

SFIDA DELLA MUTAZIONE

PREPARAZIONE

Aggiungere i dadi Infezione viola nel sacchetto. Tirare di nuovo qualsiasi risultato \oplus , -1 , e $\times 2$.

FASE "INFETTARE LE REGIONI" ED EPIDEMIE

$\times 2$ Pescare 1 dado Infezione dal sacchetto e tirarlo. Quindi tirare di nuovo questo dado.

-1 Pescare 1 dado Infezione dal sacchetto e metterlo nella scatola. Quindi tirare di nuovo questo dado.

CERCARE DI TROVARE UNA CURA - MALATTIA VIOLA

Sottrarre 1 dal proprio totale per ogni risultato -1 .

Quindi moltiplicare per 2 il totale per ogni risultato $\times 2$.

SFIDA ZONE CALDE



Evacuazione

Spendere questo dado per muovere un qualsiasi dado Zona Calda o Infezione da questa regione ad una adiacente.



Quarantena

Spendere questo dado per tirare di nuovo un risultato biohazard prima di risolverne l'effetto.



Campioni Pericolosi

Spendere questo dado per aggiungere 1 al tiro per Cercare di trovare una Cura. Quindi avanzare la siringa di contaminazione di 1.



Blocco dei trasporti

Quando si spendono \rightarrow o \leftarrow per muovere in questa regione, si deve spendere un dado aggiuntivo \rightarrow o \leftarrow dello stesso tipo.



Afflusso di pazienti

Per ogni focolaio in questa regione pescare 4 dadi Infezione dal sacchetto senza tirarli e mettendoli nel Centro di Ricerca.

Tasso di sopravvivenza

Se 1 o più dadi Infezione sono aggiunti in questa regione, girare su Evacuazione. Pescare e tirare 2 dadi Infezione.

SFIDA ZONE CALDE

Preparazione

- Mettere 1 dado Zona Calda su ogni segmento dell'indicatore di contaminazione ad eccezione del primo segmento.

- Tirare e mettere 1 dado Zona Calda nelle regioni con il maggior numero di ogni colore.

Spendere e Tirare di nuovo i dadi Zona Calda

- È possibile spendere solo i dadi Zona Calda nella propria regione (tirare di nuovo ogni dado dopo averlo speso).

- Si può tirare di nuovo un dado Zona Calda nella propria regione spendendo 1 \oplus .

Mettere un Nuovo dado Zona Calda

- Per ogni epidemia, tirare e mettere 1 nuovo dado Zona Calda nella regione del giocatore di turno. (Fare questo dopo che tutti i dadi Infezione sono stati piazzati).

- Se 3 dadi Zona Calda sono già in questa regione si verifica un focolaio come di norma.

ARCHIVISTA



11-101978-2006

- Usa un per prendere 1 dado dal Centro di Ricerca e aggiungerlo ad un campione dello stesso colore già in possesso da qualsiasi giocatore in qualsiasi regione.

Alan Rickman

EPIDEMIOLOGO



21-565611-1953

- Puoi prendere campioni da qualsiasi altro giocatore(i) nella tua regione in qualsiasi momento (con il suo permesso).
- Usa un per Collezionare un Campione di 1 o 2 dadi dello stesso colore dal Centro di Ricerca.

Emma Stone

SPECIALISTA IN QUARANTENA



01-271978-1404

- I dadi infezione non vengono messi nella tua regione. Vengono invece rimessi nel sacchetto.
- Subito dopo la fase "Infettare le Regioni" del tuo turno, puoi muoverti in una qualsiasi altra regione gratuitamente.

Anika Noni Rose

DIRETTORE OPERATIVO

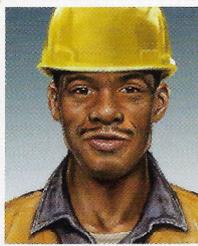


22-195512-2626

- Puoi Arginare anche in una regione adiacente con un .
- Durante il tuo turno, muovi altre pedine nella tua regione da una regione adiacente gratuitamente.

Simon Pegg

ESPERTO IN OPERAZIONI



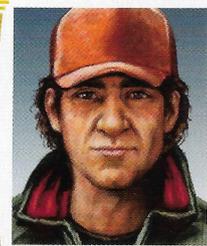
02-011685-1985

- Metti un nella tua regione quindi (se vuoi) spostati in qualsiasi altra regione.
- Tutti i giocatori possono muoversi verso le regioni con gratuitamente nel loro turno.

All'inizio del tuo prossimo turno prendi tutti i e tirali.

Rizwan Mian

AGENTE OPERATIVO

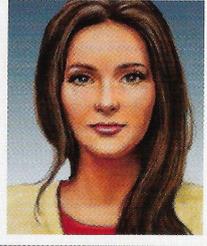


13-01984-2015

- Tutte le volte che collezioni Campioni metti solamente il dado Infezione sulla tua carta Ruolo, metti da parte il speso.
- Non puoi dare Campioni agli altri giocatori.

Jesse Plemons

ATTIVISTA FAMOSA

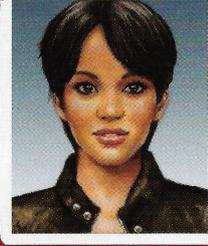


04-127819-2013



- Metti i \$ sulla tua carta Ruolo. Prima di tirare i dadi Infezione pescati dal sacchetto, spendi i \$ per girare 1 dado pescato sul lato + e metterlo nel CDC.
- Quando Voli, puoi portare una pedina nella tua regione con te.
- Non puoi collezionare Campioni o Tentare di Scoprire una Cura.

MECCANICO



10-201501-1984



- Usa un + per Volare e Arginare, in qualsiasi ordine.
- Metti un + sulla tua carta Ruolo come se fosse una Squadra di Intervento. Prima di tirare i dadi Infezione pescati dal sacchetto, spendi un + per rimettere fino a 2 dadi Infezione nel sacchetto.

EVENTO

METODI DISCUTIBILI

COST



Dopo aver tirato per Tentare di Scoprire una Cura, pesca dadi dal sacchetto e mettili nel Centro di Ricerca per:
Aggiungere +1 se peschi 2 dadi
Aggiungere +2 se peschi 5 dadi
Aggiungere +3 se peschi 8 dadi

EVENTO

DISTRIBUZIONE RAPIDA VACCINI

COST



Giocata immediatamente dopo aver trovato una cura. Muovi tutti i dadi del colore curato da qualsiasi regione verso il Centro di Ricerca.

(Da fare DOPO aver rimosso tutti i dadi di quel colore dal Centro di Ricerca).

EVENTO

CONFERENZA DI EMERGENZA

COST

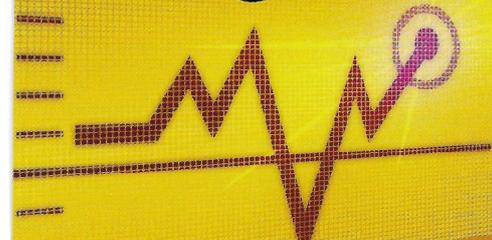


Scegli un giocatore. Tutte le pedine degli altri giocatori possono muoversi nella regione del giocatore scelto.

EVENTO

PREVISIONE

COST



Prima di tirare i dadi pescati nella fase "Infettare le Regioni", gira 2 di questi dadi sul qualsiasi risultato (tranne +).

EVENTO

DIVIETO DI VIAGGIO COMMERCIALE

COST



Riduci l'intensità di contaminazione di 1 fino all'inizio del prossimo turno del giocatore attuale.

Effetto persistente

EVENTO

ORDINI DI TRASFERIMENTO

COST



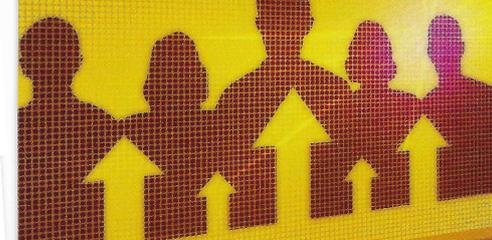
Muovi fino a 2 dadi (Zona Calda o Infezione) da una regione sola in un'altra singola regione diversa.

L'abilità dello Specialista in Quarantena non si applica per il piazzamento di questi dadi.

EVENTO

POPOLAZIONE RESISTENTE

COST



Rimuovi dal gioco 1, 2 o 3 dadi dello stesso colore da una qualsiasi regione (rimettili nella scatola).

EVENTO
METODI DISCUTIBILI

COST / **GIOCATORI IN GIOCO**

Ignora i focolai fino all'inizio del prossimo turno del giocatore attuale. Rimetti tutti i dadi che producono Focolai nel sacchetto.

Effetto persistente

EVENTO
BORSA DI STUDIO

COST

Dopo aver tirato per Tentare di Trovare una Cura, girare 1 dei dadi tirati su qualsiasi risultato.

EVENTO
PIANIFICAZIONE A BREVE TERMINE

COST

Girare 1 dado giocatore su qualsiasi risultato. Questo non può essere fatto sui risultati Biohazard ma può essere fatto prima di tirare i dadi.

EVENTO
RISPOSTA A EMERGENZA

COST

Muovi una pedina (con il suo permesso) in una regione con 3 dadi dello stesso colore e muovi fino a 2 di questi dadi nel Centro di Ricerca.

SFIDA ZONE CALDE

Evacuazione
Spendere questo dado per muovere un qualsiasi dado Zona Calda o Infezione da questa regione ad una adiacente.

Quarantena
Spendere questo dado per tirare di nuovo un risultato biohazard prima di risolverne l'effetto.

Campione Pericoloso
Spendere questo dado per aggiungere 1 al tiro per Cercare di trovare una Cura. Quindi avanzare la siringa di contaminazione di 1.

Blocco dei trasporti
Quando si spendono o per muovere in questa regione, si deve spendere un dado aggiuntivo o dello stesso tipo.

Afflusso di pazienti
Per ogni focolaio in questa regione pescare 4 dadi Infezione dal sacchetto senza tirarli e mettendoli nel Centro di Ricerca.

Tasso di sopravvivenza
Se 1 o più dadi Infezione sono aggiunti in questa regione, girare su Evacuazione. Pescare e tirare 2 dadi Infezione.

SFIDA ZONE CALDE

Preparazione
- Mettere 1 dado Zona Calda su ogni segmento dell'indicatore di contaminazione ad eccezione del primo segmento.
- Tirare e mettere 1 dado Zona Calda nelle regioni con il maggior numero di ogni colore.

Spendere e Tirare di nuovo i dadi Zona Calda
- È possibile spendere solo i dadi Zona Calda nella propria regione (tirare di nuovo ogni dado dopo averlo speso).
- Si può tirare di nuovo un dado Zona Calda nella propria regione spendendo 1 .

Mettere un Nuovo dado Zona Calda
- Per ogni epidemia, tirare e mettere 1 nuovo dado Zona Calda nella regione del giocatore di turno. (Fare questo dopo che tutti i dadi Infezione sono stati piazzati).
- Se 3 dadi Zona Calda sono già in questa regione si verifica un focolaio come di norma.

SFIDA ZONE CALDE

Evacuazione
Spendere questo dado per muovere un qualsiasi dado Zona Calda o Infezione da questa regione ad una adiacente.

Quarantena
Spendere questo dado per tirare di nuovo un risultato biohazard prima di risolverne l'effetto.

Campione Pericoloso
Spendere questo dado per aggiungere 1 al tiro per Cercare di trovare una Cura. Quindi avanzare la siringa di contaminazione di 1.

Blocco dei trasporti
Quando si spendono o per muovere in questa regione, si deve spendere un dado aggiuntivo o dello stesso tipo.

Afflusso di pazienti
Per ogni focolaio in questa regione pescare 4 dadi Infezione dal sacchetto senza tirarli e mettendoli nel Centro di Ricerca.

Tasso di sopravvivenza
Se 1 o più dadi Infezione sono aggiunti in questa regione, girare su Evacuazione. Pescare e tirare 2 dadi Infezione.

SFIDA ZONE CALDE

Preparazione
- Mettere 1 dado Zona Calda su ogni segmento dell'indicatore di contaminazione ad eccezione del primo segmento.
- Tirare e mettere 1 dado Zona Calda nelle regioni con il maggior numero di ogni colore.

Spendere e Tirare di nuovo i dadi Zona Calda
- È possibile spendere solo i dadi Zona Calda nella propria regione (tirare di nuovo ogni dado dopo averlo speso).
- Si può tirare di nuovo un dado Zona Calda nella propria regione spendendo 1 .

Mettere un Nuovo dado Zona Calda
- Per ogni epidemia, tirare e mettere 1 nuovo dado Zona Calda nella regione del giocatore di turno. (Fare questo dopo che tutti i dadi Infezione sono stati piazzati).
- Se 3 dadi Zona Calda sono già in questa regione si verifica un focolaio come di norma.

SFIDA ZONE CALDE

Evacuazione
Spendere questo dado per muovere un qualsiasi dado Zona Calda o Infezione da questa regione ad una adiacente.

Quarantena
Spendere questo dado per tirare di nuovo un risultato biohazard prima di risolverne l'effetto.

Campione Pericoloso
Spendere questo dado per aggiungere 1 al tiro per Cercare di trovare una Cura. Quindi avanzare la siringa di contaminazione di 1.

Blocco dei trasporti
Quando si spendono o per muovere in questa regione, si deve spendere un dado aggiuntivo o dello stesso tipo.

Afflusso di pazienti
Per ogni focolaio in questa regione pescare 4 dadi Infezione dal sacchetto senza tirarli e mettendoli nel Centro di Ricerca.

Tasso di sopravvivenza
Se 1 o più dadi Infezione sono aggiunti in questa regione, girare su Evacuazione. Pescare e tirare 2 dadi Infezione.

SFIDA ZONE CALDE



Evacuazione

Spendere questo dado per muovere un qualsiasi dado Zona Calda o Infezione da questa regione ad una adiacente.



Quarantena

Spendere questo dado per tirare di nuovo un risultato biohazard prima di risolverne l'effetto.



Campione Pericoloso

Spendere questo dado per aggiungere 1 al tiro per Cercare di trovare una Cura. Quindi avanzare la siringa di contaminazione di 1.



Blocco dei trasporti

Quando si spendono  o  per muovere in questa regione, si deve spendere un dado aggiuntivo  o  dello stesso tipo.



Afflusso di pazienti

Per ogni focolaio in questa regione pescare 4 dadi Infezione dal sacchetto senza tirarli e mettendoli nel Centro di Ricerca.



Tasso di sopravvivenza

Se 1 o più dadi Infezione sono aggiunti in questa regione, girare su Evacuazione. Pescare e tirare 2 dadi Infezione.

SFIDA ZONE CALDE

Preparazione

- Mettere 1 dado Zona Calda su ogni segmento dell'indicatore di contaminazione ad eccezione del primo segmento.
- Tirare e mettere 1 dado Zona Calda nelle regioni con il maggior numero di ogni colore.

Spendere e Tirare di nuovo i dadi Zona Calda

- È possibile spendere solo i dadi Zona Calda nella propria regione (tirare di nuovo ogni dado dopo averlo speso).
- Si può tirare di nuovo un dado Zona Calda nella propria regione spendendo 1 .

Mettere un Nuovo dado Zona Calda

- Per ogni epidemia, tirare e mettere 1 nuovo dado Zona Calda nella regione del giocatore di turno. (Fare questo dopo che tutti i dadi Infezione sono stati piazzati).
- Se 3 dadi Zona Calda sono già in questa regione si verifica un focolaio come di norma.

SFIDA ZONE CALDE

Preparazione

- Mettere 1 dado Zona Calda su ogni segmento dell'indicatore di contaminazione ad eccezione del primo segmento.
- Tirare e mettere 1 dado Zona Calda nelle regioni con il maggior numero di ogni colore.

Spendere e Tirare di nuovo i dadi Zona Calda

- È possibile spendere solo i dadi Zona Calda nella propria regione (tirare di nuovo ogni dado dopo averlo speso).
- Si può tirare di nuovo un dado Zona Calda nella propria regione spendendo 1 .

Mettere un Nuovo dado Zona Calda

- Per ogni epidemia, tirare e mettere 1 nuovo dado Zona Calda nella regione del giocatore di turno. (Fare questo dopo che tutti i dadi Infezione sono stati piazzati).
- Se 3 dadi Zona Calda sono già in questa regione si verifica un focolaio come di norma.