободно до него дотянуться. Рядом расположите поблизости **4 фишки госпиталя**, **20 жетонов железных дорог** и **14 жетонов очищенной воды**. Отсортируйте кубики болезней по цветам.

2. ПОЛОЖИТЕ МАРКЕРЫ ВСПЫШЕК И ИССЛЕДОВАНИЙ

Выложите **маркер вспышек** на отметку «0» трека вспышек. Поместите **маркеры исследований** рядом с индикаторами исследований болезней.

3. ВЫЛОЖИТЕ МАРКЕР ИНФЕКЦИИ И ЗАРАЗИТЕ 9 ГОРОДОВ

Выложите **маркер инфекции** на самую левую отметку «2» трека Уровень инфекции. Перемешайте **карты инфекций**.

- Откройте 3 **карты инфекций**. Положите кубики подходящих по цвету болезней в каждый из открытых городов
- Откройте следующие 3 карты: выложите по 2 кубика в открытые города
- Откройте ещё 3 карты: выложите по 1 кубику в открытые города. *(Всего вы должны были выложить 18 кубиков, каждый должен совпадать по цвету с городом)*

Выложите эти 9 карт лицом вверх в **колоду сброса инфекций**. Остальные **карты инфекций** образуют **колоду инфекций**.

4. ВЫДАЙТЕ КАЖДОМУ ИГРОКУ КАРТУ РОЛИ, ФИШКУ И ПАМЯТКУ

Выдайте каждому игроку памятку. Перемешайте карты ролей и выложите лицом вверх по одной карте перед каждым игроком вместе с фишкой соответствующего цвета. Уберите остальные карты ролей и фишки в коробку.

5. ПОДГОТОВЬТЕ КАРТЫ СОБЫТИЙ И РАЗДАЙТЕ КАЖДОМУ ИГРОКУ

Уберите **карты эпидемий** из колоды игроков и отложите их в сторону для шага 6.

Перемешайте все **карты событий** и случайно отложите столько карт событий, сколько указано в таблице ниже.

Добавьте эти карты событий к **картам городов**, остальные уберите в коробку (просматривать их нельзя!).

Перемешайте **колоду игроков (карты городов и событий)**, раздайте карты каждому игроку — они образуют их стартовую руку. Число карт зависит от числа игроков:

Число игроков	Событий в колоде	Стартовый размер руки
2	4	4
3	5	3
4	6	2
5	8	2

Каждый игрок просматривает карты в руке, выбирает один из городов изображенный на одной из его карт и помещает в этот город свою фишку. Если у игрока нет **карт городов** (например, если остальные его карты — **карты событий**), он может начать в любом городе на поле. Игроки располагают свои карты лицом вверх на столе перед ними.

6. ПОДГОТОВЬТЕ КОЛОДУ ИГРОКОВ

Задайте уровень сложности игры (начальный, стандартный или героический) используя 4, 5 или 6 **карт эпидемий**. Уберите неиспользованные **карты эпидемий** в коробку.

Разделите оставшиеся **карты игроков** на как можно более равные стопки (лицом вниз) так, чтобы число стопок совпадало с использованным числом **карт эпидемий**. Замешайте по одной **карте эпидемий** в каждую из стопок. Сложите стопки друг на друга, сформировав таким образом **колоду игрока**, наименьшие стопки должны располагаться снизу.

7. НАЧАЛО ИГРЫ

Игроки просматривают **карты городов** в руке. Первым ходит игрок с картой города, основанного раньше.

Примечание. На картах городов указана их приблизительная дата основания. (Учтите, что люди заселили эти места тысячи лет назад, до того как эти города получили свои имена).

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Ход каждого игрока разделён на три этапа:

- Выполнить 4 действия
- Вытянуть 2 карты из **колоды игроков**
- Заразить города

После того как игрок закончит заражение городов, ход переходит к его соседу слева.

Игроки могут свободно давать друг другу советы. Тем не менее, решение принимает игрок, выполняющий ход.

В вашей руке могут быть **карты городов** и **карты событий**. Карты городов нужны для выполнения некоторых действий, карты событий могут быть использованы в любое время.

ДЕЙСТВИЯ

Вы можете выполнять до 4 действий каждый ход.

Вы можете выбрать любую комбинацию действий, указанных ниже. Вы можете выполнять одно и то же действие несколько раз, каждый раз считается как одно действие. Способность вашей роли может изменить то, как выполняется действие. Некоторые действия требуют сброса карты с руки, сброшенные карты отправляются в стопку **сброса игроков**.

ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ В ЭКИПАЖЕ / НА ЛОДКЕ

Переместитесь в город, соединённый коричневой линией (сплошной или пунктирной) с вашим текущим городом.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПОЕЗДОМ

Переместитесь в город соединённый непрерывной цепью **маркеров железной дороги**.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ НА КОРАБЛЕ

Переместитесь между двумя портами, сбросив карту города, совпадающего по цвету с портом назначения.

ПРОЧИЕ ДЕЙСТВИЯ

ПОСТРОИТЬ ЖЕЛЕЗНУЮ ДОРОГУ

Выложите **маркер железной дороги** на линию, выходящую из вашего текущего города (нельзя выложить на пунктирную линию).

Маркеры железной дороги не могут быть выложены на пунктирные линии выходящие из Андорры-ла-Велья, Пальмы де Майорка, или Гибралтара. По этим линиям игроки могут **Перемещаться в экипаже/на лодке**. Если в запасе закончились **жетоны железной дороги** игроки не смогут выполнять это действие.

ПОСТРОИТЬ ГОСПИТАЛЬ

Сбросьте карту вашего текущего города, чтобы построить в нём госпиталь. Цвет госпиталя должен совпадать с цветом города. Фишку госпиталя возьмите из запаса. Если в запасе нет фишки госпиталя этого цвета — **переместите** фишку госпиталя из её текущего положение в ваш город.

ЛЕЧИТЬ БОЛЕЗНЬ

Уберите 1 кубик болезни из вашего текущего города и верните его в запас.

Примечание. В отличие от обычной «Пандемии», в «Пандемии. Иберия» вы можете убрать только 1 кубик болезни с поля даже после того, как болезнь была изучена. (Болезни не могут быть полностью излечены в игре «Пандемия. Иберия»).

ПОДЕЛИТЬСЯ ЗНАНИЯМИ

Вы можете выполнить это действие одним из двух способов:

- **отдать карту города** в котором вы находитесь другому игроку, или
- **забрать карту города** в котором вы находитесь у другого игрока.

Другой игрок должен быть в том же городе, что и вы. Оба игрока должны быть согласны на обмен.

Пример. У вас есть карта города Кордова и вы находитесь в Кордове с другим игроком — вы можете отдать ему карту Кордовы. Или же карта Кордовы у другого игрока и вы оба в Кордове — вы можете забрать у него карту Кордовы. В обоих случаях вы оба должны согласиться на передачу карты.

Если у игрока на руке окажется более 7 карт, этот игрок должен немедленно сбросить карту или сыграть **карту события** (см. раздел Карты событий).

ИССЛЕДОВАТЬ БОЛЕЗНЬ

Если вы находитесь в городе с **фишкой госпиталя**, сбросьте с руки 5 **карт городов** совпадающих по цвету с этим госпиталем чтобы исследовать болезнь этого цвета. Переместите маркер исследования цвета болезни чтобы отметить, что болезнь была исследована.

Примечание. В отличие от обычной игры «Пандемия» вы не найдёте лекарства от болезни в игре «Пандемия. Иберия». Вместо этого исследуете способы предотвращения распространения заболевания.

Когда болезнь исследована, кубики этой болезни остаются на поле и новые кубики всё ещё могут добавляться во время эпидемий или заражений (см. Эпидемии и Заражения). Тем не менее, карты совпадающие с цветом исследованной болезни могут использоваться для **Очистки воды** в любых соседних регионах. Так же вы приблизились к победе в игре.

ОЧИСТИТЬ ВОДУ

Вы можете выполнить это действие одним из двух способов:

- Сбросьте **карту города**, совпадающего по цвету с городом в соседнем регионе, чтобы поместить в этот регион 2 **жетона очищенной воды**, или
- Сбросьте **карту города**, совпадающего по цвету с исследованной болезнью, чтобы поместить в любой соседний регион 2 **жетона очищенной воды**

Каждый **жетон очищенной воды** предотвращает появление одного кубика болезни в городе, соседним с регионом, с этим жетоном (см. Эпидемии, Заражения и Вспышки). Если в запасе нет **жетонов очищенной воды** игроки не могут выполнять это действие.

Регионами называются области ограниченные коричневыми линиями. Например, область, ограниченная линиями между

городами Уэска, Андорра-ла-Велья, Жирона, Барселона и Сарагоса — регион. В каждом регионе может храниться любое количество жетонов очищенной воды.

Обратите внимание, что морская зона, заключенная между городами Барселона, Таррагона, Валенсия и Пальма-де-Майорка - также регион.

Пример 1: Изабелла в Барселоне играет желтую карту, чтобы добавить 2 маркера чистой воды в регион к северу от ее города. Она также могла сыграть красную карточку чтобы добавить 2 жетона (поскольку в этом регионе есть и красный город — Уэска).



Пример 2. Черная болезнь была исследована. Находясь в Сарагосе Донна может использовать черную карту чтобы добавить 2 маркера чистой воды в любую из шести областей рядом с ней.



Пример игры: В свою очередь Изабелла делает 4 действия:

(1) **Перемещается в экипаже** в Уэску (из Андорры-ла-Веллы), (2) **Перемещается на поезде** в Мадрид, (3) **Лечит болезнь** в Мадриде, удаляя оттуда красный кубик болезни и (4) повторно **Лечит болезнь** в Мадриде снова, удаляя второй красный кубик болезни. Изабель завершает этап выполнения действий своего хода.



Пример игры: Позже по ходу игры была исследована жёлтая болезнь. 3 кубика оставались на поле в Малаге, где Изабелла начинает свой ход.

Изабелла (1) сбрасывает жёлтую карту Валенсии, чтобы добавить два жетона очищенной воды в регион рядом с Малагой. (Т.к. жёлтая болезнь была исследована, Изабелла может использовать жёлтую карту для выполнения действия **Очистка воды** в любом соседнем регионе).

Донна (белая фишка, в настоящее время в Виго) говорит Изабелле, что у нее есть карточка Леона - это последняя карта, которая ей нужна чтобы исследовать красную болезнь. Изабелла (2) играет синюю карту Лиссабона, чтобы **переместиться на корабле** в Виго.

Затем она (3) **движется поездом** в Леон. Поскольку она Железнодорожник, она берет Донну с собой в Леон. Затем Изабелла (4) выполняет действие **поделиться знаниями** и просит у Донны карту Леона, которую Донна передает ей. У Изабеллы теперь 5 красных карточек.

Изабелла завершила этап действий своего хода. Она планирует перебраться в Хихон в следующий раз, чтобы она могла сделать **исследование болезни**, так как Питер (зеленая пешка) уже построил там красную больницу.



ВЗЯТЬ КАРТЫ

После выполнения 4 действий вытяните 2 верхние карты из **колоды игроков**.

 Если вы не можете вытянуть две карты, т. к. в **колоде игроков** осталось менее двух карт, то игра завершается поражением вашей команды! (Не замешивайте сброс для формирования новой колоды)

КАРТЫ ЭПИДЕМИЙ

Если среди вытянутых вами двух карт есть **карта эпидемии**, немедленно сделайте следующее в указанном порядке:

1. **Распространение.** Переместите **маркер инфекции** вперёд на одно значение по треку инфекции.

2. **Заражение.** Вытяните нижнюю карту колоды инфекций. Выложите три кубика соответствующего цвета в указанный город. Если в этом городе уже есть кубики этого цвета, не добавляйте 3 кубика. Вместо этого дополните число кубиков в городе до 3, затем в городе происходит **вспышка** этой болезни (см. ниже Вспышка). Каждый жетон очищенной воды предотвращает появление одного кубика. Сбросьте эту карту в **колоду сброса инфекций**.

 Если вы не можете выложить нужное число кубиков на поле, потому что в запасе недостаточно кубиков этого цвета, игра заканчивается поражением вашей команды! Это может произойти в результате эпидемии, вспышки или заражения (см. ниже Вспышка и Заражение).

3. **Обострение.** Перемешайте карты **колоды сброса инфекций** и положите их на верх **колоды инфекций**.

Выполняя эти шаги не забывайте **втягивать карту снизу колоды инфекций**, а **перемешивать только карты из колоды сброса инфекций**, и добавлять их на верх **колоды инфекций** только после перемешивания.

В редких случаях вы можете достать из **колоды игроков** сразу 2 карты эпидемии. В этом случае дважды выполните перечисленные выше шаги.

В этом случае за **вторую карту эпидемии** вы должны будете «перемешать» и поместить на верх **колоды инфекций** только одну карту. В этом случае произойдёт **вспышка** во время этапа **заражения** (см. ниже), если только вы не сыграете карту событий для предотвращения этого (см. раздел Карты событий).

ПРЕДЕЛ РУКИ

Если в любой момент игры у вас на руке окажется свыше 7 карт (но после того, как вы уже отыграли эффект **карт эпидемии**), сбросьте карты или сыграйте **карты событий** так чтобы в руке у вас осталось не более 7 карт (см. раздел Карты событий).



ЗАРАЖЕНИЕ

Откройте столько карт из **колоды инфекций**, каков текущий уровень заражения. Это число показано на треке инфекций ниже **маркера инфекции**. Открывайте карты по одной за раз, заражая город, указанный на карте.

Чтобы заразить город, добавьте 1 кубик болезни соответствующего цвета в город. Однако, если в соседнем с городом регионе есть **жетон очищенной воды**, вместо этого уберите 1 такой жетон в запас вместо размещения кубика. (Если рядом с городом более одного региона с **жетонами очищенной воды**, текущий игрок решает какой из них убрать).

Если в городе уже есть 3 кубика этого цвета, не добавляйте четвёртый кубик. Вместо этого происходит **вспышка** заболевания в городе (см. ниже раздел Вспышка).

Сбросьте **карту инфекций** в **колоду сброса инфекций**.



ВСПЫШКА

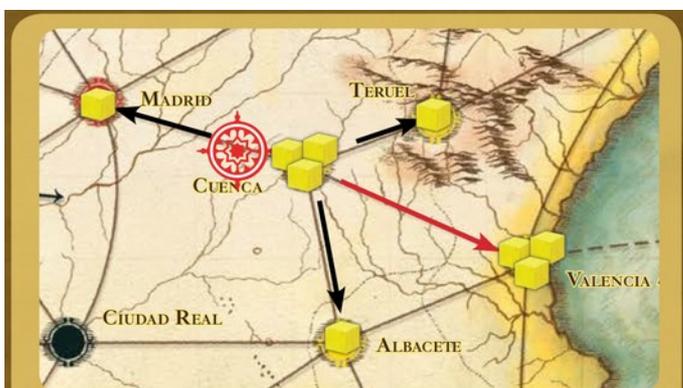
Когда в городе происходит **вспышка** заболевания, переместите **маркер вспышек** на 1 деление по треку вспышек. Потом поместите кубик этой болезни в каждый город, соединённый с тем, где произошла вспышка (*или уберите жетоны очищенной воды, если есть*). Если в каком-то из городов уже есть 3 кубика этой болезни, не помещайте 4-й кубик в эти города. Вместо этого в каждом из них произойдёт вспышка после завершения текущей вспышки — начнётся цепная реакция.

Когда происходит цепная реакция, прежде всего перемещается **маркер вспышек** по треку вспышек на 1 деление. Затем добавьте кубики как описано выше, но не добавляйте кубик в те города, где уже были вспышки (в том числе по цепной реакции) вызванные текущей картой инфекции.

В результате вспышки в городе могут находиться кубики разных цветов, до трёх каждого цвета.



Если **маркер вспышек** достигнет последнего деления на треке вспышек, то игра завершается поражением вашей команды!



Игровой пример (продолжение): В Куэнке произошла вспышка жёлтой болезни. Изабелла перемещает **маркер вспышек** по треку на 1 деление и добавляет по 1 жёлтому кубик в каждый город, соединённый с Куэнкой: в Мадрид, Теруэль, Альбасете и Валенсию. В Валенсии уже есть 3 кубика, поэтому Изабелла не добавляет 4-й кубик, вместо этого в Валенсии происходит вспышка по цепной реакции.

Изабелла перемещает **маркер вспышек** ещё на 1 деление. Затем она добавляет по 1 кубик в каждый город, соединённый с Валенсией - Таррагону, Аликанте, Альбасете и Пальму-де-Майорку — но не в Куэнку, т. к. там уже была вспышка во время розыгрыша текущей карты инфекции.

Затем Изабелла сбрасывает карту Куэнки.



КОНЕЦ ХОДА

После заражения городов и сброса карт заражения ваш ход закончен. Игрок слева начинает свой ход.

КАРТЫ СОБЫТИЙ

Во время хода любой игрок может разыграть **карту события**. Розыгрыш **карты события** не является действием. Игрок, разыгрывающий **карту события** решает как её следует использовать.

Карты событий могут быть разыграны в любое время, но если была вытянута карта, разыграть событие можно только после применения её эффекта.

Если вытянуты две карты эпидемии события можно разыграть после применения эффекта первой карты.

Пример. Во время заражения первая вытянутая карта инфекции вызвала вспышку, вы не можете сыграть карту «В пути весь день и всю ночь» чтобы переместить Медсестру (и её жетон профилактики), чтобы предотвратить вспышку. После розыгрыша вспышки вы сможете разыграть эту карту и переместить Медсестру (возможно, чтобы защитить другие города с помощью жетона профилактики) до того как вы вскроете следующую карту инфекции.

После розыгрыша **карты события** сбросьте её в **стопку сброса игроков**.

КАРТЫ ИГРОКОВ

Выкладываете свои карты перед собой лицом вверх, так чтобы другие игроки могли их видеть.

Только ваши **карты игроков** считаются учитываемыми при проверке предела руки. Карты роли и памятка при этом не учитываются.

Игроки могут в любое время изучать обе стопки сброса.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается после того как были исследованы 4 болезни.

После исследования всех болезней игра заканчивается и игроки немедленно побеждают, при этом не важно количество кубиков болезней на поле.

Игра завершается поражением игроков в 3 случаях:

- маркер вспышек достиг последнего деления трека вспышек
- вы не смогли выложить кубик на поле
- игрок не смог вытянуть 2 карты из колоды игроков.

НАПЛЫВ ПАЦИЕНТОВ

В этом режиме игры симулирует прилив пациентов в новые, только что построенные госпитали на Пиренейском полуострове в XIX веке. В этот период госпитали создавались для лечения конкретных заболеваний, и люди пытались попасть в них ради этого лечения.

ПОДГОТОВКА

Используйте правила подготовки к обычной игре с следующими изменениями:

- разместите памятку по режиму «Наплыв пациентов» рядом с **колодой игроков**. На ней показан новый порядок игры, это поможет вам не забывать про перемещения пациентов каждый ход.
- В начале игры в запасе доступны только 6 жетонов очищенной воды. Разделите остальные 8 на стопки по 2 жетона и поставьте фишку госпиталя сверху каждой стопки.



перемещение пациента не влияет жетон профилактики Медсестры и **жетоны очищенной воды**.

Если перемещение пациента приведёт к тому, что в госпитале будет более 4 кубиков одинакового цвета, **госпиталь переполнен** (см. следующий раздел).

Если в городе, содержащем госпиталь происходит вспышка (под действием **карты инфекции** или **эпидемии**), поместите 4-й кубик в город (в городе не может быть 5 и 6 кубиков того же цвета), а затем используйте описанные ниже правила **переполнения госпиталя**.

ПЕРЕПОЛНЕНИЕ ГОСПИТАЛЯ

Если в городе с госпиталем оказывается 4 кубика того же цвета, госпиталь переполнен и все бегут из города. Вместо проведения обычной **вспышки**, переместите всех пациента этого цвета в соседние города. Игроки могут определить как распределить кубики между городами.

В некоторых случаях это может привести к одной или более **вспышек**, если это произойдёт — отыграйте вспышки как обычно.

После перемещения кубиков из города с переполненным госпиталем переместите **маркер вспышек** по шкале вспышек.

ИГРА

СТРОИТЕЛЬСТВО ГОСПИТАЛЕЙ

Строительство госпиталя теперь даёт дополнительные преимущества. После размещения на поле фишки госпиталя выполните следующее:

- Добавьте 2 **жетона очищенной воды**, что были под фишкой госпиталя, в запас — теперь они доступны для использования.
- Уберите кубики болезни (совпадающие по цвету с госпиталем) из города, в котором построен госпиталь, и верните их в запас

Однако у строительства госпиталя теперь появился и недостаток — теперь игроки каждый ход должны перемещать один из кубиков болезни (*который теперь будет называться пациентом*) по направлению к госпиталю. Это означает, что госпитали быстро могут оказаться переполненными пациентами.

Пациенты перемещаются после выполнения игроком действий, но до набора карт, теперь порядок хода выглядит следующим образом:

1. Выполнить 4 действия
2. Переместить пациентов (по 1 каждого цвета)
 1. Вытянуть 2 карты из **колоды игроков**
3. Заразить города

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПАЦИЕНТОВ

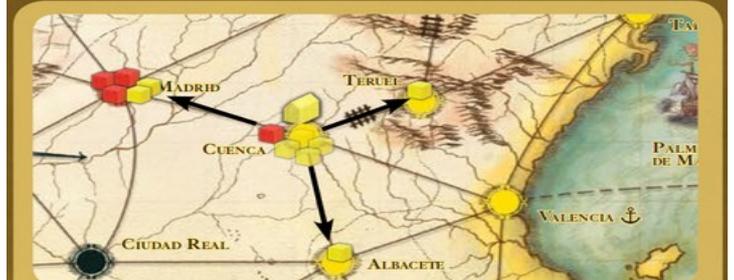
Во время второго этапа к каждому госпиталю переместите ближайшего пациента того же цвета на 1 шаг.

Когда определяется расстояние до пациента посчитайте линии дорог, не обращая внимания на **жетоны железной дороги**. Если на одинаковом расстоянии от госпиталя находится 2 или более пациента, вы можете выбрать любого из них для перемещения.

При перемещении пациенты используют самый быстрый путь — это значит, что они могут пользоваться железными дорогами, если это самый быстрый путь до госпиталя. Если 2 или более маршрутов занимают одинаковое время, вы можете выбрать каким из этих маршрутов перемещать пациента. На



Пример игры: во время этапа «Перемещение пациентов» Донна перемещает 1 пациента (жёлтый кубик) из Сарагосы в направлении госпиталя в Куэнке. Она не может переместить кубик из Барселоны, т. к. он находится дальше. Т.к. Сарагоса соединена с Куэнкой железной дорогой, Донна перемещает этого пациента непосредственно в Куэнку. Теперь в городе находится 4 кубика и он переполнен!



Донна перемещает все жёлтые кубики из Куэнки в соседние города. Она перемещает 2 кубика в Мадрид, 1 кубик в Теруэль и 1 кубик в Альбасете. (она решает не перемещать кубики в Валенсию).

Затем она перемещает маркер вспышек на 1.

РЕЖИМ ИСТОРИЧЕСКИХ БОЛЕЗНЕЙ

ПРЕДПОСЫЛКИ

В этом режиме вы как опытная команды должны бороться с ещё более тяжёлыми заболеваниями. У каждой болезни будет теперь свой особый, ужасный характер: это и более опасные вспышки, и частые инфекции, и сложности с лечением... Городская жизнь в XIX веке была непростой!

Хотя было много болезней опустошавших мир в XIX столетии, в этой игре вам встретиться только эти 4 из них появятся в этой игре. В это время человечество начало понимать от чего происходят болезни, как бороться с ними и как предотвращать.

ИГРА

Игра проходит как обычно, за исключением специальных эффектов исторических болезней в игре:

ЧЕРНАЯ - МАЛЯРИЯ



При заражении чёрной болезнью когда вам требуется заразить город одним кубиком, если этот город не содержит чёрных кубиков - добавьте 2 кубика вместо одного.

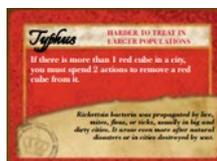


В Уэльву добавляется 2 чёрных кубика, т. к. там не было чёрных кубиков.

ПОДГОТОВКА

Перемешайте болезни и выберите одну, две, три или четыре из них для игры. Чем больше вы выберете, тем сложнее будет игра. (Мы рекомендуем начать с одной, а в последующих играх добавлять по одной по мере вашего совершенствования в игре.) Поместите выбранные карты рядом с игровым полем, остальные верните в коробку.

КРАСНАЯ — ТИФ



Если в городе более 1 красного кубика вам потребуется 2 действия, чтобы убрать кубик.

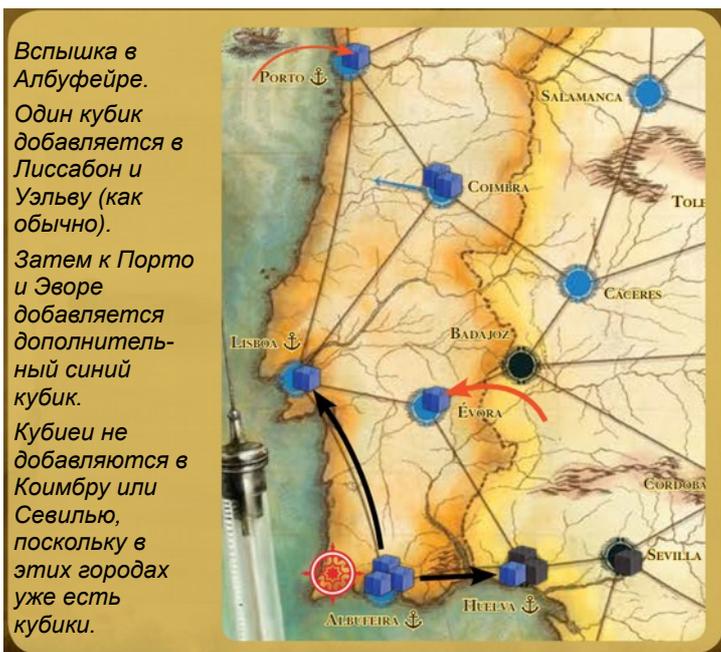


Потребуется 2 действия, чтобы выполняя действие лечить болезнь в Мадриде убрать оттуда первый кубик (т. к. там более 1 красного кубика) и 1 действие, чтобы убрать оставшийся кубик.

СИНЯЯ — ХОЛЕРА



При вспышке синей болезни в дополнение к размещению синих кубиков в соседних городах, добавьте так же синие кубики в города на расстоянии 2 от текущего, если в них нет кубиков (любых цветов).



Вспышка в Албуфейре. Один кубик добавляется в Лиссабон и Уэльву (как обычно). Затем к Порто и Эворе добавляется дополнительный синий кубик. Кубики не добавляются в Коимбру или Севилью, поскольку в этих городах уже есть кубики.

ЖЁЛТАЯ — ЖЁЛТАЯ ЛИХОРАДКА



Когда вы помещаете жёлтый кубик в порт, также разместите жёлтый кубик в соседних жёлтых портах.



В Валенсию и Картахену добавляется желтый куб, при заражении Аликанте, так как они оба являются соседними с ним портовыми городами.

ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА

СОБЫТИЯ

GOOD SEASON – ХОРОШИЙ СЕЗОН

(Во время следующего этапа заражения вытяните только 1 карту заражения, тяните её снизу колоды заражения.)

Разыгрывается в любое время, не действие).

Эпидемии и вспышки болезней уничтожали население в течение всей истории человечества. Многие страшные болезни контролируются или даже устраняются из некоторых регионов благодаря достижениям науки.

GOVERNMENT MOBILIZATION – ПРАВИТЕЛЬСТВЕННАЯ МОБИЛИЗАЦИЯ

(Каждый игрок может немедленно переместить свою фишку бесплатно, используя любой транспорт — карету, корабль или поезд.)

Разыгрывается в любое время, не действие).

Королевскую филантропическую экспедицию возглавил доктор Франциско Хавьер де Бальмис, в неё так же входили заместитель хирурга, 3 медсестры, 2 врача первой помощи, 2 помощника, ректор и 22 мальчика-сироты.

HOSPITAL FOUNDING – ОСНОВАНИЕ ГОСПИТАЛЯ

(Поставьте или переместите госпиталь в подходящий по цвету город.)

Разыгрывается в любое время, не действие).

Были специальные больницы для всех видов болезней. Больные приезжали в города ради их госпиталей, хотя их возможности в лечении были очень ограничены.

MAIL CORRESPONDENCE - КОРРЕСПОНДЕНЦИЯ

(Два игрока (находящиеся в любых месте игрового поля) могут обменяться одной карточкой.)

Разыгрывается в любое время, не действие).

Почтовое дело существовало уже во времена Римской империи. Первые испанские марки были выпущены 1 января 1850 года. В Португалии марки были утверждены два года спустя и начали использоваться в 1853 году.

NEW RAILS — НОВЫЕ РЕЛЬСЫ

(Добавьте два жетона железной дороги в любое место на поле (нельзя добавлять на пунктирные линии.)

Разыгрывается в любое время, не действие).

Первая железной дороге на Пиренейском полуострове проходила от Барселоны до Матаро, и открылась 28 октября 1848 года (первая в Испании открылась на Кубе в 1837 году). Первая португальская железная дорога, от Лиссабона до Каррегадо, была открыта 28 октября 1856 года.

ONE MORE DAY — ЕЩЁ ОДИН ДЕНЬ

(Текущий игрок может сыграть ещё два действия на своём ходу.)

Разыгрывается в любое время, не действие).

Исследователи и ученые приложили много усилий для борьбы с болезнями. Основными научными учреждениями были университеты и королевские академические центры. Когда впервые начали разрабатывать программу общественного образования, около 90% взрослого населения были неграмотными.

OVERSEAS MIGRATION — МИГРАЦИЯ ЗА МОРЯ

(Уберите до двух кубиков с поля.)

Разыгрывается в любое время, не действие).

В последнее десятилетие 19-го века Испания контролировала некоторые заморские территории, в том числе Канарские острова, Сеуту, Мелилью, Кубу, Пуэрто-Рико, Филиппины, Гвинею и Западную Сахару. Португалия владела территориями в Акурсе, Мадейре, Африке (Кабо-Верде, Гвине-Бисау, Анголе, Мозамбике), Индии (Гоа, Дамау), Макао и Тиморе-Лешти. На полуострове была также третья, но маленькая страна Андорра и британская колония - город Гибралтар.

PURIFY WATER — ОЧИСТКА ВОДЫ

(Выложите до двух жетонов очищенной воды на поле в один или в разные регионы.)

Разыгрывается в любое время, не действие).

Асептика — использование чистой пищи, воды и медицинские средства - была одним из самых важных открытий для борьбы с болезнями и мощным инструментом против инфекций.

RING RAILROADS — КОЛЬЦЕВЫЕ ЖЕЛЕЗНЫЕ ДОРОГИ

(Выложите три жетона железной дороги между портовыми городами (нельзя выкладывать на пунктирные линии.)

Разыгрывается в любое время, не действие).

В 1855 году был принят Общий закон железных дорог (генерал Лей де Каминос де Йерро), который заложил план строительства национальной сети поездов с использованием более широкой железной дороги, чем в остальных европейских страны. В Португалии основная железнодорожная сеть была построена с 1856 по 1890 год.

SCIENCE TRIUMPH — ТРИУМФ НАУКИ

(Уберите до 1 кубика из каждого города в одном регионе)

Разыгрывается в любое время, не действие).

Человечество начало побеждать болезни благодаря многим научным и медицинским открытиям, главным образом асептике и открытию микробиологического происхождения инфекционных заболеваний.

SECOND CHANCE — ВТОРОЙ ШАНС

(Возьмите из сброса карту вашего текущего города.

Разыгрывается в любое время, не действие).

Различные болезни поражали города один за другим или одновременно. Но по мере развития современной медицины также и увеличивалась продолжительность жизни.

SHIPS ARRIVE — ПРИБЫТИЕ КОРАБЛЯ

(Выберете портовый город, переместите в него фишку игрока (с его согласия) с любого места игрового поля.

Разыгрывается в любое время, не действие).

До конца XIX века корабли и лодки были наиболее быстрыми видами транспорта для путешествий и перевозок грузов на дальние расстояния.

TELEGRAPH MESSAGE — ТЕЛЕГРАФНОЕ СООБЩЕНИЕ

(Игрок может передать 1 или 2 карты города другому игроку, где бы тот не был на игровом поле.

Разыгрывается в любое время, не действие).

Первым телеграфным сообщением в Испании (из Мадрида в Ируна) было речью королевы Изабель II, которой она открыла новый конгрессный период 8 ноября 1854 года. Общественная служба телеграмм заработала 25 февраля 1855 года. В 1855 году была подключена подводная линия от Лиссабона до Азорских островов. Португальская общественная служба телеграмм была запущена в 1857 году.

БОЛЕЗНИ

ХОЛЕРА

Бактерии *Vibrio cholerae* попали в Порто, на северо-западе, в 1832 году. Позже они поступали через порт Виго, сначала в 1833 году, а затем в 1853 году. В последовавших эпидемиях было заражено около 20 процентов населения, в общей сложности более чем 650 000 человек.

МАЛЯРИЯ

На севере полуострова этого заболевания не было. Примерно в 1880 году стало известно, что оно вызвано протозоитом *Plasmodium* и передается комарами *Anopheles*. Малярия и по сей день убивает миллионы людей.

TRAVEL DAY AND NIGHT — ДЕНЬ И НОЧЬ В ПУТИ

(Переместите фишку игрока (с его согласия) в любое место на поле.

Разыгрывается в любое время, не действие).

Основным транспортом до эры поездов были экипажи и кареты.

WHEN THE PLANS WERE GOOD — ЕСЛИ ПЛАН БЫЛ ХОРОШ

(Возьмите карту события из сброса и немедленно сыграйте её.

Разыгрывается в любое время, не действие).

Королевская филантропическая экспедиция была медицинской миссией с 1803 по 1806 год. Ее целью было принести вакцину против оспы на заморские испанские земли, она перевозилась в крови 22 мальчиков-сирот. Это была первая медицинская экспедиция в мировой истории.

ТИФ

Бактерии *Rickettsia* распространялись вшами, клещами, блохами или клещами, обычно в больших и грязных городах. Ситуация ухудшалась после стихийных бедствий или в городах, разрушенных войной.

ЖЁЛТАЯ ЛИХОРАДКА

Вирус был переносимый комаром *Aedes aegypti* и часто поражал морские или речные портовые города. Вспышки происходили в средиземноморских и южных городах и были особенно серьезными в начале XIX века.

НА ЧТО СЛЕДУЕТ ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ

- После того как болезнь была исследована, вы по-прежнему сможете убирать только по 1 кубу болезни действием **лечение болезни**.
- Вы можете использовать карты цвета исследованной болезни для **очистки воды** в соседнем регионе.
- Не следует тянуть замену карте эпидемии.
- В свой ход вы можете взять карту у другого игрока, если вы оба находитесь в городе совпадающем с этой картой.
- Предел руки работает всегда, в том числе когда вы получаете карты от других игроков.

РОЛИ

У каждого игрока есть своя роль с особыми способностями, которые повысят шансы вашей команды на успех.

AGRONOMIST — АГРОНОМ

- Потратьте действие, чтобы добавить жетон очищенной воды в соседний регион.
- При выполнении действия «Очистка воды» вы можете добавить дополнительный жетон в регион.

POLITICIAN — ПОЛИТИК

- Потратьте действие, чтобы передать карту города игроку находящемуся в любом городе. Вы должны быть в городе совпадающим с передаваемой картой.
- Потратьте действие, чтобы обменять карту города из вашей руки на карту города из сброса. Вы должны быть в городе совпадающим с одной из обмениваемых карт.

NURSE – МЕДСЕСТРА

- К вашей роли прилагается жетон профилактики. Положите этот жетон в соседний с вами район во время подготовки. Города, соседние с районом содержащим этот жетон, не могут быть заражены.
- Жетон профилактики всегда перемещается с вами. Когда вы (или кто-то другой) перемещаете вашу фишку, немедленно переложите жетон профилактики в соседней с вашей фишкой регион.

RAILWAYMAN — ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНИК

- Раз за ход выполняя действие строительства железной дороги вы можете положить два последовательных жетона, начинающихся в городе, где вы находитесь.
- Перемещаясь по железной дороге вы можете взять с собой пассажира (фишку другого игрока).

ROYAL ACADEMY SCIENTIST — УЧЁНЫЙ ИЗ КОРОЛЕВСКОЙ АККАДЕМИИ

- Выполняя действие очистки воды вы можете сбросить карту любого цвета.
- Потратьте действие, чтобы взять следующие 3 карты игроков, затем положите их обратно в любом порядке.

RURAL DOCTOR — СЕЛЬСКИЙ ВРАЧ

- Выполняя действие «Лечение болезни», уберите кубик болезни из вашего текущего города, и ещё один кубик из другого города в соседнем регионе.

SAILOR - МОРЯК

- Перемещаясь на корабле не сбрасывайте карту
- Перемещаясь на корабле вы можете взять с собой пассажира (фишку другого игрока).