

# פנדמיק

## מאת מאט ליקוק

האם יש לכם את הכישורים הנדרשים בכדי להציל את האנושות? כחברים מיומנים ומנוסים בצוות ללוחמה במחלות, עליכם לרסן את התפשטותן של ארבע מחלות קטלניות ולמצוא תרופה לכל אחת מהן.

חברי הצוות ינועו ברחבי העולם, יטפלו בזיהומים ובמקביל יגייסו משאבים לגילוי תרופות. הצלחתכם תלויה בשיתוף הפעולה בין כל חברי הצוות ובניצול נכון של היתרון הייחודי של כל אחד ואחת מכם. השעון מתקתק והתפרצויות מאיימות להאיץ את התפשטות המחלות ולחולל מגפות.

האם תצליחו למצוא את ארבעת התרופות לפני שיהיה מאוחר מידי? גורל האנושות מונח בידיכם!

## תכולת המשחק



4 כרטיסיות עזר

59 קלפי משחק

(48 קלפי עיר, 6 קלפי מגיפה, 5 קלפי אירוע)

7 כלי משחק

7 קלפי דמויות



1 סמן זיהום



1 סמן התפרצות



4 סמני תרופה

דו צדדי -  
צד רגיל  
וצד הנשא סימן



96 קוביות מחלה

(24 קוביות בארבעה צבעים שונים)



48 קלפי זיהום



6 תחנות מחקר



1 לוח משחק

## סקירה כללית

בפנדמיק, כל השחקנים חברים בצוות ללוחמה במחלות. עליכם לפעול בשיתוף פעולה כדי לגלות תרופות ולמנוע התפרצות מגפות לפני שהאנושות כולה תידבק בארבע מחלות קטלניות (המסומנות בכחול, בצהוב, באדום ובשחור).

פנדמיק הוא משחק שיתופי. השחקנים מנצחים או מפסידים יחדיו.

מטרת המשחק היא לגלות תרופות לכל ארבעת המחלות. המשחק מסתיים בהפסד במקרים הבאים:

- מתרחשות שמונה התפרצויות (כל אוכלוסיית העולם נפגעה),
- לא נשארו מספיק קוביות מחלה לצורך המשך המשחק (בעקבות התפשטות נרחבת מדי של מחלה בצבע מסוים),
- לא נשארו מספיק קלפי משחק (הזמן שהוקצב לצוות אזל).

כל שחקן בצוות ממלא תפקיד מוגדר ומקבל יכולות מיוחדות שישפרו את סיכויי הקבוצה כולה להצליח במשימה.

# הכנת המשחק

אנא עקבו אחר סדר הפעולות בהתאם למספרים, מ-1 עד-6.

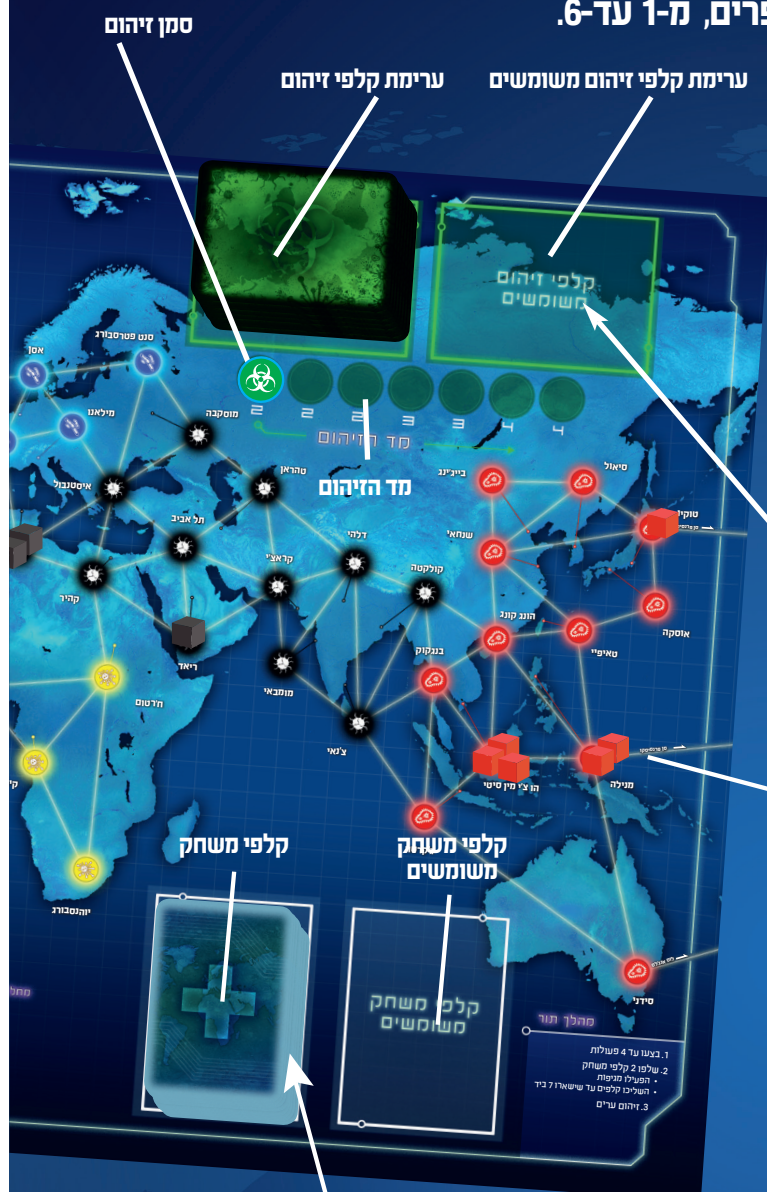
## 3 הצבת סמן הזיהום והדבקה של תשע ערים

3

הציבו את סמן הזיהום על העיגול השמאלי ביותר (המסומן במספר - 2) במד רמות הזיהום בצד הימני העליון של הלוח. ערבבו היטב את חפיסת קלפי הזיהום ופתחו את שלושת הקלפים העליונים. כל קלף זיהום מייצג עיר ומחלה בצבע מסוים.

הניחו שלוש קוביות מחלה בצבע המצוין על כל עיר משלושת הערים המוצגות על הקלפים שנפתחו. פתחו שלושה קלפים נוספים: הניחו שתי קוביות מחלה על כל אחת משלושת הערים האלה. פתחו שלושה קלפים אחרונים: הניחו קוביית מחלה אחת על כל עיר שקיבלתם. (כעת צריכות להיות על הלוח, לקראת תחילת המשחק, 18 קוביות מחלה - כל אחת בצבע התואם לעיר שהונחה בה). את תשעת הקלפים שנפתחו מניחים בערימה עם הפנים כלפי מעלה במקום המיועד לקלפי הזיהום המשומשים.

לקלפי הזיהום הנוותרים ישמשו כחפיסת קלפי הזיהום לצורך המשחק עצמו.



השתמשו בקוביות מחלה בהתאם לצבעי הקלפים.

## 6 התחלת המשחק

6

עיינו בקלפי העיר שקיבלתם: השחקן המחזיק בקלף העיר המאוכלסת ביותר מתחיל לשחק ראשון.

# מהלך המשחק

כל תור במשחק מורכב משלושה שלבים:

1. ביצוע של 4 פעולות.
2. משיכת 2 קלפי משחק.
3. הפצת זיהום בערים.

לאחר שהשחקן מסיים את שלושת השלבים, התור עובר לשחקן היושב משמאלו.

כל השחקנים מוזמנים ליעץ ולסייע זה לזה באופן חופשי. כולם רשאים להביע עמדה ולהעלות רעיונות, אך בעל התור הוא שיקבע בסופו של דבר אילו פעולות הדמות שלו תבצע בתור זה.

קלפי השחקן יכולים לכלול קלפי עיר ואו אירוע בלבד. קלפי העיר משמשים בחלק מהפעולות, ובקלפי אירוע ניתן להשתמש בכל עת.

2

## 5 הכנת חפיסת קלפי המשחק

5

השתמשו ב-4 קלפי מגיפה במשחק הראשון שלכם. השתמשו ב-6 לאחר שאתם מרגישים שאתם מספיק מנוסים.



ניתן לשחק את המשחק בשלוש רמות: קל, רגיל ומאתגר, על פי מספר קלפי המגיפה שבחפיסה. בחרו 4 קלפי מגיפה למשחק קל, 5 למשחק רגיל או 6 לרמה מאתגרת והחזירו את הקלפים המיותרים לקופסת המשחק.

חלקו את חפיסת קלפי המשחק ל-4 - 6 ערימות שוות ככל האפשר (בהתאם לרמת המשחק ולמספר קלפי המגיפה שבחרתם).

הכניסו קלף מגיפה אחד למקום כלשהו בכל ערימת קלפים וערבבו אותה היטב. הניחו את כל הערימות אחת על גבי השנייה מבלי לערבב אותן שוב - ליצירת חפיסת קלפי המשחק שלכם.

הניחו את חפיסת הקלפים שהכנתם בצד הימני התחתון של הלוח במקומה המיועד.

תחנות מחקר

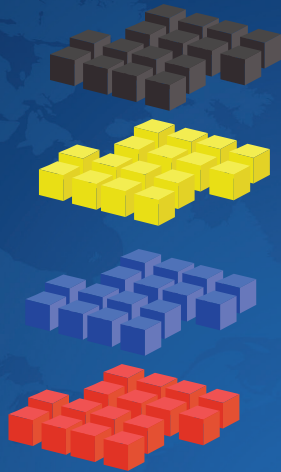


# 1 ארגון הלווח והחלקים

פרשו את הלווח בצורה שתאפשר גישה נוחה לכל השחקנים. רכזו לצד הלווח את תחנות המחקר ואת קוביות המחלה. מיינו את הקוביות לארבע ערימות נפרדות לפי צבעים. הציבו תחנת מחקר ראשונה בעיר אטלנטה.

אטלנטה היא בסיס המבצעים של המל"מ (המרכז לבקרת מחלות ולמניעתן).

## קוביות מחלה



# 2 מיקום סמני התרופות וההתפרצויות

הניחו את סמן ההתפרצות על ה-"0" במד ההתפרצויות. סדרו את ארבעת סמני התרופות בסמוך לאזור המעקב אחר התרופות שהתגלו - בצד התחתון של הלווח, כשהצד המסומן כלפי מטה.

סמן התפרצות

מד ההתפרצויות



סמן תרופה



מעקב אחר תרופות שהתגלו

# 4 חלוקת תפקידים וכלי משחק לכל השחקנים

כל שחקן מקבל כרטיסיית עזר. ערבבו את קלפי הדמויות וחלקו קלף אקראי אחד לכל שחקן. מניחים את הקלף לפני השחקן כשפניו כלפי מעלה. כל שחקן מקבל כלי משחק בצבע התואם לדמות שקיבל ומציב אותו על הלווח בעיר אטלנטה.

החזירו את כלי המשחק וקלפי הדמויות הנותרים לקופסה.

הוציאו את ששת קלפי המגיפה מחפיסת קלפי המשחק; נטפו בהם בשלב 5.

ערבבו את שאר קלפי המשחק (ערים ואירועים) וחלקו לכל שחקן קלפי משחק התחלתיים. מספר הקלפים ההתחלתיים תלוי במספר השחקנים:

מספר השחקנים	מספר הקלפים
במשחק עם 2 שחקנים	4 קלפים לכל שחקן
במשחק עם 3 שחקנים	3 קלפים לכל שחקן
במשחק עם 4 שחקנים	2 קלפים לכל שחקן



# 3

# פעולות

כל שחקן רשאי לבצע בתורו עד ארבע פעולות מתוך הרשימה הבאה, ולשלב ביניהן לפי בחירתו. ניתן לבצע אותה פעולה מספר פעמים, כאשר כל פעם נחשבת לפעולה אחת מתוך הארבע האפשריות.

היכולת המיוחדת של הדמות אותה מייצג כל שחקן יכולה להשפיע על אופן ביצוע הפעולה או לפתוח בפניו פעולות אפשריות נוספות. חלק מהפעולות כרוכות במסירת קלפים של השחקן, אשר יונחו בערימת קלפי המשחק המשותפים.

## פעולות תנועה:

### נסיעה / הפלגה -

מעבר מעיר לעיר באמצעות נתיב לבן המחבר ביניהן.



### טיסה ישירה -

מעבר לעיר אחרת תמורת קלף המציג את עיר היעד. הקלף יונח בערימת קלפי המשחק המשותפים.



### טיסת שֶׁכֶר -

מעבר לעיר אחרת על פי בחירת השחקן, תמורת קלף המציג את עיר המוצא שאותה הוא עוזב. הקלף יונח בערימת קלפי המשחק המשותפים.



### טיסה פנים-ארגונית -

מעבר מעיר שהוקמה בה תחנת מחקר לאחת הערים האחרות המפעילות תחנות מחקר.



קו לבן שגולש לקצה הלוח - 'מקיף את כדור הארץ', חוזר מצד שני ומתחבר לעיר הנמצאת בקצה השני של המפה. לדוגמה: קיים נתיב המחבר בין טידיני ולוס אנג'לס.

## פעולות אחרות:

### בניית תחנת מחקר -

שחקן יכול לבנות תחנת מחקר בעיר שכלי המשחק שלו נמצא בה, בתמורה להנחת קלף של העיר בערימת הקלפים המשותפים, השחקן לוקח תחנת מחקר מהערימה שלצד הלוח, או, במקרה שכל תחנות המחקר כבר נבנו - מכל עיר אחרת על הלוח לפי בחירתו.



### טיפול במחלה -

על ידי הסרת קוביית מחלה אחת מהעיר בה השחקן נמצא. אם נמצאה כבר תרופה למחלה מצבע זה (ראה להלן בסעיף גילוי תרופה), מסירים את כל הקוביות מאותו צבע מהעיר בה השחקן נמצא.



לאחר שמסירים מהלוח את קוביית המחלה האחרונה של מחלה שנמצאה לה תרופה - הופכים את סמן התרופה של המחלה לצד ה"X" המציין שהמחלה הוכחדה.

### החלפת מידע -

ניתן לבצע פעולה זו בשתי דרכים:

לדת לשחקן אחר קלף של העיר שאתה נמצא בה, או:

לקחת משחקן אחר קלף של העיר שאתה נמצא בה.

שני השחקנים צריכים להיות באותה העיר, ושניהם צריכים להסכים להחלפת המידע (והקלף).



אם השחקן שמקבל את הקלף מחזיק כעת בידו יותר משבעה קלפים - עליו להיפטר מאחד מהם (להניחו בערימת הקלפים המשותפים) או להפעיל קלף אירוע (כמתואר בסעיף קלפי אירוע בעמ' 7).

עיר

### גילוי תרופה -

שחקן הנמצא בעיר עם תחנת מחקר יכול להניח בערימת קלפי המשחק המשותפים חמישה קלפי עיר מאותו הצבע, כדי למצוא תרופה למחלה בצבע הנתון. השחקן יניח את סמן התרופה באותו הצבע בתחתית הלוח באזור המעקב אחר התרופות שהתגלו.



אם אין על הלוח אף קובייה בצבע המחלה שנמצאה לה תרופה - הופכים את סמן התרופה לצד ה-"X" המציין שהמחלה הוכחדה.

**במידה והמשחק כלל יותר מ-6 תחנות מחקר, שימרו את התחנות העודפות בקופסה.**

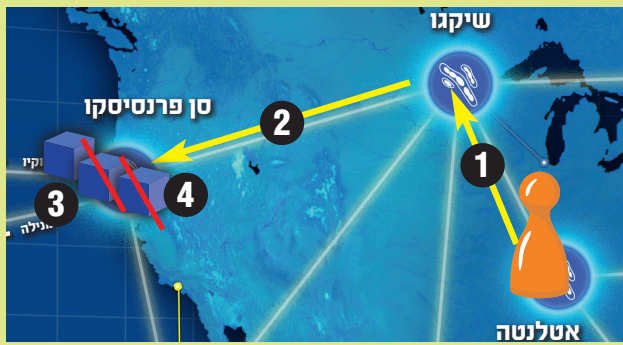
**אם יש בעיר אחת קוביות של מספר מחלות שונות שנמצאה להן תרופה, חייבים לבצע פעולת טיפול במחלה עבור כל צבע מחלה בנפרד.**

**לא חייבים להכחיד מחלה כדי לזכות בניצחון. עם זאת, כאשר זיהום פוגע בעיר השייכת למחלה שהוכחדה, אין מניחים בה קוביות מחלה חדשות (ראה להלן בסעיף מגיפות וזיהומים בעמוד 6). הסרת הקובייה האחרונה של מחלה שלא נמצאה לה תרופה - אינה משפיעה על מהלך המשחק.**



דוגמה: אם שחקן מחזיק בקלף העיר מוסקבה, והוא נמצא במוסקבה יחד עם שחקן אחר - הוא יכול למסור קלף זה לשחקן השני. וכן. אם לשחקן אחר יש את קלף העיר מוסקבה והשחקן נמצא איתו במוסקבה - הוא יכול לקבל ממנו את הקלף הזה. בכל מקרה, על שניכם להסכים על ביצוע ההחלפה.

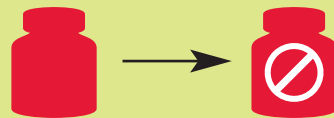
**כאשר מגלים תרופה למחלה, הקוביות שלה נשארות על הלוח וניתן עדיין להוסיף ללוח קוביות חדשות במהלך מגיפות וזיהומים (ראה להלן בסעיף מגיפות וזיהומים בעמוד 6). עם זאת, הרבה יותר קל לטפל במחלה שנמצאה לה תרופה, והשחקנים הולכים וקרבים לניצחון.**



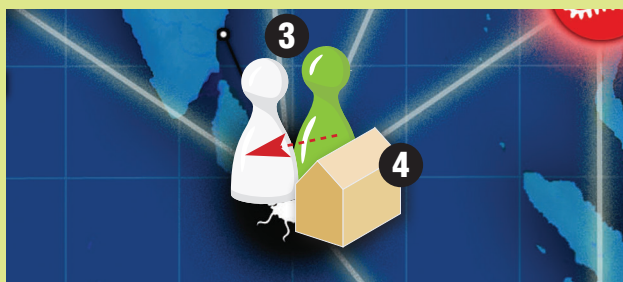
דוגמת משחק: בתור הראשון, מעיין מבצע ארבע פעולות:  
 (1) נוסע לשיקגו (מאטלנטה), (2) נוסע לסאן פרנסיסקו, (3) מטפל במחלה בסן פרנסיסקו ומסיר ממנה קובייה כחולה אחת, ואז, (4) מטפל שוב במחלה בסן פרנסיסקו ומסיר ממנה קובייה כחולה נוספת.  
 מעיין סיים בכך את שלב ביצוע ארבע הפעולות בתורו.



דוגמת משחק: מאוחר יותר במשחק, נמצאה תרופה למחלה האדומה. על הלוח יש עדיין שלוש קוביות אדומות - בעיר מנילה, שבה רותם המדענית (כלי המשחק הלבן) מתחילה את תורה. רותם (1) מטפלת במחלה - ומסירה את שלושת הקוביות האדומות בפעולה אחת (מכיוון שנמצאה תרופה למחלה זו). בכך "הוכחדה" המחלה האדומה, ולכן הופכים את סמן התרופה האדום לצידו השני (עם סימון מחלה שנכחדה). (X)



אבישי, אחראי המבצעים (כלי המשחק הירוק), נמצא בצ'נאי לאחר בניית תחנת מחקר.  
 אבישי מעדכן את רותם שיש בידו את הקלף של צ'נאי ומציע לה אותו - בתנאי שתגיע אליו לצ'נאי. רותם מניחה בערימת הקלפים המשומשים את קלף העיר מנילה שבידה, כדי להעביר את כלי המשחק שלה ממנילה לצ'נאי בפעולה אחת (2) של **טיסת שכר**.



רותם מבצעת (3) פעולת החלפת מידע ולוקחת מאבישי את קלף הצ'נאי שהציע לה. כעת יש בידיה ארבעה קלפי עיר שחורים - שאינם מספיקים כדי לבצע פעולה של **גילוי תרופה**.



אבל! רותם היא מדענית - ולה יכולת מיוחדת לבצע פעולת **גילוי תרופה עם** ארבעה קלפים בלבד, במקום חמישה! ולכן רותם, הנמצאת בעיר בעלת תחנת מחקר, (4) מניחה בערימת הקלפים המשומשים את ארבעת קלפי העיר השחורים שבידה, ומזיזה את סמן התרופה השחורה למקום המתאים באזור המעקב אחר התרופות שהתגלו - כדי לציין שהתגלתה תרופה למחלה השחורה.  
 רותם סיימה כעת את שלב ביצוע ארבע הפעולות בתורה.

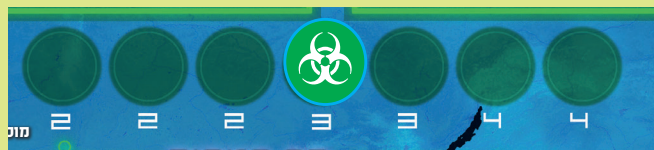
# משיכת קלפים

## הפצת זיהום בערים

סמן הזיהום שממוקם על מד רמת הזיהום מציין את מספר קלפי הזיהום שיש לפתוח בשלב זה של התור מראש חפיסת קלפי הזיהום. הופכים את הקלפים בזה אחר זה, ומזהמים את העיר המצינית על גבי קלף הזיהום.

זיהום עיר נעשה על ידי הצבת קוביית מחלה אחת מהצבע המתאים בעיר, אלא אם כן המחלה כבר הוכחדה. אם יש כבר בעיר שלוש קוביות מחלה, אין אפשרות להוסיף לה קובייה רביעית ומתרחשת התפרצות (ראה להלן בסעיף התפרצות בעמוד 7).

לאחר סיום הפצת הזיהום, מניחים את הקלפים בערימת קלפי הזיהום המשומשים במקום המיועד להם על הלוח.



מחלות שנמצאה להן תרופה / הפכו את הסמן במידה והמחלה הוכחדה

דוגמת משחק (המשך): רותם מסיימת את תורה על ידי הפצת זיהום בערים.

היא הופכת שלושה קלפי זיהום, לפי המספר המופיע מתחת לסמן הזיהום שעל המד שבלוח. היא מקבלת את קלפי הערים סיאול, פריז ואלג'יר.

המחלה האדומה הוכחדה, ולכן רותם מתעלמת מהקלף של סיאול.

בפריז יש כבר קובייה כחולה אחת; רותם מוסיפה לה קובייה כחולה נוספת.

למחלה השחורה יש תרופה, אך היא לא הוכחדה עדיין (כיוון שיש עדיין קוביות שחורות על הלוח) - ולכן רותם צריכה להניח קובייה שחורה באלג'יר - אך שם יש כבר שלוש קוביות שחורות.

מאחר ורותם אינה יכולה להניח קובייה רביעית, היא חייבת לחולל התפרצות סביב אלג'יר.



לאחר שסיים לבצע ארבע פעולות, על השחקן לקחת את שני הקלפים העליונים בחפיסת קלפי המשחק, ביחד.

אם בשלב זה נותרו בחפיסת קלפי המשחק פחות משני קלפים - המשחק מסתיים וצוות המחקר שנכשל במשימתו הפסיד! (אין לערבב את קלפי המשחק המשומשים וליצור מהם חפיסת קלפי משחק חדשה).



## קלפי מגיפה:

במידה ויש בין הקלפים שנמשכו קלף מגיפה, יש לבצע מיד את הפעולות הבאות לפי הסדר:

**1. עליה ברמת הזיהומים:** מזיזים את סמן הזיהום מקום אחד קדימה במד רמת הזיהום.

**2. התפשטות הזיהום:** שולפים את הקלף התחתון מחפיסת קלפי הזיהום ומניחים בעיר זו שלוש קוביות מחלה בצבע המתאים. מניחים את הקלף בערמת קלפי הזיהום המשומשים.

אם יש כבר בעיר קוביות מחלה בצבע זה, לא מניחים בה שלוש קוביות נוספות אלא משלימים לשלוש, ואז מתפרצת מגפה (ראה להלן בסעיף התפרצות בעמוד 7).

את קלף הזיהום מניחים בערימת קלפי הזיהום המשומשים.

אם לא ניתן להניח על הלוח את מספר הקוביות הדרוש מכיוון שערימת הקוביות שבצד הלוח התרוקנה, המשחק נגמר וצוות המחקר הפסיד! מצב כזה יכול להתרחש בעקבות מגיפה, התפרצות או זיהום (כמתואר בסעיפים התפרצות זיהום להלן).



## 3. החרפה בעוצמת המחלות:

מערבבים את כל קלפי הזיהום המשומשים ומניחים בראש חפיסת קלפי הזיהום.

כאשר מבצעים פעולות אלה, יש להקפיד לשלוף את הקלף התחתון מחפיסת הזיהום, לערבב רק את קלפי הזיהום המשומשים, ולהניח אותם בראש חפיסת קלפי הזיהום.



לעתים נדירות קורה שמושכים בתור אחד שני קלפי מגיפה - ואז יש לבצע את הפעולות הנ"ל לפי הסדר, ולחזור עליהן שוב, ברצף.

**במקרה כזה, במהלך המגיפה השנייה קלף הזיהום שנשלף מתחתית החפיסה יהיה הקלף היחיד ש"יעורבב" ויונח בראש חפיסת קלפי הזיהום. בשלב האחרון בתורו של השחקן הקלף הזה ישלף ויגרום להתפרצות (ראה בסעיף התפרצות בעמוד 7), אלא אם כן ההתפרצות תימנע בעזרת קלף אירוע (ראה קלפי אירוע בעמוד 7).**

לאחר שמסיימים לבצע את הנחיות קלפי המגיפה, מוציאים אותם מהמשחק. אין למשוך קלפי משחק נוספים במקומם.

## הגבלת מספר הקלפים ביד השחקנים:

אם יש לשחקן יותר משבעה קלפים בידו (לאחר שביצע את הנחיות קלפי המגיפה שנמשכו באותו תור), עליו לוותר על הקלפים המיותרים או להשתמש בקלפי אירוע עד שיישארו בידו שבעה קלפים בלבד (ראה להלן בסעיף קלפי אירוע בעמוד 7).



דוגמת משחק (המשך): רותם מושכת שני קלפים. אף אחד מהם אינו קלף מגיפה ובידה של רותם יש פחות משבעה קלפים, ולכן היא ממשיכה בתורה כרגיל.

# סוף התור

לאחר ביצוע הזיהום והעברת קלפי הזיהום שהופץ לערימת קלפי הזיהום המושמשים התור מסתיים ועובר לשחקן הבא, עם כיוון השעון.

## קלפי אירוע

במהלך תור, כל אחד מן השחקנים יכול להפעיל קלף אירוע. הפעלת קלף אירוע איננה נחשבת לפעולה וניתן לבצע אותה בכל זמן נתון (מלבד בשלב שבין שלפית קלפים וביצוע הפעולות הקשורות אליהם).



השחקן שמחזיק את קלף האירוע - קובע איך האירוע יתנהל.

**כאשר שני קלפי מגיפה נמשכים יחד - ניתן להפעיל קלף אירוע אחרי קלף המגיפה הראשון.**

דוגמה: במהלך שלב הזיהום, הקלף הראשון גרם להתפרצות. לא ניתן להפעיל בשלב זה את קלף הרכבת האווירית כדי להעביר את המומחית לרפואה מונעת כדי שתמנע את המגפה בעזרת היכולת המיוחדת שלה.

לאחר שההתפרצות מתרחשת - אפשר בהחלט להשתמש בקלף הרכבת האווירית להעברת המומחית לרפואה מונעת (כדי להגן על ערים אחרות באזור), לפני פתיחת קלף הזיהום הבא.

בתום השימוש בקלף אירוע, מניחים אותו בערימת קלפי המשחק המושמשים.

## קלפי המשחק

כאשר משחקים ברמה הקלה (עם ארבעה קלפי מגיפה), מניחים את הקלפים על השולחן כשהם פתוחים וגלויים לעיני כל השחקנים.

**מוותר לשחקן להחזיק בידו עד שבעה קלפי משחק בלבד. קלפי הדמות וכרטיסיות העזר אינם נחשבים בספירת קלפי המשחק.**

כאשר משחקים ברמה רגילה או מאתגרת (עם חמישה או שישה קלפי מגיפה), מומלץ להחזיק את הקלפים סגורים ומוסתרים, כדי לאפשר לשחקנים לחלוק מידע רב יותר עם חברים במהלך המשחק.

**קבוצות שחקנים מנוסות יכולות להחליט האם לשחק בקלפים פתוחים או סגורים, לפי בחירתם.**

השחקנים רשאים בכל שלב במשחק להציץ בחופשיות בקלפים המונחים בערימת הקלפים המושמשים (קלפי הזיהום וקלפי המשחק כאחד).

## סוף המשחק

השחקנים מנצחים ברגע שגילו את התרופות לכל ארבעת המחלות.

**השחקנים אינם חייבים להכחיד את כל ארבעת המחלות כדי לנצח, אלא רק למצוא להן תרופה. ברגע שנמצאה תרופה לכל המחלות המשחק נגמר והשחקנים מנצחים מיד, גם אם הלוח מלא עדיין בקוביות מחלה.**

צוות המחקר מפסיד במשחק בשלושה מקרים:

- כאשר סמן ההתפרצות מגיע למשבצת האחרונה במד ההתפרצות.
- במקרה שלא נותרו בערמות שמחוץ ללוח מספיק קוביות מחלה מהצבעים המתאימים הדרושים לביצוע התור.
- כאשר שחקן שסיים את שלב הפעולות בתורו מגלה שלא נותרו עבורו שני קלפי משחק למשיכה מן החפיסה.

7

## התפרצות:

כאשר מתרחשת התפרצות, מזיזים תחילה את סמן ההתפרצות צעד אחד למטה במד ההתפרצות.

לאחר מכן, מציבים קוביה אחת בצבע של המחלה שגרמה להתפרצות בכל אחת מן הערים המחוברות לעיר שבה החלה ההתפרצות.

אם יש כבר שלוש קוביות באחת מהערים הללו - מתרחשת התפרצות נוספת בתגובת שרשרת מיד לאחר הצבת קוביות המחלה של ההתפרצות הראשונה.

בעת תגובת שרשרת מזיזים שוב את סמן ההתפרצות צעד אחד קדימה ומציבים שוב קוביות בכל הערים המחוברות (מלבד הערים שכבר התרחשה בהם התפרצות בתור הנוכחי).

כתוצאה מהתפרצות מגפות, יכול להיווצר מצב שבו יהיו בעיר אחת קוביות מחלה במספר צבעים, עד 3 קוביות מכל צבע.

אם סמן ההתפרצות מגיע למקום האחרון במד ההתפרצות - המשחק מסתיים וצוות המחקר נכשל במשימתו והפסיד!!



### התפרצויות

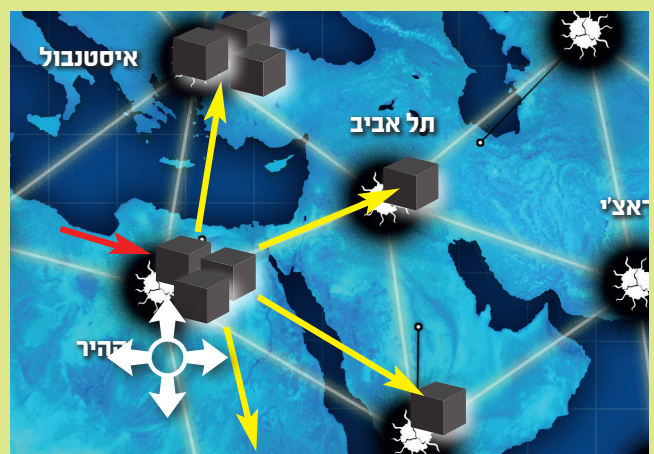


דוגמת משחק (המשך): באלג'יר התרחשה התפרצות של מחלה שחורה. רותם מזיזה את סמן ההתפרצות צעד אחד קדימה, ומציבה קוביה שחורה בכל הערים הסמוכות לאלג'יר - מדריד, פריז, איסטנבול וקהיר.

אבל - בקהיר יש כבר שלוש קוביות שחורות, ולכן מתרחש בה התפרצות נוספת.

רותם מזיזה שוב את סמן ההתפרצות צעד נוסף קדימה, ומציבה קוביה שחורה בכל הערים הסמוכות לקהיר - איסטנבול, בגדד, ריאד וחרטום - אבל לא באלג'יר, מכיוון ששם כבר התרחשה התפרצות תוך כדי הטיפול בקלפי הזיהום בתור הנוכחי.

את הקלף של אלג'יר, ואת יתר קלפי הזיהום אותם שלפה בתור זה, רותם מניחה בערימת קלפי הזיהום המושמשים.



# תפקידים

לכל שחקן יש תפקיד שמעניק לו יכולת מיוחדת, המשפרת את תפקוד הצוות במהלך המשחק:

## אחראי היערכות לשעת חירום

אחראי ההיערכות לשעת חירום רשאי לטול קלף אירוע אחד מערימת קלפי המשחק המשושמים, ולאחסן אותו על קלף הדמות שלו כאחת מהפעולות בתורו. ניתן לשמור על קלף הדמות קלף אירוע אחד בלבד, וקלף זה אינו נכלל בספירת הקלפים שברשות השחקן.

בתום השימוש בקלף האירוע שנשמר, הקלף יוצא סופית מהמשחק.



## קצין מבצעים

קצין המבצעים יכול, כאחת הפעולות בתורו, לבצע אחד משני הדברים הבאים:

- לבנות תחנת מחקר בעיר בה הוא נמצא (ללא צורך בקלף עיר).
- פעם אחת בתור, לעבור מתחנת מחקר לעיר אחרת לבחירתו, על ידי הנחת קלף של עיר כלשהי בערימת קלפי המשחק המשושמים.



**קצין התעבורה אינו רשאי להשתמש ביכולת התנועה המיוחדת של קצין המבצעים, כאשר הוא מזיז את כלי המשחק שלו על הלוח.**

## קצין תעבורה

קצין התעבורה יכול, כאחת מהפעולות בתורו, לעשות אחד משני דברים:

- להזיז כלי משחק של שחקן אחר, בהסכמת השחקן, לעיר שיש בה כבר כלי משחק אחר.
- להזיז כלי משחק של שחקן אחר, בהסכמת אותו שחקן, כאילו היה שלו.



## מומחית לרפואה מונעת

המומחית לרפואה מונעת, מסכלת התפרצויות זיהומים (הנחת קוביות מחלה) בעיר שהיא נמצאת בה ובכל הערים המובילות לעיר הזו. אין לה כל השפעה על קוביות המחלה שהונחו על הלוח במהלך סידור המשחק הראשוני.



## חוקרת

החוקרת רשאית בתורה להחליף מידע עם שחקן אחר ולסמור לו קלף אקראי של עיר כלשהי שנמצא ברשותה, לפי בחירתה, לאו דווקא קלף העיר בה הם נפגשים. שחקן שמחליף מידע איתה בתורו רשאי לקחת ממנה קלף עיר אחד על פי בחירתו.

הקלף חייב לעבור מרשותה של החוקרת לרשות השחקן המקבל, אך דבר זה יכול להתרחש גם בתורה וגם בתור השחקן השני.



## מדענית

המדענית זקוקה לארבעה קלפי עיר בלבד (ולא חמישה) בצבע זהה, כדי לגלות תרופה למחלה מסוימת.



**כאשר קצין התעבורה מזיז כלי של שחקן אחר כאילו היה שלו, הוא 'משלם' בקלפים שלו עבור טיסה ישירה או טיסת שכר. תמורת טיסת שכר עליו לשלוח מהקלפים שברשותו קלף המייצג את העיר ממנה העביר את כלי המשחק.**

קצין התעבורה יכול רק להזיז כלים אחרים, אך אינו רשאי להשתמש בהם לביצוע פעולות אחרות, כגון טיפול במחלה.

## פרמדיק

במהלך טיפול במחלה מסיר הפרמדיק את כל קוביות המחלה בצבע אחד לבחירתו, בניגוד לשחקן רגיל המסיר קוביה אחת בלבד בכל תור.

אם נמצאה תרופה למחלה - הפרמדיק מסיר אוטומטית את כל קוביות המחלה שבאותו צבע עם כניסתו לעיר ואפילו על ידי נוכחותו במקום. טיפול זה אינו נספר כאחת מארבע הפעולות בתור.



**ההסרה האוטומטית של קוביות מחלה בשל הגעתו של הפרמדיק יכולה להתרחש גם בתורות של שחקנים אחרים, למשל אם הוא מועבר על ידי קצין התעבורה או רכבת אווירית.**

בנוסף, הפרמדיק מונע הצבת קוביות של מחלה שנמצאה לה כבר תרופה בעיר שבה הוא נמצא, במקרה של זיהום או התפרצות.

# חוקים נוספים שנוטים לשכוח

- לאחר משיכת קלף מגיפה וביצועו, אין למשוך קלף נוסף במקומו.
- גילוי תרופה יכול להתרחש בכל תחנת מחקר על הלוח - אין צורך בהתאמה בין צבע העיר של תחנת המחקר לבין המחלה שהשחקן רוצה לרפא.
- במהלך תורו, שחקן יכול לקחת קלף משחקן אחר רק אם שניהם נמצאים יחד בעיר המיוצגת על ידי הקלף.
- במהלך התור - שחקן יכול לקחת כל קלף עיר שירצה מהחוקרת (בלבד) - בתנאי ששניהם נמצאים באותה העיר.
- ההגבלה האוסרת להחזיק יותר משבעה קלפים חלה מיד לאחר ששחקן מקבל קלף משחקן אחר.

**עקבו אחר המשחק פנדמיק בפייסבוק**

# קרדיטים

Game design: Matt Leacock  
 Artwork: Chris Quilliams  
 Special thanks to Donna Leacock, Hillary Carey, Chris and Kim Farrell, Rich Fulcher, Ken Tidwell, Corbin Nash, Jim Cote, Steve Duff, Wei-Hwa Huang, and, for additional testing, Beth Heile and John Knoerzer.  
 Very special thanks to Tom Lehmann for his assistance.



Z-Man Games  
 1995 West County Road B2  
 Roseville MN 55113  
 USA  
 (651)-639-1905

© 2013 Z-Man Games. Pandemic, Z-Man Games, and the Z-Man logo are TM of Z-Man Games. Apple and the Apple logo are trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries. App Store is a service mark of Apple Inc. Google Play is a trademark of Google Inc. Amazon's trademark is used under license from Amazon.com, Inc. or its affiliates. Actual components may vary from those shown. Made in China. WARNING! CHOKING HAZARD. NOT SUITABLE FOR CHILDREN UNDER 36 MONTHS.

המשחק משווק על ידי הקוביה משחקים בע"מ  
 513146696 פ.ח  
 העבודה 27 ראש העין, 4801777, תד. 1353, טל. 9702192-03  
 service@hakubia.com | www.hakubia.com  
 © 2019 הקוביה משחקים בע"מ, כל הזכויות שמורות

הקוביה משחקים hakubia\_games



לשחק לחשוב ליהנות

תורגם על ידי - מעיין בן-סיטון, אבישי חדריון  
 עריכה לגרסה העברית - אפרים היומן  
 הגהה - תהילה פולסקי, מיכל שטרן  
 עריכה גרפית לגרסה העברית - 2design-97זית מורי