

PANDEMIC[®]

ZONA CRÍTICA[™]



Em **Pandemic: Zona Crítica**, vocês são membros de uma equipe especializada de combate a doenças. Com suas habilidades únicas, vocês devem trabalhar juntos para impedir que as doenças se espalhem na América do Norte e na América Central enquanto descobrem a cura para elas.

COMPONENTES



1 Tabuleiro



24 Cartas de Cidade



3 Cartas de Epidemia



4 Cartas de Evento



7 Cartas de Crise



24 Cartas de Infecção



4 Cartas de Referência



4 Cartas de Função



4 Peões de Jogador
(1 de cada cor)



48 Cubos de Doença
(16 de cada cor)



3 Marcadores de Cura
(1 de cada cor)



1 Marcador de
Velocidade de Infecção



1 Marcador
de Surtos

PREPARAÇÃO

1. Coloque o tabuleiro próximo a todos os jogadores. Organize os cubos de doença e os Marcadores de Cura por cor e coloque-os próximo ao tabuleiro.

2. Coloque os Marcadores de Surto e de Velocidade de Infecção no início das trilhas correspondentes, como indicado.

3. Dê 1 Carta de Referência a cada jogador. Dê 1 Carta de Função aleatória a cada jogador com um peão de cor correspondente. Cada jogador coloca o peão em Atlanta.

Devolva as Cartas de Referência, as Cartas de Funções e os peões que não foram usados para a caixa.

4. São 24 Cartas de Jogador com nomes de cidades e 4 cartas com a palavra Evento nelas. Embaralhe as 28 cartas e dê 2 cartas viradas para cima a cada jogador (3, em partidas com apenas 2 jogadores).

Depois, divida o restante das cartas viradas para baixo em **3 pilhas (o mais uniformemente possível)**. Embaralhe **1 Carta de Epidemia** virada para baixo em cada pilha. **Empilhe as cartas** e forme o Baralho do jogador (pilhas menores embaixo, se houver) e coloque o baralho no tabuleiro.



5. Embaralhe o Baralho de Infecção e coloque, virado para baixo, no tabuleiro.

Abra **2 Cartas de Infecção**. Coloque **3 cubos** da cor correspondente em cada uma dessas cidades.

Depois, abra mais **2 cartas** e coloque **2 cubos** da cor correspondente em cada uma daquelas cidades.

Finalmente, abra mais **2 cartas** e coloque **1 cubo** da cor correspondente em cada uma daquelas cidades.

Coloque as 6 Cartas de Infecção viradas para cima na Pilha de descarte de infecção.

6. O jogador com a **população urbana mais alta** em uma carta na mão fica com o primeiro turno.

As Cartas de Crise acrescentam um desafio opcional, mas não são usadas durante a primeira partida. Elas devem ser devolvidas para a caixa. Se você tem experiência no jogo, pode jogar com as Cartas de Crise, consulte Cartas de Crise na página 7 para conhecer as regras e a preparação.



CONCEITOS PRINCIPAIS

COOPERAÇÃO

Pandemic: Zona Crítica é um jogo cooperativo. Todos os jogadores estão na mesma equipe e ganham ou perdem juntos. Cada membro da equipe tem uma carta com funções especiais para ajudar a equipe, e cada jogador fica com as suas cartas viradas para cima à sua frente, de modo que todos os jogadores possam ver as cartas uns dos outros.

Os jogadores podem conversar e aconselhar uns aos outros. Todos devem opinar e fazer sugestões, mas cada jogador decide o que fazer durante o seu turno.

DOENÇAS

3 doenças ameaçam a América do Norte e a América Central. Cada uma é identificada por sua cor e representada no tabuleiro por cubos.



Cada cidade no tabuleiro tem uma Carta de Infecção correspondente. Quando uma Carta de Infecção for comprada, coloque um cubo na cidade correspondente para representar a velocidade da doença ali.

Cubos de doença devem ser tratados imediatamente. Você perde o jogo se as doenças saírem do controle.

CARTAS DE JOGADOR

Cada jogador tem uma mão de Cartas de Jogador, incluindo Cartas de Cidade e Cartas de Evento. Durante a partida, você descarta as Cartas de Cidade para concluir certos objetivos e joga Cartas de Evento por seus efeitos únicos. Não se esqueça de colocar as Cartas de Jogador jogadas ou descartadas na Pilha de descarte de jogador.



Limite da Mão

O limite de 6 cartas na mão vale **para todos os momentos**. Não importa se é o seu turno ou não, se você tiver mais do que 6 cartas na mão, deve descartar Cartas de Cidade ou jogar Cartas de Evento até sobraarem apenas 6 cartas.

TURNOS DO JOGADOR

Os jogadores jogam os turnos em sentido horário, após os passos de cada turno. Na primeira vez que você jogar, não precisa ler todas as regras nem se lembrar de tudo. Em vez disso, você pode ler as regras a cada passo, jogar o passo e checar as regras sempre que tiver dúvidas.

1. Realizar 4 Ações
2. Comprar 2 cartas de Jogador
3. Comprar Cartas de Infecção

1. REALIZAR 4 AÇÕES

Você pode realizar até 4 ações por turno. Você pode realizar a mesma ação várias vezes no mesmo turno. As ações podem ser resumidas nas Cartas de Referência frente e verso. Algumas ações só podem ser realizadas por certas funções.

Automóvel/Balsa

Mova seu peão até uma cidade conectada por uma linha à sua cidade.



Voo Direto

Descarte uma Carta de Cidade da sua mão para se deslocar até **a cidade indicada na carta**.



Voo Fretado

Descarte a Carta de Cidade da sua mão, que **indica a cidade na qual você se encontra**, para se deslocar para **qualquer cidade**.





EXEMPLO VOO

Bruna está em Havana e quer chegar a São Francisco para Tratar uma Doença.

Ela tem as Cartas de Cidade de Indianápolis e Dallas na mão. Durante seu turno, ela realiza a ação Voo Direto e descarta a Carta de Indianápolis para se deslocar direto até Indianápolis, Dirigir até Dallas, depois, realizar a ação Voo Fretado e descartar a Carta de Dallas para se deslocar diretamente até São Francisco.

Tratar uma Doença

Remova 1 cubo de doença da sua cidade e devolva para o suprimento.



Se a cor da doença foi curada (consulte Descobrir uma Cura à direita), remova **todos** os cubos dessa cor da sua cidade.

Compartilhar Conhecimento

Se houver outro jogador na sua cidade e **ambos concordarem**, você pode realizar uma das ações a seguir:



- Dar a Carta de Cidade **que corresponde à sua cidade** ao jogador.
- Pegar a Carta de Cidade **que corresponde à sua cidade** do jogador.

Lembrete: Sempre que você pegar uma carta, verifique se não ultrapassou o limite de 6 cartas na mão.



EXEMPLO COMPARTILHE CONHECIMENTO

Bruna está em Calgary, com a Carta da cidade de Calgary na mão. **Cíntia** está em Seattle com a Carta da Cidade de Seattle na mão. Em seu turno, **Alex** Dirige duas vezes de Chicago a Calgary, realiza a ação Compartilhar Conhecimento para pegar a Carta de Cidade de Calgary da **Bruna**, depois Dirige até Seattle. Em seu turno, **Cíntia** pode realizar a ação Compartilhar Conhecimento para dar a Carta da Cidade de Seattle para **Alex**. Durante cada ação Compartilhar Conhecimento, os dois jogadores concordam em dar ou receber a carta.

Descobrir uma Cura

Para realizar esta ação, você tem que estar em Atlanta. Descarte **4 Cartas de Cidade da mesma cor** da sua mão para descobrir a cura para a doença. Ponha o Marcador de Cura correspondente sobre o espaço de cura no tabuleiro.



Ao curar doenças, você vence o jogo. Você tem que curar todas as 3 doenças para vencer. Curar doenças torna a ação Tratar uma Doença mais eficaz contra a doença, mas lembre-se de que:

- Curar uma doença **não** remove imediatamente os cubos do tabuleiro.
- Curar uma doença **não** impede que novos cubos sejam colocados no tabuleiro.

2. COMPRAR 2 CARTAS DE JOGADOR

Depois de realizar ações, compre as 2 cartas de cima do baralho do jogador juntas. Se não houver cartas suficientes no baralho para comprar 2 cartas, **não** embaralhe a pilha de descarte de jogador para formar um novo baralho. O jogo termina imediatamente e todos os jogadores perdem (consulte Ganhar e Perder na página 6).

Cartas de Epidemia

Se houver Cartas de Epidemia entre as cartas que você comprou, imediatamente siga estes passos, em ordem:

- Aumento:** Mova o Marcador de Velocidade de Infecção 1 espaço para a direita na trilha.
- Infecção:** Compre a **carta da base** do Baralho de Infecção e coloque 3 cubos naquela cidade. Se a cidade for ficar com 4 ou mais cubos da mesma cor, coloque cubos até ficar com 3, depois, um surto acontece (ver Surtos à direita). Descarte a Carta de Infecção para a Pilha de descarte de infecção.
- Intensificar:** Embaralhe todas as cartas na Pilha de descarte de infecção, **incluindo a carta comprada de baixo durante o passo Infetar**, e coloque-as viradas para cima no topo do Baralho de infecção.

Depois de resolver as Cartas de Epidemia, devolva-as para a caixa. Se você comprar 2 Cartas de Epidemia ao mesmo tempo, realize os 3 passos acima, depois, repita-os. As Cartas de Epidemia não são compradas para a sua mão e não contam para o limite da mão. **Não compre outra carta para substituir uma Carta de Epidemia.**

3. COMPRAR CARTAS DE INFECÇÃO

Abra, uma carta de cada vez, **um número de Cartas de Infecção igual ao da Velocidade de Infecção atual** (indicada pela trilha de Velocidade de Infecção). Para cada carta aberta, **infecte** a cidade correspondente e descarte a carta para a Pilha de descarte de infecção.

Para infectar uma cidade, coloque **1 cubo correspondente** naquela cidade. Se a cidade já tiver 3 cubos dessa cor, não coloque um quarto cubo. Em vez disso, acontece um surto na cidade (consulte Surtos abaixo).



Se você precisar colocar um cubo, mas o suprimento não tiver cubos da cor, o jogo termina imediatamente e todos os jogadores perdem (consulte Ganhar e Perder na página 6).

É raro, mas possível, que o Baralho de infecção fique sem cartas. Se isso acontecer, embaralhe a pilha de descarte de infecção para formar um novo baralho.

Surtos

Se você for colocar um **quarto cubo da mesma cor** em uma cidade, acontece um surto daquela cor. **Não coloque o quarto cubo na cidade com surto.** Quando acontecer um surto, mova o Marcador de Surtos 1 espaço na Trilha de Surto. Em seguida, coloque 1 cubo de doença que sofreu o surto em cada cidade conectada à cidade do surto.

Surtos de Reação em Cadeia

Ao resolver um surto, se você fosse acrescentar um cubo a uma cidade que já tem 3 cubos daquela cor, não coloque um quarto cubo. Depois de resolver o surto na cidade, um surto de reação em cadeia acontece em cada uma daquelas cidades.

Quando acontecer um surto de reação em cadeia, desloque o Marcador de Surtos por 1 espaço. Depois, coloque cubos nas cidades conectadas. Não acrescente um cubo nem avance o Marcador de Surtos para cidades que já tiveram um surto ou surto de reação em cadeia ao resolver a atual Carta de Infecção.



EXEMPLO SURTO EM CADEIA

Toronto e Montreal têm 3 cubos azuis. Durante o passo Comprar Cartas de Infecção, a Carta de Infecção de Toronto é comprada. Em vez de colocar um quarto cubo em Toronto, acontece um surto azul. Cubos azuis são colocados em Nova York e Chicago. Em vez de colocar um quarto cubo em Montreal, um surto de reação em cadeia acontece naquela cidade. Cubos azuis são colocados em Boston e Nova York, mas não em Toronto porque Toronto já teve um surto enquanto a Carta de Infecção era resolvida.

FIM DO TURNO

Depois de comprar e resolver as Cartas de Infecção, seu turno termina e o jogador à sua esquerda assume o turno seguinte.

CARTAS DE EVENTO

Os jogadores podem jogar Cartas de Evento a qualquer hora, mesmo durante os turnos dos outros jogadores. Jogar uma Carta de Evento não é uma ação e o jogador que jogar a carta escolhe como ela será usada.



Cartas de Evento não podem ser jogadas quando você estiver resolvendo uma carta. Isso significa que assim que uma Carta de Infecção é comprada, é tarde demais para jogar uma Carta de Evento e impedir que o cubo seja colocado (ou que aconteça um surto).

GANHAR E PERDER

A partida termina imediatamente e **todos os jogadores perdem**, caso:

- o Marcador de Surto alcance o último espaço da Trilha de Surto.
- o jogador tenha que colocar um cubo no tabuleiro, mas o suprimento não tenha cubos daquela cor.
- o jogador realize o passo Comprar 2 Cartas de Jogador, mas o baralho não tenha cartas suficientes antes da compra (tenha 1 ou 0 carta).



Quando as curas para todas as 3 doenças foram descobertas, os jogadores **imediatamente vencem o jogo!**

Para vencer, você precisa remover todos os cubos do tabuleiro. Depois que sua equipe descobre a cura para as doenças, os médicos locais são capazes de tratar qualquer pessoa ainda infectada com as curas que a sua equipe descobriu.

CARTAS DE CRISE

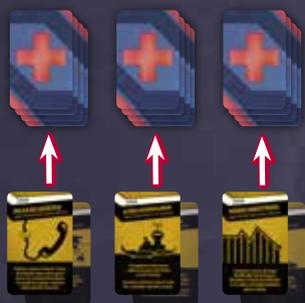
Depois de jogar a partida algumas vezes usando as regras básicas, você pode testar suas habilidades contra as perigosas e imprevisíveis Cartas de Crise.

PREPARAÇÃO

Embaralhe todas as 7 Cartas de Crise viradas para baixo. Durante o passo 5 da preparação, além de embaralhar as Cartas de Epidemia em 3 pilhas separadas, embaralhe algumas Cartas de Crise viradas para baixo em cada pilha para ajustar a dificuldade como segue:

- Dificuldade padrão: 1 Carta de Crise por pilha.
- Dificuldade heroica: 2 Cartas de Crise por pilha.

Devolva a(s) Carta(s) não usada(s) para a caixa sem olhar.



JOGAR

Quando você compra uma Carta de Crise, resolve o seu efeito. Algumas Cartas de Crise têm um efeito imediato enquanto outras Cartas de Crise permanecem em jogo até a Carta de Crise seguinte ser comprada. Assim como as Cartas de Epidemia, não compre outra carta para substituir uma Carta de Crise.

Se você comprar uma Carta de Epidemia e uma Carta de Crise ao comprar Cartas de Jogador, **resolva a Carta de Crise primeiro**. Se você comprar 2 Cartas de Crise ao mesmo tempo, escolha a ordem em que vai resolvê-las.

PEQUENOS DETALHES

- Se você comprar uma Carta de Epidemia ou uma Carta de Crise no seu turno, não compre uma carta para substituí-la.
- O limite da mão de 6 Cartas de Jogador vale para todos os momentos. Se você receber uma carta de outro jogador ou comprar cartas durante seu turno, ficando com mais de 6 cartas, você deve jogar Cartas de Evento ou descartar Cartas de Cidade até ter somente 6 cartas na mão.
- Você deve estar em Atlanta para realizar a ação Descobrir uma Cura.
- Você vence **imediatamente** quando descobrir a terceira cura. Você não precisa remover os cubos restantes do tabuleiro.
- Quando um efeito se refere à "sua cidade", significa a cidade na qual o seu peão se encontra no momento.
- Sempre que um efeito permitir que você interaja com outro jogador durante o seu turno (movendo o peão do outro jogador, dando/recebendo cartas), os dois jogadores devem concordar.
- Devido a surtos, uma cidade pode ter até 3 cubos de cada cor.
- Se a Carta de Crise "Zona Crítica" colocar cubos em uma cidade que já tem 1 ou mais cubos daquela cor, coloque cubos até ficar com 3 para que depois aconteça um surto.

EXPLICAÇÕES SOBRE AS FUNÇÕES

- O segundo efeito do Agente de Viagens desloca o peão de outro jogador para uma cidade conectada à cidade **daquele jogador**, não para uma cidade conectada à cidade do Agente de Viagens.
- A retirada automática de cubos do Médico pode acontecer nos turnos de outros jogadores (por exemplo, se ele for deslocado pelo Agente de Viagens ou evento Transporte Aéreo).
- O efeito da Pesquisadora se limita a **ceder** qualquer Carta de Cidade, não a pagar.

CRÉDITOS

Design do jogo: Matt Leacock

Produtor: Michael Sanfilippo

Edição: Justin Kempainen,
Steven Kimball

Design gráfico: Dan Gerlach,
Samuel R. Shimota

Arte da capa: Atha Kanaani

Arte do personagem: Chris Quilliams

Direção de arte: Bree Lindsoe

Diretor de arte: Samuel R. Shimota

Diretor de design do jogo: Justin
Kempainen

Editor: Steven Kimball

Playtesters: Jeff e Sarah Erwin,
Bree Lindsoe, Kahla Gleason,
Jasmine Radue

Um agradecimento especial a: Donna Leacock, Hillary Carey, Chris e Kim Farrell, Rich Fulcher, Ken Tidwell, Corbin Nash, Jim Cote, Steve Duff, Wei-Hwa Huang, e, por outros testes, Beth Heile e John Knoerzer.

Um agradecimento muito especial a Tom Lehmann pela ajuda.

GALÁPAGOS JOGOS

Tradução: Ana Resende

Revisão: Kévila Cordas

Diagramação BR: Danilo Sardinha e
Felipe Godinho



www.ZManGames.com



www.GalapagosJogos.com.br

DIFERENÇAS COM PANDEMIC

Se você jogou **Pandemic** base, **Pandemic: Zona Crítica** traz algumas diferenças:

- Só há 3 doenças (em vez de 4).
- Durante a preparação, o número de cartas compradas é um pouco diferente.
- Para descobrir uma cura, os jogadores só precisam de 4 cartas (em vez de 5).
- Só há 1 estação de pesquisa (em Atlanta). Os jogadores não podem construir outras estações de pesquisa nem realizar a ponte aérea.
- Só há 3 Cartas de Epidemia no baralho do jogador, e todas elas são usadas em todas as partidas.
- As doenças não podem ser erradicadas.
- Os efeitos da Pesquisadora e do Agente de Viagens foram ligeiramente modificados.
- As Cartas de Crise podem ser acrescentadas para aumentar a dificuldade.