

Bio-Terrorista



Dopo il turno di ogni giocatore, hai due azioni più un Movimento base.



Azioni Base:

Movimento base - Volo diretto - Volo Charter
Pescare una Carta - Passare

Una volta per turno, se non scoperto:

Infezione locale - Infezione Remota - Sabotaggio

Se catturato, sono possibili solo queste azioni:

Pescare una Carta - Scappare - Passare

Esperto delle Operazioni



- Durante il tuo turno, al costo di un'azione, puoi costruire un Centro di Ricerca nella città in cui ti trovi.
- Una volta per turno, al costo di un'azione, se sei in un Centro di Ricerca puoi scartare una carta città per andare in una città a tua scelta.

Scienziato sul campo



- Una volta per turno, al costo di un'azione, puoi prendere un cubetto dalla città in cui sei e metterlo sulla tua scheda. Puoi curare una malattia in un Centro di Ricerca con 3 cubetti e 3 carte tutte dello stesso colore. Puoi eliminare i cubetti in qualsiasi momento.

Archivista



- Puoi tenere fino ad 8 carte.
- Una volta per turno, al costo di un'azione puoi pescare la carta della città in cui ti trovi dal mazzo degli scarti.

Epidemiologista



- Una volta per turno, nel tuo turno, puoi spendere un'azione per prendere da un altro giocatore che si trova nella tua stessa città, una carta che non corrisponde alla città in cui ti trovi.

Tecnico Riparatore



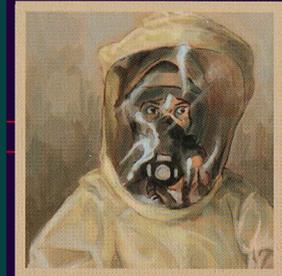
- All'inizio del tuo turno, puoi guardare tante carte in cima al mazzo Infezione, quanto è il livello di Infezione.
- Quando ti sposti in una città tramite volo diretto (non charter) mostri la carta ma non la scarti.

Generico



- Hai 5 azioni da spendere ad ogni turno.

Esperto di Contenimento



- Quando entri in una città rimuovi un cubetto, se ve ne sono presenti almeno due dello stesso colore.