



PANDEMIC

RESPOSTA

RÁPIDA



RESUMO

Reconhecendo a ameaça esmagadora que os desastres naturais oferecem à humanidade, as nações do mundo agiram e criaram a Unidade de Resposta a Crises: uma equipe de elite composta por médicos e especialistas. Com um avião especialmente equipado que permite que vocês preparem suprimentos essenciais em trânsito, vocês são capazes de proporcionar socorro a cidades por todo o mundo.

Pandemic: Resposta Rápida é uma corrida contra o tempo. Vocês devem completar seus turnos o mais rápido possível, rolando dados e usando-os para produzir suprimentos e entregá-los para cidades em necessidade. Novos desastres continuarão acontecendo enquanto a ampulheta conta o tempo, então você e seus colegas de equipe devem se coordenar rapidamente e trabalhar juntos para completar a missão!

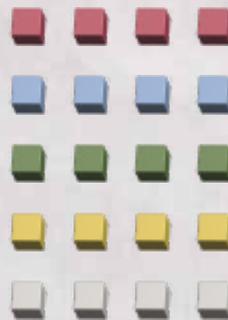
COMPONENTES



24 Dados
(6 para cada uma
de 4 cores)



4 Peões de Jogador
(1 para cada uma
de 4 cores)



20 Engradados
de Suprimentos
(4 para cada uma
de 5 cores)



1 Avião com Base



24 Cartas
de Cidade



7 Cartas
de Personagem



4 Cartas de Referência



15 Cartas de Crise



1 Tabuleiro
do Avião



1 Ampulheta
(2 minutos)



9 Fichas
de Tempo

1 Marcador
de Resíduos

PREPARAÇÃO

1. Coloquem o tabuleiro do avião no centro da mesa.
2. Coloquem o marcador de resíduos no primeiro espaço da trilha de resíduos.
3. Coloquem quatro engradados de suprimentos nas salas de suprimentos de cor correspondente no tabuleiro.
4. Coloquem a ampulheta e **três fichas de tempo** no tabuleiro, no QG (a). Coloquem as seis fichas de tempo restantes fora do tabuleiro, perto do hangar de carga, formando uma reserva (b).
5. Embaralhem as cartas de cidade e revelem uma. Coloquem o avião na cidade correspondente na rota de voo ao longo das bordas do tabuleiro e devolvam a carta à caixa.
6. Revelem duas cartas de cidade e coloquem-nas viradas para cima nas cidades correspondentes na rota de voo ao longo das bordas do tabuleiro. Então, coloquem três cartas de cidade viradas para baixo em uma pilha no QG, sem olhá-las, para criar o baralho de cidades. Devolvam todas as cartas de cidade restantes à caixa.
7. Embaralhem as cartas de personagem e distribuam uma carta virada para cima para cada jogador. Devolvam todas as cartas de personagem restantes à caixa.

Nota: Para sua primeira partida, recomendamos devolver estes personagens à caixa antes de embaralhar: Diretora, Reciclador e Especialista em Suprimentos.

8. Cada jogador escolhe um peão e pega os seis dados e carta de referência da cor correspondente. Coloque seu peão na sala mostrada no canto superior direito da sua carta de personagem. Coloque sua carta de referência virada para cima na sua frente. Devolvam todos os peões, dados e cartas restantes à caixa.
9. O primeiro jogador é a pessoa que viajou de avião mais recentemente.

Nota: Cartas de crise dão mais variedade ao jogo, mas também o tornam mais desafiador. Quando vocês tiverem experiência com o jogo e quiserem jogar com cartas de crise, leiam "Cartas de Crise" na página 6 para conhecer as regras e instruções de preparação relacionadas.



CONCEITOS ESSENCIAIS

Pandemic: Resposta Rápida é um jogo rápido no qual vocês são especialistas de elite em alívio de desastres a bordo de um avião avançado que entrega suprimentos para cidades em necessidade.

Cidades e Suprimentos

Cartas de cidade representam locais que sofreram desastres. Cada carta de cidade mostra os tipos de suprimentos que devem ser entregues a ela.

Há cinco tipos de suprimentos, cada um produzido e embalado a bordo do seu avião enquanto vocês voam para as cidades para entregá-los:



Dados e Salas

Cada jogador tem seu próprio conjunto de dados, que ele ou ela usa para se mover pelo avião e ativar efeitos. Há diversas salas a bordo do avião, muitas das quais são usadas para produzir suprimentos.



Jogo em Tempo Real

Pandemic: Resposta Rápida é jogado em tempo real. Os jogadores realizam seus turnos um por vez, mas devem fazer isso o mais rápido possível, já que a ampulheta está sempre contando o tempo. Se você demorar demais para completar seus objetivos, o tempo vai acabar, e vocês perderão o jogo.

TURNOS DOS JOGADORES

Para começar o jogo, virem a ampulheta. Então, os jogadores realizam seus turnos no sentido horário.

No começo do seu turno, role todos os seus dados que estiverem à sua frente. Duas vezes por turno, você pode rolar novamente quantos dos seus dados quiser, mantendo os resultados que preferir. Você pode fazer essas rerrolagens a qualquer momento durante seu turno.

Durante seu turno, você pode usar seus dados rolados para se mover pelo avião, mover o avião para cidades diferentes, designar dados para salas e ativar os efeitos das salas. **Você pode realizar qualquer uma dessas ações quantas vezes quiser durante seu turno, com base nos resultados dos dados.**

Nota: às vezes você terá de "gastar" um dado para usá-lo. Coloque os dados gastos sobre sua carta de personagem. Os dados sobre sua carta de personagem não podem ser usados de novo até seu próximo turno.

Se mover

Para se mover, gaste **qualquer um** dos seus dados rolados para mover seu peão por uma porta aberta entre a sala em que está no momento e uma sala adjacente. O resultado do dado gasto não importa.



Você pode gastar qualquer dado para se mover por uma porta aberta para outra sala adjacente.

Voar

Você precisará mover o avião para uma cidade antes de poder entregar suprimentos nela. O avião segue uma rota de voo pela borda do tabuleiro. Para voar, gaste um dos seus dados com resultado de avião (✈️) para mover o avião para uma cidade adjacente. Você pode fazer isso em qualquer sala do avião.



Você pode gastar um dado mostrando ✈️ para mover o avião para qualquer cidade adjacente.

Designar os Dados

Antes de poder usar o efeito de uma sala, você precisa designar dados suficientes para ela. Para designar dados, coloque um ou mais dos seus dados **nos espaços para dados vazios na sala em que estiver**. Há algumas regras para designar dados:

- O resultado do dado deve corresponder ao ícone mostrado no espaço para dados. A maioria das salas requer um único tipo de resultado, mas o **centro de reciclagem requer que todos os resultados sejam diferentes.**



- Se dois ou mais espaços estiverem agrupados, você deve colocar dados em **todos esses espaços agrupados ao mesmo tempo** ou você não poderá colocar dados neles.



- Você deve designar dados em uma sala na direção mostrada pelos grupos na sala.



Múltiplos jogadores podem designar dados na mesma sala ao longo de múltiplos turnos. **Dados designados estão "travados" e não podem ser gastos ou rolados até que a sala seja ativada.**

Ativar a Sala

Cada sala do avião tem um efeito único que você pode usar quando dados suficientes tiverem sido designados para essa sala.

Durante seu turno, você pode ativar **a sala em que estiver no momento** para usar seu efeito. O efeito de uma sala é representado por um símbolo mostrado à direita de um grupo de espaços para dados, e todos os espaços à esquerda desse símbolo devem ser preenchidos para usar o efeito.



Esta sala permite que você crie 1 engradado de suprimento de energia. Para ativar esta sala, todos os espaços à esquerda do primeiro símbolo devem ser preenchidos.

A maioria dos efeitos de sala se torna mais potente conforme mais dados são designados. Quando você ativar uma sala, use a versão mais potente do efeito permitida pelos dados.



Como todos os espaços à esquerda do segundo símbolo estão preenchidos, você produz 2 engradados em vez de 1. Não há dados suficientes aqui para produzir 3 engradados.

Depois que você terminar de usar o efeito de uma sala (incluindo gerar resíduos, que explicaremos adiante), pegue **todos os dados** que foram designados para a sala e coloque-os sobre a carta de personagem do dono deles.

Salas de Suprimentos

Há cinco salas de suprimentos no avião, uma para cada tipo de suprimento.



Quando você ativar uma sala de suprimentos, pegue o número de engradados de suprimentos mostrado daquela sala e coloque cada um em um espaço de carga vazio no hangar de carga.



Ativar a sala produz 2 engradados de suprimento de energia, que são tirados da sala de suprimento e colocados no hangar de carga.

Se não houver espaços vazios suficientes no hangar de carga, você pode pegar menos engradados ou devolver outros engradados do hangar de carga para suas salas para abrir espaço.

Se não houver engradados suficientes na sala, pegue quantos puder — você nunca pode ter mais do que os quatro engradados de cada tipo incluídos no jogo.

O processo de produzir suprimentos no avião também gera resíduos, que se acumulam ao longo do tempo. Depois que você mover os engradados para o hangar de carga, gere resíduos **rolando todos os dados na sala ativada**. Para cada dado cujo resultado mostrar um círculo ao redor do ícone (avião, água, comida), mova o marcador de resíduos um espaço na direção do espaço da trilha de resíduos. Se ele atingir o espaço , **vocês perdem o jogo**.



Esses resultados movem o marcador de resíduos em 3 espaços.

Centro de Reciclagem



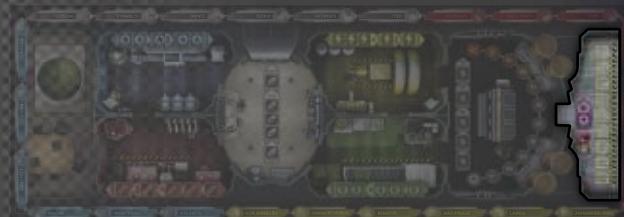
O centro de reciclagem contém máquinas para processamento dos resíduos produzidos pelas salas de suprimentos.

Quando você ativar o centro de reciclagem, mova o marcador de resíduos o número de espaços mostrados na direção do espaço da trilha de resíduos.



Ativar o centro de reciclagem move o marcador de resíduos 2 espaços para trás.

Hangar de Carga



O hangar de carga armazena os engradados de suprimentos terminados, e nele você pode entregar engradados para as cidades.

Quando você ativar o hangar de carga, entregue suprimentos para a cidade atual: pegue engradados do hangar de carga correspondentes a **todos os ícones** mostrados na carta da cidade da localização atual do avião. Devolva esses engradados para suas salas de suprimentos.

Então, pegue uma ficha de tempo da reserva e coloque-a no QG, dando mais tempo para vocês. Descarte a carta da cidade, devolvendo-a à caixa.

1 dado é necessário para ativar o hangar de carga.



Para entregar aqui, você precisa de 2 engradados de energia e 2 de primeiros socorros no hangar de carga.

Fim do Turno

Quando você não puder (ou não quiser) fazer mais nada no seu turno, ele termina, e a vez passa para o jogador à sua esquerda.

PERSONAGENS

Cada jogador tem uma carta de personagem que mostra no canto superior direito a sala onde ele ou ela começa o jogo (usado durante a preparação). Os personagens também proporcionam aos jogadores habilidades especiais durante a partida.



Ian Dominic, o reciclador, começa no centro de reciclagem.

O TEMPO ACABOU

A ampulheta continua correndo enquanto os jogadores estão realizando seus turnos.

Quando a ampulheta esgotar, interrompam o turno ativo. Descartem uma ficha de tempo do QG, devolvendo-a à caixa, em seguida comprem a carta no topo do baralho de cidades e coloque-a virada para cima na cidade correspondente na rota de voo.

Então, virem a ampulheta e retomem o jogo, continuando com o turno ativo. Os jogadores não podem jogar ou combinar estratégias enquanto o jogo estiver pausado.

Se não houver fichas de tempo no QG quando a ampulheta se esgotar (independentemente de quantas fichas houver na reserva), **os jogadores perdem o jogo imediatamente.**

Nota: as fichas de tempo devolvidas à caixa estão fora do jogo. Não há como recuperar fichas de tempo descartadas.

FIM DA PARTIDA

Se um dos seguintes ocorrer, **os jogadores perdem o jogo imediatamente:**

- ▶ A ampulheta esgotou e não há fichas de tempo no QG para descartar.
- ▶ O marcador de resíduos atingiu o espaço na trilha de resíduos.

Os jogadores vencem o jogo imediatamente assim que entregarem suprimentos para todas as cartas de cidade, de modo que não haja cartas de cidade restantes na rota de voo e o baralho de cidades esteja vazio!

EXEMPLO DE TURNO

Déli precisa de três engradados de energia e um engradado de comida. Seu colega de equipe já designou três dados para a sala de suprimento de energia, e agora é sua vez.



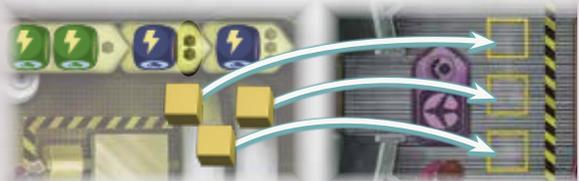
Nenhum dos seus dados estão designados no tabuleiro, então você rola todos os seus dados:



Você rola apenas um resultado de energia (⚡), mas precisa de mais um para produzir os três engradados necessários em Déli. Você mantém esse dado e rola o resto novamente:



Você rola um segundo ícone de energia e designa os dois dados para a sala. Então, você ativa a sala. Você pega três engradados da sala e os coloca no hangar de carga.



Então, você gera resíduos rolando todos os dados na sala de suprimento de energia:



Dois resultados têm ícones circutados, então você avança o marcador de resíduos dois espaços.



Você coloca os dados rolados para resíduos sobre as cartas de personagens dos donos deles. Você ainda pode rolar novamente uma vez nesse turno, então rola os dados restantes:



Você gasta dois dados para se mover até o hangar de carga para se preparar para entregar os engradados no próximo turno e termina seu turno.

DIFICULDADE

Quando vocês tiverem experiência com o jogo, podem querer ajustar o nível de dificuldade para que o jogo ofereça um desafio maior.

Durante o passo 6 da preparação, escolham um nível de dificuldade. Quando estiverem colocando cartas de cidade ao longo da rota de voo e criando o baralho, usem o número de cartas mostrado na tabela abaixo:

Nível de Dificuldade	Nº de Cidades Colocadas	Nº de Cartas no Baralho de Cidades
Fácil	2	3
Normal	2	5
Veterano	3	7
Heroico	4	9

As dificuldades mais altas proporcionarão um desafio significativo, então evitem tentar as dificuldades "veterano" ou "heroico" até estarem realmente preparados.

CARTAS DE CRISE

As cartas de crise introduzem novos tipos de obstáculos a superar para proporcionar uma maior variedade durante a partida. As crises tornam o jogo mais desafiador, então recomendamos jogar em uma dificuldade menor na primeira vez que forem usadas.

Durante a preparação, embaralhem as cartas de crise e as coloquem em uma pilha virada para baixo perto do QG para criar o baralho de crises.

Quando a ampulheta se esgotar, e depois que vocês comprarem e colocarem uma nova carta de cidade, comprem a carta no topo do baralho de crises e resolvam seu efeito. Vocês compram uma carta de crise mesmo se o baralho de cidades estiver vazio. Há três tipos de cartas de crise, como mostrado por um ícone no canto inferior direito da carta:

Imediata

Cartas de crise imediatas têm efeitos imediatos aplicados uma vez. Resolvam o efeito e devolvam a carta à caixa.



Temporária

Cartas de crise temporárias têm efeitos contínuos que permanecem ativos enquanto a carta estiver em jogo. Coloquem a carta de crise temporária virada para cima no topo do baralho de cidades. Da próxima vez que a ampulheta se esgotar, devolvam a carta de crise para a caixa, virada para cima.



Entrega

Cartas de crise de entrega cobrem cartas de cidade, exigindo que vocês entreguem para a carta de crise **antes** de poderem entregar para a carta de cidade abaixo dela. Quando entregarem para a cidade atual, vocês podem entregar um engradado correspondente ao ícone mostrado na carta de crise para devolver essa carta para a caixa.



É possível que múltiplas cartas de crise de entrega cubram a mesma cidade. Sempre que ativarem o hangar de carga, vocês podem entregar apenas para a carta no topo da cidade atual.

CRÉDITOS

Design do Jogo: Kane Klenko

Desenvolvimento do Jogo: Alexandar Ortloff

Produtor: Alexandar Ortloff

Edição: Andrea Dell'Agnese e Julia Faeta

Design Gráfico: Jasmine Radue e Dan Gerlach

Design Gráfico Adicional: Bree Lindsoe e Samuel R. Shimota

Arte do Tabuleiro: Jasmine Radue e Atha Kanaani

Arte dos Personagens: Atha Kanaani

Arte das Crises: Bree Lindsoe

Escultura do Avião: Samuel R. Shimota e Atha Kanaani

Direção de Arte: Samuel R. Shimota e Bree Lindsoe

Direção Geral de Arte: Samuel R. Shimota

Gestão de Design do Jogo: Justin Kempainen

Editor: Steven Kimball

Teste do Jogo: Stacci Barganz, Todd Barganz, Jay Barrett, Mark Bazata, Eric Bernstrom, Jenny Bottoni, Sam Bottoni, David Classey, Garrett Coombs, Natalie Coombs, Pete Cymbalak, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese, Emily Dennison, Kirk Dennison, Justin DeWitt, Andrea Ebley, Kyle Ebley, Julia Faeta, Canyon Forkash, Haley Gandara, Erin Green, Aaron Gresham, Kevin Hicks, Anita Hilberdink, Sean Howard, Nate Jones, Caleb Klenko, Carter Klenko, Chelssey Klenko, Kallen Klenko, Kyle Klenko, Sandy Klenko-Blackmon, Morgan Kostelnik, Rob Kostelnik, Ryan Knepp, Taryn Knepp, Alanna Lewis, Kortnee Lewis, Scott Lewis, Kevin Lund, Emile de Maat, Keith Matejka, Michael McClennen, Brett Myers, Willow Palecek, Deanna Ratz, James Ryan, Vera van Schaijk, Scott Schultz, Clayton Stoffel, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Maddie Vanderhoef, Will Vanderhoef, Tim Virnig, Matt Worden

Agradecimentos do designer: Minha maravilhosa esposa, Carrie. A estrada foi longa. Obrigado por jogar 743 versões diferentes deste jogo e por torná-lo melhor.

Galápagos Jogos

Tradução: Eduardo Kraszczuk

Revisão: Paula Pizauro e Priscilla Freitas

Diagramação BR: Danilo Sardinha e Felipe Godinho Page



www.ZManGames.com



www.GalapagosJogos.com.br

© 2019 Z-Man Games. Pandemic e Z-Man Games são marcas registradas da Z-Man Games. O logotipo da Z-Man é uma marca comercial da Z-Man Games. Fantasy Flight Supply é uma marca comercial da Fantasy Flight Games.

DETALHES

Esta seção contém regras comumente ignoradas e esclarecimentos sobre alguns efeitos de jogo.

Regras Frequentemente Ignoradas

- ▶ No começo do seu turno, você **deve** rolar seus dados. Depois disso, rolar novamente ou gastar os dados é opcional.
- ▶ Duas vezes por turno, você pode rolar novamente quantos dos seus dados quiser, mantendo os resultados de que gostar. Você pode fazer essas rerrolagens a qualquer momento durante seu turno.
- ▶ Dados designados para uma sala estão "travados" e não podem ser gastos ou rolados até que a sala seja ativada.
- ▶ Você deve estar em uma sala para designar dados ou ativá-la.
- ▶ Quando gerar resíduos, você deve rolar todos os dados designados para a sala, mesmo se não puder produzir todos os suprimentos (se não houver espaço suficiente no hangar de carga ou não houver engradados suficientes na sala).
- ▶ Você não pode fazer entregas parciais para uma cidade. Todos os engradados necessários devem ser entregues ao mesmo tempo.
- ▶ Componentes devolvidos à caixa estão fora do jogo e não podem ser recuperados.

Personagens

Adjoua Soro – Analista

- ▶ Você pode manter normalmente quaisquer resultados de que gostar das rolagens adicionais.



Martina Rivera – Diretora

- ▶ No começo do seu turno, se seu dado do QG ainda estiver nele, você **pode** pegá-lo e rolá-lo junto de outros dados.
- ▶ Os jogadores podem designar o dado do QG para um grupo juntamente dos seus próprios dados.
- ▶ Se outro jogador gastar o dado do QG para se mover ou voar, o dado é colocado na sua carta de personagem.



Soojin Sohn – Engenheira

- ▶ Você pode usar essa habilidade quantas vezes quiser por turno.
- ▶ Sua habilidade não se aplica à geração de resíduos.



Ian Dominic – Reciclador

- ▶ Sua habilidade permite que você pule apenas o primeiro espaço e comece a designar dados no segundo espaço do centro de reciclagem. Depois que você tiver pulado o primeiro espaço, os próximos dados são colocados como se aquele espaço estivesse ocupado até que a sala seja ativada. O espaço pulado não precisa ser preenchido para ativar a sala.



Raquel Cardoso – Especialista em Suprimentos

- ▶ Seus dados designados ainda devem seguir a ordem correta, e você não pode pular espaços.
- ▶ Se você designar dados sem preencher todos os espaços em um grupo, outros jogadores podem designar seus dados ao lado dos seus nos espaços restantes daquele grupo nos turnos deles. Eles devem preencher os espaços restantes em um grupo ao mesmo tempo.



Cartas de Crise

Entrega Urgente

- ▶ Se houver um empate para a carta de cidade mais próxima, vocês escolhem sobre qual carta de cidade colocar esta carta.
- ▶ Sempre que o hangar de carga for ativado, o jogador pode entregar apenas para a carta no topo de uma cidade.



Ventos Extremos

- ▶ O Planejador de Voo pode gastar   para mover o avião até dois espaços.



Distração

- ▶ Esta carta não afeta você se todos os seus dados estiverem designados no tabuleiro.



Turbulência

- ▶ O Técnico pode gastar 2 dados para se mover até 2 salas.



Falha no Equipamento

- ▶ Se a Diretora tiver colocado um dado do QG, ele também é colocado sobre a carta de personagem dela.



Vazamento de Suprimentos

- ▶ Se não houver engradados no hangar de carga, esta carta não tem efeito.



Evacuação

- ▶ Se houver um empate para a carta de cidade mais próxima, vocês escolhem em que direção mover o avião.

