



10+



2-5



45min.

Z-MAN
games

PANDEMIC **ON THE BRINK**

INTRODUZIONE

Benvenuto a **On the Brink**! Questa espansione aggiunge un quinto giocatore, sei nuovi ruoli, otto nuovi eventi speciali, e tre diaboliche sfide a Pandemia.

Per iniziare, guardate i nuovi ruoli, i nuovi eventi, e le regole di seguito. Puoi quindi giocare al gioco base con queste nuove funzionalità o anche aggiungere una sfida per variare il gioco. Ti consigliamo di provare le tre sfide in ordine.

CONTENUTI

NUOVI RUOLI, EVENTI & REGOLE

Sei nuovi ruoli, una revisione di un ruolo del gioco originale, e otto nuovi eventi che aggiungono variabilità al gioco base. Abbiamo incluso anche le regole per l'aggiunta di un quinto giocatore al gioco, così come un nuovo livello di difficoltà "Leggendario".

LA SFIDA "CEPPO VIRULENTO"

...si viene a creare una malattia che diventa particolarmente letale in modi imprevedibili

LA SFIDA "MUTAZIONE GENETICA"

...aggiunge una quinta (viola) malattia che si comporta in modo diverso rispetto alle quattro originali

LA SFIDA "IL BIO-TERRORISTA"

...un giocatore contro gli altri nel ruolo del Bio-Terrorista.

COMPONENTI

8 CARTE RUOLO 6 nuovi ruoli eroici, 1 revisione dell'Esperto delle Operazioni, 1 Bio-Terrorista.



12 PEDINE



**12 CUBETTI
VIOLA
MALATTIA**



**1 SEGNALINO
VIOLA
CURA**



**1 SEGNALINO
STATO MALATTIA**



**8 CARTE EVENTO
SPECIALE**



**3 CARTE EVENTO
MUTAZIONE**



**2 CARTE
MUTAZIONE!**



**8 CARTE EPIDEMIA
CEPPO VIRULENTO**



1 CARTA EPIDEMIA
Per la difficoltà "Leggendario".



**1 CARTA
RIASSUNTIVA**
Per il quinto giocatore.



**1 BLOCCO LOCALITA'
BIO-TERRORISTA**



**6 CONTENITORI PETRI
CON ETICHETTE**

Mettete le etichette sui contenitori e inserite i relativi cubetti malattia.



4 CARTE BIANCHE

Crea ruoli personalizzati e eventi speciali!



NUOVI RUOLI, EVENTI, & REGOLE

NUOVI RUOLI

Per una maggiore varietà delle abilità speciali, aggiungete questi ruoli alle carte ruolo del gioco base prima di mescolarle e darne una ad ogni giocatore.

La nuova carta Esperto delle Operazioni *sostituisce* la carta Esperto delle Operazioni del gioco base.

ARCHIVISTA



- Il limite delle carte in mano è 8.
- Una volta per turno, al costo di un'azione, puoi pescare la carta della città in cui ti trovi dal mazzo delle carte scartate.

GENERICO



- Hai 5 azioni da spendere ad ogni turno.

ESPERTO DI CONTENIMENTO



- Quando sei in una città e sono presenti 2 o più cubetti dello stesso colore, rimuovine 1.
Nota: questo effetto si applica anche se la pedina è mossa da un altro giocatore (come l'Esperto di logistica o con eventi speciali o Ordini Speciali). Se sono presenti più malattie con 2 o più cubetti, rimuovere 1 cubetto da ogni malattia presente.

ESPERTO DELLE OPERAZIONI (RIVISTO)



- 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 muoverti in una città a tua scelta.

EPIDEMIOLOGISTA



- Prendi da un altro giocatore che si trova nella tua stessa città, una carta **diversa** dalla città in cui ti trovi.
*Nota: Fai questo una volta per turno, per un'azione, solo al **proprio** turno (altri giocatori non possono scambiarsi carte città diverse dalla città in cui si trovano).*

TECNICO RIPARATORE



- All'inizio del turno, esamina un numero di carte uguali al tasso corrente di infezione, dalla cima degli scarti INFEZIONE e risistemali (nello stesso ordine).
- Quando ti muovi in una città tramite volo Diretto (non Charter), mostra la carta della città utilizzata agli altri giocatori, ma **non** scartarla.

SCIENZIATO SUL CAMPO



- Una volta per turno, al costo di un'azione, prendi 1 cubetto dalla città in cui ti trovi e posizionalo sulla tua carta Ruolo.
- Puoi curare, in un Centro di ricerca, una malattia avendo 3 cubetti (nella tua carta Ruolo) e 3 carte dello stesso colore.
Nota: E' possibile restituire i cubetti in qualsiasi momento.

BIO-TERRORISTA



Il Bio-Terrorista non è un normale ruolo e viene usato solo quando si gioca alla sfida "Il Bio-Terrorista". Guarda nell'apposita sezione per avere una descrizione delle sue abilità.

NUOVI EVENTI SPECIALI

Durante il punto 7 della PREPARAZIONE, prendi le 5 carte evento speciale del gioco base e aggiungile alle 8 nuove carte evento. Mischia le carte a faccia in giù e **aggiungi 2 carte Evento Speciale per giocatore** alle carte Giocatore, prima di mischiarle tutte e poi distribuirle (questa è una nuova variante). Scarta le carte Evento Speciale inutilizzate senza guardarle.

Gioca normalmente con i nuovi Eventi Speciali, con le seguenti note:

GIORNI CONTATI



Chi pesca la carta **Giorni Contati** non può giocarla immediatamente e continuare a fare azioni. (Questo perché il giocatore è nella fase Pesca Carte del suo turno ed è già passata la fase in cui compie azioni.)

OSPEDALE MOBILE



Il Medico rimuove solo 1 cubo (di una malattia non curata) da ogni città con questo evento; l'Esperto di Contenimento per primo rimuove 1 cubo se sono presenti due o più cubi dello stesso colore, e poi rimuove 1 cubo con questo evento.

DISTRIBUZIONE RAPIDA VACCINO



Puoi rimuovere i cubi da una sola città se lo desideri. Le città sono considerate "connesse" se una linea rossa le collega. Devi prendere almeno 1 cubo da ogni città collegata.

Per esempio, non puoi prendere cubi da Città del Messico e Santiago senza aver preso almeno un cubo da Lima.

ORDINI SPECIALI



Come quando si viene spostati dalle abilità dell'Esperto di logistica, il giocatore corrente deve scartare (o rivelare) tutte le carte usate per muovere la pedina tramite volo Diretto o Charter. Qualsiasi abilità della pedina spostata (come le abilità dello Specialista del Contenimento e il Medico) è ancora valida.

GIOCO A 5 GIOCATORI

Pandemia può essere giocato con 5 giocatori. Durante la preparazione, dai una carta Ruolo e una carta Riassuntiva (inclusa) al quinto giocatore. Ogni giocatore riceve 2 carte Giocatore (come nel gioco a 4 giocatori).

LIVELLO DI DIFFICOLTÀ "LEGGENDARIO"

Ti senti invincibile? Prova il nuovo livello di difficoltà. Utilizza la carta Epidemia inclusa in questa espansione per aumentare il numero di carte Epidemia del gioco a 7. La preparazione è la stessa, ma dividi le carte Giocatore in 7 mazzi e inserisci una carta Epidemia in ogni mazzo. Non adatto ai deboli di cuore...

SFIDE AGGIUNTIVE

Ogni sfida aggiunge una certa difficoltà, per cui a seconda della vostra esperienza con Pandemia provate ogni nuova sfida ad un livello di difficoltà minore rispetto alla difficoltà che usate giocando al gioco base. Giocatori più esperti potrebbero provare due sfide alla volta; la sfida Ceppo Virulento può essere combinata con la sfida Mutazione o con la sfida Bio-Terrorista. (La sfida Mutazione e la sfida Bio-Terrorista non **possono** essere giocate insieme). Divertitevi!

LA SFIDA CEPPO VIRULENTO

Nella sfida Ceppo Virulento, una della malattia nel gioco, d'improvviso può andare fuori controllo in modi orribili e imprevedibili.

PREPARAZIONE

Prepara il gioco normalmente, con le seguenti modifiche:

- Poni le normali carte Epidemia nella scatola—non si usano.



- Mescola le carte Epidemia Ceppo Virulento e scegli quante carte usare in base al livello di difficoltà scelto. (4, 5, 6, o 7 carte.)



- Senza guardarle, aggiungi queste carte Epidemia alle carte Giocatore per formare il mazzo Giocatore, usando la normale Preparazione descritta per le normali carte Epidemia (fase 8 e 9, dopo aver distribuito le carte ai giocatori).



- Poni le carte non utilizzate nella scatola senza guardarle.



DETERMINARE IL CEPPO VIRULENTO

Il gioco inizia normalmente fino alla prima carta Epidemia Ceppo Virulento pescata. Quando il giocatore pesca la prima carta Epidemia, determina quale malattia sarà il Ceppo Virulento per il resto del gioco. **Dopo** aver eseguito le fasi Infezioni della carta, contare i cubi sul tabellone per ogni malattia;

la malattia con più cubetti sul tabellone sarà il Ceppo Virulento.

(Se più malattie hanno lo stesso numero di cubetti, determinate in modo casuale il Ceppo Virulento tra queste malattie). Posizionate la carta Epidemia accanto alla dotazione dei cubetti come promemoria.

*Nota: Se stai giocando anche con la sfida Mutazione o Bio-Terrorista, la malattia viola **non può** essere il Ceppo Virulento. Ignoralo quando determini il Ceppo Virulento.*

EFFETTI EPIDEMIA CEPPPO VIRULENTO

In aggiunta ai normali effetti Epidemia, ogni carta Epidemia Ceppo Virulento ha effetti unici da applicare (solo) a tale malattia. Leggi la carta ad alta voce e segui le istruzioni.

Alcune carte sono contrassegnate da un'icona che indica se l'effetto è **Permanente**. Queste carte vanno tenute scoperte, come promemoria, perché modificheranno il resto del gioco.

Note:

STRUTTURA MOLECOLARE COMPLESSA



Un giocatore avrebbe bisogno di 6 carte città del colore del Ceppo Virulento per curare la malattia, tranne che per lo Scienziato, a cui servono 5 carte, o allo Scienziato sul Campo, al quale bastano 4 carte e 3 campioni.

INTERFERENZA GOVERNATIVA

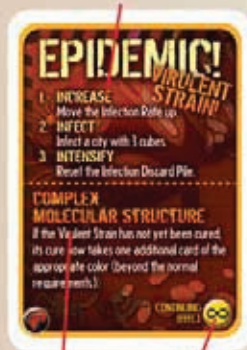


Gli effetti dell'evento *Ospedale Mobile* (quando applicati contro i cubetti del Ceppo Virulento nelle città in cui si trova il giocatore) **verranno** negati dall'effetto della carta *Interferenza Governativa*. Le abilità dello Specialista del Contenimento **non** contrasta gli effetti di questa carta, nemmeno l'evento *Terapia da Remoto* o *Distribuzione Rapida del Vaccino*. (a meno che tutti i cubetti del Ceppo Virulento nella città in questione siano stati rimossi).

VITTORIA E SCONFITTA

I giocatori vincono o perdono alla sfida "Il Ceppo Virulento" come nel gioco base. Buona fortuna!

Normale Effetto
Epidemia



Effetti Epidemia
Ceppo Virulento Icona Effetto
Permanente

LA SFIDA MUTAZIONE GENETICA

La sfida Mutazione aggiunge una quinta malattia (viola) al gioco che appare e si moltiplica in modi imprevedibili.

PREPARAZIONE

Prepara il gioco normalmente, con le seguenti aggiunte/cambiamenti:

- Poni i 12 cubetti viola vicino al tabellone per averli a portata di mano.



- Piazza il segnalino Cura viola vicino ai segnalini delle altre malattie.



- Poni il segnalino Malattia Viola sul tabellone come mostrato in figura.



- Subito dopo aver distribuito le carte Giocatore ad ogni giocatore, ma prima di aggiungere le carte Epidemia, mescola 3 carte evento Mutazione nella pila delle carte Giocatore.



- Dopo aver determinato l'infezione iniziale, poni le due carte Mutazione in cima alle carte Infezione **scartate**.



VITTORIA E SCONFITTA

I giocatori vincono immediatamente se:

- a) scoprono tutte le 5 cure alle malattie o
- b) scoprono le cure delle 4 malattie base e —allo stesso tempo o dopo— curano la malattia viola (devono esserci 0 cubetti viola sul tabellone).

I giocatori perdono nei modi già visti nel gioco base, ma anche se non rimangono più cubetti viola nella dotazione da usare. *Nota che sono presenti solo 12 cubetti viola nella dotazione e non 24!*

COME SI DIFFONDE LA MALATTIA (VIOLA)

Quando comincia il gioco, sul tabellone non sono presenti cubetti viola. Una volta in gioco, la malattia viola si comporta come le altre malattie (infezione, epidemie, trattamento, cura ed eliminazione), ad eccezione di quanto descritto di seguito.

Durante il gioco, i cubetti viola vengono posizionati in 3 modi differenti:

CARTE MUTAZIONE!

Se una carta *Mutazione!* viene pescata durante la fase Infezione del proprio turno, pesca una carta **dal fondo** del mazzo Infezione e posiziona un cubetto viola nella città corrispondente. **Non** piazzare cubetti del colore della città pescata.



Note:

- La carta pescata *Mutazione!* **viene considerata** come una normale carta Infezione.
- L'evento speciale **Popolazione Immune** non può essere usato per rimuovere una carta *Mutazione!* dal mazzo degli scarti Infezione.

CARTE EVENTO MUTAZIONE

Se una carta Evento Mutazione viene pescata durante la seconda fase del turno del giocatore, segui le istruzioni sulla carta e poi scartala.



Note:

- Due delle tre carte evento *Mutazione* (**La Mutazione Dilaga!** e **La Mutazione Minaccia!**) richiedono che una carta venga pescata **dal fondo** del mazzo Infezioni; quando li risolvi, **non** posizionare un cubetto del colore della città corrispondente.
- La carta pescata *Evento Mutazione* **viene considerata** come una normale carta.
- Se il giocatore pesca una carta *Evento Mutazione* e una carta *Epidemia* si risolve prima la carta *Evento Mutazione* (se il giocatore pesca 2 carte *Evento Mutazione* sceglie quale risolvere per primo).

FASE INFEZIONE

Durante la fase Propagazione dell'Infezione, se viene pescata una carta Infezione raffigurante una città con almeno 1 cubetto viola, aggiungi 1 cubetto viola e 1 cubetto del colore indicato (tranne se quella malattia è stata già debellata). Risolvendo eventuali epidemie normalmente.



Esempio: Un giocatore pesca la città Cairo durante la fase di Infezione, che contiene già un cubetto viola. Il giocatore posiziona 1 cubetto nero e 1 cubetto viola nella città.

CURARE LA MALATTIA VIOLA

La malattia viola può essere curata se, al costo di una azione, vengono scartate 5 carte città (qualsiasi combinazione di colori) in un Centro di ricerca. Almeno una di queste **deve** rappresentare una città che contiene uno o più cubetti viola.

*Per curare la malattia viola, lo Scienziato scarta solo 4 carte città e lo Scienziato sul Campo scarta solo 3 carte città e 3 cubi campione viola; in entrambi i casi almeno una carta città scartata **deve** raffigurare una città che contiene uno o più cubetti viola.*

La malattia viola può essere debellata normalmente eliminando tutti i cubetti dal tabellone **dopo** aver trovato la cura.

*Nota: Se la malattia viola è **debellata** e viene pescata una carta Mutazione! durante la fase Infezione, ponila nella pila degli scarti Infezione (non si applica alcun effetto). Viene comunque conteggiata al numero di carte Infezione da pescare in quella fase.*

ESPANDERE I FOCOLAI

La malattia viola si espande normalmente (tranne nella sfida Il Bio-Terrorista, dove si espande diversamente).

RISOLVERE LE EPIDEMIE

Quando viene pescata una carta dal fondo del mazzo Infezioni per risolvere la fase 2 di un Epidemia, **non** posizionare un cubetto viola nella città raffigurata anche se presente; basta semplicemente posizionare 3 cubetti del colore raffigurato.

LA SFIDA BIO-TERRORISTA

La sfida Bio-Terrorista pone un giocatore contro gli altri portando il panico e distruggendo il mondo con una quinta malattia.

*Nota: questa sfida è consigliata per 3 o 4 giocatori. 5 giocatori (1 Bio-Terrorista e altri 4 giocatori) **non** è consigliata.*

PREPARAZIONE

Prepara il gioco normalmente, con le seguenti aggiunte/cambiamenti:

- Poni i 12 cubetti viola vicino al tabellone per averli a portata di mano.



- Poni il segnalino Malattia Viola sul tabellone come mostrato in figura.



- Piazza il segnalino Cura viola vicino ai segnalini delle altre malattie.



- Usa 2 carte Evento per giocatore nel gioco, considerando anche il Bio-Terrorista come giocatore.



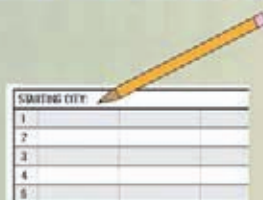
- Seleziona il giocatore che impersonerà il Bio-Terrorista e consegna la carta Ruolo, la pedina nera, una matita e il blocco delle località. La pedina nera viene posta fuori dal tabellone all'inizio del gioco.



- Dopo aver sistemato i cubetti iniziali, pesca 2 carte **Infezione** dal mazzo delle carte Infezione e dalle coperte al Bio-Terrorista. (Il Bio-Terrorista pesca e usa solo carte Infezione, **non** carte Giocatore).



- Quando la preparazione è finita e il primo giocatore di turno guarda le carte in mano, il Bio-Terrorista decide da quale città iniziare la partita. Può scegliere qualsiasi città sul tabellone. Una volta scelta, segretamente scrive il nome della città nella casella "Starting City" sul foglio delle locazioni.



LE AZIONI DEL BIO-TERRORISTA

In ogni turno, il Bio-Terrorista esegue 2 delle seguenti azioni, più 1 azione Auto (o nave) gratuita. L'azione Auto/Nave è facoltativa e può essere eseguita prima, dopo o durante le altre due azioni a disposizione.

Con ogni azione descritta di seguito, abbiamo usato "Atlanta" come esempio; il Bio-Terrorista può sostituire il nome usato nell'esempio durante la sua partita. Nei nostri esempi abbiamo usato la pedina nera per rappresentare la pedina svelata (sul tabellone), e la pedina grigia per rappresentare la pedina nascosta.

AZIONI BASE (SEMPRE DISPONIBILI SE NON SI E' STATI CATTURATI)

Le azioni base del Bio-Terrorista sono disponibili sia se è rivelato che nascosto.



Auto/Nave

Spostati in una città adiacente collegata da una linea rossa.



Esempio: Da nascosto il Bio-Terrorista si sposta da Washington ad Atlanta. C'è un giocatore ad Atlanta, così il Bio-Terrorista viene rivelato quando arriva e posiziona la pedina nera sul tabellone.



Volo Diretto

Scarta la carta **Infezione** per spostarti nella città raffigurata sulla carta. Annuncia che il Bio-Terrorista è stato avvistato nel nuovo aeroporto.



Esempio: Da rivelato il Bio-Terrorista scarta la carta **Infezione Atlanta**, si sposta da Algeri ad Atlanta, e annuncia che è stato avvistato nell'aeroporto di Atlanta. Poiché nessun giocatore è ad Atlanta, diventa nascosto e rimuove la pedina nera dal tabellone.



Volo Charter

Scarta una carta **Infezione** corrispondente alla città in cui ti trovi per spostarti in una città qualsiasi. Annuncia che il Bio-Terrorista è stato avvistato nell'aeroporto in cui si trovava.

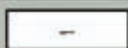


Esempio: Da nascosto il Bio-Terrorista scarta la carta **Algeri**, si sposta da Algeri ad Atlanta, e annuncia che è stato avvistato all'aeroporto di Algeri.



Pesca una Carta

Pesca una carta dalla cima del mazzo Infezioni e aggiungila alla tua mano. Puoi tenere in mano un massimo di 7 carte. Se ne hai più di 7, devi immediatamente scartare le carte in eccesso nella pila degli scarti (senza applicare alcun effetto).



Passare

Spendi un punto azione per passare e non compiere nessuna azione.



AZIONI NASCOSTE (MASSIMO UNA VOLTA PER TURNO SOLO SE NASCOSTI)

Le azioni nascoste del Bio-Terrorista sono disponibili **solo mentre è nascosto**. Ognuna di queste azioni può essere eseguita **una volta per turno**.



Infezione Locale

Poni un cubetto viola nella città corrente, se si ha un'insorgenza procedi come descritto di seguito.

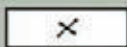
Esempio: il Bio-Terrorista è nascosto ad Atlanta e posiziona un cubetto viola.



Infezione Remota

Scarta una carta Infezione per posizionare un cubetto viola nella città raffigurata (anche se la pedina di un giocatore è presente). Eventuali insorgenze verranno risolte in seguito. Non piazzare un cubetto del colore corrispondente alla città in figura.

Esempio: il Bio-Terrorista è nascosto a Los Angeles, scarta la carta Infezione Atlanta per piazzare un cubetto viola ad Atlanta, anche se presente la pedina giocatore.



Sabotaggio

Rimuovi un Centro di ricerca dalla città corrente scartando una carta Infezione dello **stesso colore** della città. Rimetti il Centro di ricerca tra quelli a disposizione.

Esempio: il Bio-Terrorista è nascosto in Città del Messico contenente un Centro di ricerca. Scarta la carta Infezione Bogotà (stesso colore di Città del Messico) per rimuovere il Centro di ricerca.



AZIONI DA CATTURATO (LE AZIONI DISPONIBILI DURANTE LA CATTURA)

Mentre il Bio-Terrorista è **catturato** (vedi di seguito), **solo** le seguenti tre azioni può eseguire (fin quando non fugge).



Fuggire

Scarta una carta Infezione per fuggire tramite volo Diretto (annuncia l'avvistamento nella città di arrivo). Prendi la pedina del Bio-Terrorista dal giocatore che ti ha catturato.

*Esempio: il Bio-Terrorista è stato catturato prima dal Generico. Scarta la carta Infezione Atlanta e spostati ad Atlanta. Viene temporaneamente **avvistato** all'aeroporto, ma siccome nessun giocatore è presente in quella città diventa **nascosto**; la pedina nera rimane quindi fuori dal tabellone.*



Pesca una Carta

Stessa funzione dell'azione Base.



Passare

Stessa funzione dell'azione Base.



CATTURARE IL BIO-TERRORISTA

Se la pedina del Bio-Terrorista è stata rivelata ed è sul tabellone, un giocatore nella stessa città del Bio-Terrorista può, al costo di un'azione, **catturarlo**.



Cattura (azione speciale dei giocatori)

Posiziona la pedina del Bio-Terrorista sulla tua carta ruolo. Il Bio-Terrorista deve immediatamente scartare le carte Infezione che ha in mano nella pila degli scarti (non si applicano gli effetti)

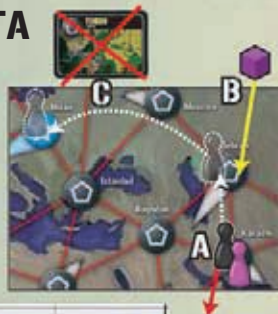


Esempio: Da rivelato il Bio-Terrorista è a Manila con l'Archivista. Al proprio turno, l'Archivista spende un'azione per catturare il Bio-Terrorista. Prende la pedina nera e la posiziona sulla sua carta ruolo. Il Bio-Terrorista scarta tutte le sue carte Infezione.

Durante la cattura, le uniche azioni che può eseguire sono: Pescare una Carta, Fuggire, Passare (*Poiché il Bio-Terrorista perde tutte le carte che ha in mano—e ha bisogno di carte per poter fuggire—di solito la prima azione che esegue dopo la cattura è Pescare una Carta*). Dopo che il Bio-Terrorista compie una Fuga, completa il resto del turno normalmente.

UN ESEMPIO DI TURNO DEL BIO-TERRORISTA

A) All'inizio del suo terzo turno, il Bio-Terrorista è rivelato a Karachi. Per prima cosa usa la sua azione gratuita Auto/Nave per spostarsi segretamente a Tehran, prende la sua pedina e la toglie dal tabellone poiché è l'unica pedina presente. *Nota che non dichiara in quale città si sposta—ma semplicemente rimuove la pedina e lascia ai giocatori indovinare.*



Compila il foglio delle locazioni così:

3	Tehran	
---	--------	--

B) Da nascosto, usa la sua prima* azione Infezione Locale, piazzando un cubetto viola a Tehran. *Poiché non ha scartato nessuna carta per piazzare il cubetto (cosa che avrebbe fatto con l'azione Infezione Remota) i giocatori possono dedurre sicuramente che ha usato l'azione Infezione Locale e quindi si nasconde a Tehran.*

Compila il foglio delle locazioni così:

3	Tehran	Tehran
---	--------	--------

C) I giocatori sono quasi certi che si trovi a Tehran, ma il Bio-Terrorista ha un asso nella manica... come seconda* azione scarta la carta Infezione Tehran dalla sua mano e segretamente esegue l'azione Volo Charter per spostarsi a Milano. Viene avvistato all'aeroporto di Tehran lasciando i giocatori confusi.

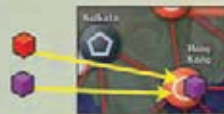
Compila il foglio delle locazioni così:

3	Tehran	Tehran	Milano
---	--------	--------	--------

* Ricorda, l'azione Auto/Nave che ha eseguito per prima era gratuita e non viene conteggiata nelle sue due azioni disponibili.

CITTA' INFETTATE CONTENENTI CUBI VIOLA

Se un giocatore durante la fase Infezione pesca una carta Infezione di una città che contiene almeno un cubo viola, posiziona **insieme** un cubetto viola e un cubetto del colore della città indicata (risolvere le epidemie viola come descritto di seguito).



Esempio: Un giocatore pesca Hong Kong durante la sua fase Infezione; Hong Kong presenta già un cubetto viola. Il giocatore posiziona 1 cubetto rosso più 1 cubetto viola ad Hong Kong.

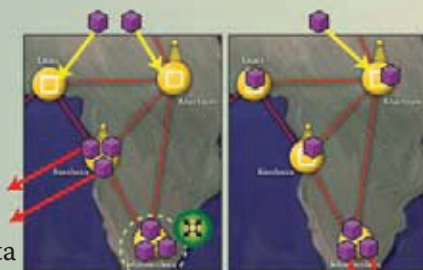
Epidemia: Quando viene pescata una carta dal fondo del mazzo Infezioni per risolvere la fase 2 dell'Epidemia **non** posizionare cubi viola anche se presenti nella città raffigurata; posiziona solo 3 cubetti del colore indicato dalla carta.

INSORGENZA MALATTIA VIOLA

L'insorgenza della malattia viola (solo nella sfida Bio-Terrorista) è così intensa che "divampa", lasciando nelle città colpite solo un cubetto viola.

Se si verifica un'insorgenza, rimuovere prima due cubetti viola dalla città in cui si è verificata (rimetterli insieme a quelli in dotazione) e poi aggiungere un cubetto viola ad ogni città adiacente. Se il nuovo cubetto viola provoca un'altra insorgenza si avrà una "reazione a catena". Rimuovere due cubetti dalla nuova città e aggiungere un cubetto viola nelle città adiacenti tranne in quelle in cui c'è già stata un'insorgenza.

Nota: Queste regole vengono applicate esclusivamente alla sfida Bio-Terrorista, non alla sfida Mutazione.



Esempio: Un'insorgenza viola si è verificata a Kinshasa! Due cubetti viola vengono rimossi da Kinshasa e rimessi nella dotazione. Un cubetto viene piazzato a Lagos, Khartum, e Johannesburg.

Oops! Johannesburg ha già 3 cubetti... e non può contenere 4... di conseguenza si verifica una reazione a catena. Due cubetti viola vengono rimossi da Johannesburg. Kinshasa ha già avuto un'insorgenza in questa reazione a catena, così non riceve cubetti viola. Khartum riceve un secondo cubetto viola. Il Segnalino Insorgenza si sposta di due caselle.

CURARE LA MALATTIA VIOLA

La malattia viola può essere curata se, al costo di una azione, vengono scartate 5 carte città (qualsiasi combinazione di colori) in un Centro di ricerca. Almeno una di queste **deve** rappresentare una città che contiene uno o più cubetti viola.

Per curare la malattia viola, lo Scienziato scarta solo 4 carte città e lo Scienziato sul Campo scarta solo 3 carte città e 3 cubi campione viola; in entrambi i casi almeno una carta città scartata deve raffigurare una città che contiene uno o più cubetti viola.

La malattia viola può essere debellata normalmente eliminando tutti i cubetti dal tabellone **dopo** aver trovato la cura.

VITTORIA E SCONFITTA

I giocatori vincono se:

- a) scoprono tutte le 5 cure alle malattie o
- b) scoprono le cure delle 4 malattie base e —allo stesso tempo o dopo—curano la malattia viola (devono esserci 0 cubetti viola sul tabellone).

I giocatori perdono nei modi già visti nel gioco base, ma anche se non rimangono più cubetti viola nella dotazione da usare.

Il Bio-Terrorista vince se i giocatori vengono sconfitti e c'è almeno un cubo viola sul tabellone. **Il Bio-Terrorista perde immediatamente** (ed è fuori dal gioco) se i giocatori hanno **debellato** la malattia viola.

Tutti perdono se i giocatori vengono sconfitti e non sono presenti cubi viola sul tabellone o se vengono sconfitti dopo aver debellato la malattia viola.

CONSIGLI UTILI

Il Bio-Terrorista potrebbe ascoltare gli altri giocatori mentre discutono dei loro piani. Gli altri giocatori non possono abbandonare il tavolo per discutere privatamente e scambiarsi consigli. Il Bio-Terrorista non può rivelare le carte Infezione prima di averle giocate. Il Bio-Terrorista è tenuto ad “operare con onore” registrando la sua posizione durante il gioco, e per onestà rivelare se è stato scoperto. Il Bio-Terrorista potrebbe prendere in giro gli altri giocatori nel suo turno ma mai interrompere le discussioni degli altri giocatori nei loro turni.

Il Bio-Terrorista non può interferire con gli altri giocatori nel loro turno e nemmeno i giocatori possono interferire con il turno del Bio-Terrorista. Anche se possono nascere situazioni difficili raccomandiamo di evitare e prevenire qualsiasi tipo di discussione.

CREDITI

On The Brink Game Design by: Matt Leacock & Tom Lehmann

Traduzione by: Francesco Palumbo

Painted Art by: Régis Moulun

Playtesters: Jim Boyce, David Cortright, Barry Eynon, Chris Farrell, Jay Heyman, Dave Helmbold, Wei-Hwa Huang, Trisha Lantznester, Donna Leacock, Chris Lopez, Ron Sapolsky, Don Woods, and Michelle Zentis.

Special Thanks to: Scott Di Bartolo, Wei-Cheng Cheng, Eric Herman, Christian Kuntz, Brian Lee, Jeremy Moritz, Kwanchai Moriya, Kima Pesan, Jack Reda, Ole Steiness, and Isaiah Tanenbaum



Published by Z-Man Games Inc.

6 Alan Drive, Mahopac, NY 10541

For comments, questions, suggestions,
please contact zman@zmangames.com

www.zmangames.com