



## INTRODUCTION

### INTRODUZIONE

Benvenuti a **On the Brink!** è un'espansione che aggiunge un quinto giocatore, sei nuovi ruoli, otto eventi speciali, e tre diaboliche sfide a **Pandemic**.

Per iniziare, guardate i nuovi ruoli, nuovi eventi, e in seguito le regole. È quindi possibile usare il gioco di base con queste nuove funzionalità o anche aggiungere una sfida al fine di variare un po' il gioco.

Ti consigliamo di provare le tre sfide in ordine.

## CONTENTS

### CONTENUTO

#### NEW ROLES, EVENTS, & RULES

Sei nuovi personaggi, una rivisitazione dei personaggi originali e otto nuovi eventi che aggiungono un po' di variabilità rispetto al gioco originale. Abbiamo incluso anche le regole per l'aggiunta di un quinto giocatore al vostro gioco, oltre alle regole per un livello *leggendario*

#### THE VIRULENT STRAIN CHALLENGE

... fa una malattia diventi particolarmente letale in modi imprevedibili.

#### THE MUTATION CHALLENGE

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

#### THE BIO-TERRORIST CHALLENGE

... un giocatore contro gli altri .

# COMPONENTS

**8 RUOLI** Sei nuovi ruoli, la rivisitazione dell'esperto in operazioni speciali , un bio terrorista



**12 PEDINE**



**12 CUBI MALATTIA VIOLA**



**1 SEGNALINO CURA MALATTIA**



**1 SEGNALINO STATO MALATTIA**



**8 CARTE EVENTO SPECIALE**



**3 CARTE EVENTO MUTAZIONE**



**2 CARTE MUTAZIONE**



**8 CARTE EVOLUZIONE VIRULENZA DELL'EPIDEMIA**



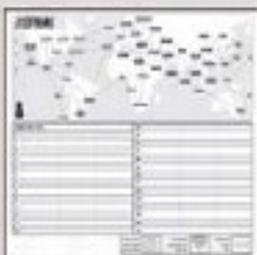
**1 CARTA EPIDEMIA**  
Per giocare a livello leggendario



**1 CARTA RIASSUNTO**  
Per il quinto giocatore



**BLOCCO LOCALITA PER IL BIO-TERRORISTA**



**6 CAPSULE DI PETRI**  
Mettete le etichette sulle capsule e poi inserite i relativi cubetti malattia



**4 CARTE BIANCHE**  
Personalizza il gioco scrivi ruoli ed eventi



Tutte le carte incluse in **On The Brink** hanno questa icona in modo da rendere più facile la separazione di queste ultime da gioco base

# NEW ROLES, EVENTS, & RULES

## NEW ROLES

Per una maggiore varietà di abilità speciali, aggiungere queste schede ruolo alle carte Ruolo del gioco base prima di mescolare e di affidare una carta ruolo di ogni giocatore.  
La carta operatore esperto (OPERATIONS EXPERT) sostituisce la carta del gioco base.

### ARCHIVIST



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

### GENERALIST



- Durante il tuo turno hai cinque azioni.

### CONTAINMENT SPECIALIST



- Quando entri in una città, se vi sono presenti due o più cubetti rimuovine uno.

**NOTA:** se il pedone viene mosso da un altro giocatore (ad esempio come il Dispatcher o con la carta evento "Airlift" o ordini speciali) si attiva l'abilità. Se le malattie con due o più cubetti sono più di una rimuovi un cubetto per ogni malattia.

### OPERATIONS EXPERT (REVISED)



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

### EPIDEMIOLOGIST



- Puoi prendere una non-matching card qualsiasi dal giocatore il cui pedone è nella città in cui sei.

**NOTA:** Si può fare questo una volta per turno, al costo di un'azione, solo nel proprio turno (gli altri giocatori non possono comunque passarsi città non corrispondenti a quella in cui sostano).

### TROUBLESHOOTER



- All'inizio del tuo turno, Puoi esaminare, prendendole dalla cima del mazzo infezione, un numero di carte pari al tasso di infezione in corso e puoi sostituirle (nello stesso ordine).

- Quando ti sposti in una città attraverso un volo diretto (non charter), rivela la carta utilizzata agli altri giocatori, ma non scartarla.

### FIELD OPERATIVE



- Una volta per turno, al costo di un'azione, puoi prendere 1 cubo da una città in cui sei e porlo come un "campione" sulla tua carta ruolo.

Puoi curare una malattia in un stazione di ricerca usando 3 cubi "campione" e 3 carte, tutte dello stesso colore.  
**NOTA:** Puoi restituire i cubi "campione" in qualsiasi momento i cubi tornano nella riserva.

### BIO-TERRORIST



Il bio-terrorista non è un normale ruolo, si usa solo nell'apposita versione di gioco pertanto le sue caratteristiche sono spiegate nell'apposita sezione.

## NEW SPECIAL EVENTS

Durante il passaggio 7 della preparazione della partita, separare le 5 carte evento speciale del gioco base e aggiungile alle 8 nuove carte evento speciale. Mischia le carte a faccia in giù e dai 2 carte Evento Speciale per giocatore (Si tratta di un cambiamento di regole del gioco base.). Metti le carte evento speciale inutilizzate nella scatola senza guardarle. Gioca i nuovi Special Events normalmente, con le seguenti note:

### BORROWED TIME



Chi ha questa carta non deve giocarla immediatamente, quando la gioca non pesca carte ma passa direttamente alla fase in cui compie azioni

### MOBILE HOSPITAL



Il medico, con questo evento, rimuove un cubetto di una malattia non polimerizzata, da ogni città; il Containment Specialist, con questo evento, rimuove un cubetto da ogni città che ne ha due o più di uno stesso colore

### RAPID VACCINE DEPLOYMENT



Puoi rimuovere i cubetti da una città oppure lasciare solo un cubetto per una "cateana" di città le città si considerano concatenate se connesse da una linea rossa.

La catena si interrompe se non puoi prelevare cubetti.

### SPECIAL ORDERS



Quando un pedone viene mosso tramite un potere speciale come quello del Dispatcher il giocatore di turno deve scartare tutte le carte usate per il volo diretto o Charter.

I poteri del pedone spostato si attivano normalmente

## 5-PLAYER GAME

Pandemic può essere giocata con 5 giocatori. Durante la preparazione, dai una scheda di ruolo e una Carta di Riferimento (incluso) per il quinto giocatore. I giocatori riceveranno all'inizio una mano di 2 carte (come nel gioco per 4 giocatori).

## LEGENDARY DIFFICULTY LEVEL

Ti senti invincibile? Prova il livello di difficoltà Legendary. Utilizza la carta epidemia contenute in questa espansione per portare il numero di carte Epidemia del gioco a 7. Preparate il mazzo con le epidemie:

- dividi il mazzo in sette parti
- mascola ogni mazzetto con un carta epidemia
- sovrapponi i mazzetti.

Gioca

Non è per i deboli di cuore ...

## ADDING CHALLENGES

Ogni sfida aggiunge una certa difficoltà, per cui a seconda della vostra esperienza con Pandemic provate una nuova sfida ad un livello di difficoltà sempre maggiore

Normalmente si usa durante il gioco base. Giocatori molto esperti possono voler affrontare due sfide in una sola volta, la sfida di virulento ceppo si può combinare con o la sfida di mutazione o la sfida Bio-terroristica. (La Mutazione sfida e la sfida del Bio-terrorismo non possono essere combinati.) Divertitevi!

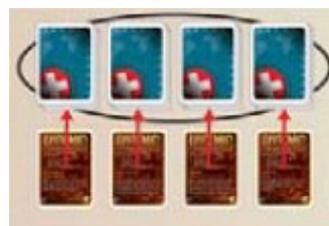
## THE VIRULENT STRAIN CHALLENGE

Nella sfida ceppo virulento, una delle malattie del gioco d'improvviso può andare fuori controllo in modi orribili e imprevedibili

### SETUP

Fai la preparazione normale apportando le modifiche che seguono:

- Poni le normali carte epidemia nella scatola, non si usano!
- Mescola le carte "Epidemia ceppo virulento" a faccia in giù e scegli quante carte usare a seconda del livello di difficoltà. (4, 5, 6 o 7 carte)
- Senza guardarle, aggiungere queste carte Epidemic alle carte del giocatore per formare mazzo da pescare, utilizzando il metodo di preparazione descritto per le normali carte epidemia.
- Mettete le carte "Epidemia ceppo virulento" avanzate nella scatola senza guardarle



### DETERMINING THE VIRULENT STRAIN

Il gioco si sviluppa normale fino alla prima carta epidemia (virulento ceppo) pescata.

Quando un giocatore pesca la carta prima epidemia, determina quale malattia sarà il ceppo virulento per il resto del gioco.

Dopo aver eseguito ciò che dice la carta, conta i cubi sulla scheda per ogni malattia; la malattia con più cubetti sulla scheda sarà il ceppo la virulento.

(Se più malattie hanno lo stesso numero di cubi scegli casualmete tra queste.)

Posizionare la Carta Epidemia accanto alla capsula contenente quele colore come promemoria.

**Nota:** Se si sta giocando anche con la mutazione o la sfida Bio-terroristica, la malattia rossa non può essere il ceppo virulento. Ignorarlo nel determinare il ceppo virulento.

## VIRULENT STRAIN EPIDEMIC EFFECTS

Normale effetto  
epidemia

In aggiunta ai normali effetti Epidemia, ogni carta epidemia ceppo Virulento ha il suo effetto unico che si applica (solo) a tale malattia. Leggi la scheda ad alta voce e segui le istruzioni.

Alcune carte sono contrassegnate con un'icona che indica se un effetto è permanente. Queste carte dovrebbero essere tenute a faccia in su, come promemoria, dal momento che essi avranno un impatto per il resto del gioco.



NOTE:

Effetto  
Ceppo virulento

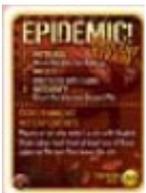
Continua effetto  
dell'icona  
Ceppo virulento

## COMPLEX MOLECULAR STRUCTURE



Un giocatore avrebbe bisogno di giocare 6 carte città del colore del ceppo virulento per curare questa malattia, tranne che per lo scienziato, per il quale bastano 5 carte, o il "FIELD OPERATIVE", per il quale bastano 4 carte e 3 campioni.

## GOVERNMENT INTERFERENCE



Gli effetti della carta *Mobile Hospital* (quando applicate nei confronti del ceppo virulento) negherà l'effetto di "*Government Interference*". Il l'abilità dello "Containment Specialist" non nega gli effetti di questa carta, né quelli di *Remote Treatment* o *Rapid Vaccine Deployment*

(a meno che tutti i cubi del ceppo virulento nella città in questione siano stati rimossi).

## WINNING AND LOSING

I giocatori vincono o perdono nella sfida al "ceppo virulento" come nel gioco base. Buona fortuna!

# THE MUTATION CHALLENGE

The Mutation Challenge aggiunge una quinta malattia (viola) al gioco che appare e si moltiplica in modo imprevedibile.

## SETUP

Fai la preparazione normale apportando le modifiche che seguono:

- Metti i 12 cubetti viola vicino alla plancia per trovarli più agevolmente



- Metti il segnalino cura viola assieme agli altri 4



- Metti la tessera status della malattia viola sulla plancia come indicato



- Immediatamente dopo la distribuzione delle carte a ciascun giocatore, ma prima di pescare le carte Epidemia, mischia le 3 carte evento Mutazione nel mazzo di carte da pescare



- Dopo aver determinato le infezioni iniziali, metti le due carte Mutazione in cima alle carte infezione Scartate



## WINNING AND LOSING

I giocatori vincono immediatamente se:

- Scoprono la cura per tutte e 5 le malattie
- Scoprono la cura per le quattro malattie standard ed eliminano tutti i cubetti della malattia viola

I giocatori perdono con tutti i mezzi normali, ma anche se non ci sono più cubi viola nella riserva quando si ha bisogno. Si noti che ci sono solo 12 e non 24 cubi viola nella riserva!

## HOW THE MUTANT (PURPLE) DISEASE SPREADS

All'avvio del gioco, non c'è la malattia viola sulla scacchiera.

Una volta in gioco, la malattia viola si comporta come le altre malattie a tutti gli effetti (infezioni, epidemie, il trattamento, la cura, e l'eliminazione), ad eccezione di quanto espressamente descritto di seguito.

Cubetti di malattia viola entrano in gioco in tre modi durante il gioco:

### MUTATION! CARDS

Se avviene una mutazione!

La carta viene pescata durante la fase di infezione nel turno di un giocatore.

Il giocatore deve pescare una carta della città dal fondo del mazzo infezione e piazzare cubo viola nella città raffigurata.

Non posizionare nella città il cubo del colore raffigurato in quella città.



Note:

- Se peschi una mutazione la carta non conta come una delle infezioni per questa fase.
- la carta evento speciale "**Resilient Population**" non può essere usata per rimuovere una mutazione!  
La carta mutazione viene scartata nella normale pila di scarti delle infezioni

### MUTATION EVENT CARDS

Se una carta evento Mutazione viene pescata durante la fase pescare del turno di un giocatore, bisogna seguire le istruzioni sulla carta evento Mutazione e quindi disfarsene.

Note:

Due delle tre carte evento Mutazione (**The Mutation Spreads!** e **The Mutation Threatens!**) richiedono di pescare una carta dal fondo del mazzo contagio ; quando si risolve la carta, Non posizionare nella città il cubo del colore raffigurato in quella città.



La carta evento Mutazione pescata non viene considerata nel conteggio delle carte da pescare per questa fase.

Se un giocatore pesca sia una carta Evento Mutazione sia una carta Epidemia, si risolve prima la carta evento Mutazione (se un giocatore pesca 2 carte evento mutazione, allora il giocatore sceglie quale carta di risolvere prima).

### INFECTION PHASE

Durante la fase di infezione, nel caso esca una carta infezione di una città con almeno 1 cubetto viola, aggiungi cubo sia 1 viola che 1 cubo del colore indicato (a meno che la malattia è stata eradicata), risolvendo eventuali focolai normalmente.



Esempio:

Un giocatore pesca la carta Cairo durante la sua fase di infezione;

Cairo ha già un cubo viola in esso. Il giocatore piazza 1 cubo nero più 1 viola sul Cairo.

## CURING THE PURPLE DISEASE

La malattia viola può essere curata se un giocatore, come azione, scarta carte 5 città (in qualsiasi combinazione di colori) in una stazione di ricerca. Almeno una di queste carte deve rappresentare una città che attualmente contiene uno o più cubi viola.

*Per curare la malattia viola, lo scienziato scarta solo 4 carte della città e il **Field Operative** scarta solo 3 carte della città e 3 cubi campione viola, in entrambi i casi almeno una delle carte città scartate deve rappresentare una città attualmente contenente uno o più cubi viola*

La malattia viola può essere eradicata normalmente trattando tutti i cubi viola sulla plancia dopo la cura della malattia.

Nota:

La malattia viola che viene debellata è una mutazione! La carta mutazione pescata successivamente durante la fase di infezione, viene posta nella pila degli scarti (senza effetto). La carta conta ancora nel numero di carte Infezione da pescare in quella fase.

## RESOLVING OUTBREAKS

L'espansione dei focolai della malattia viola è normale (a differenza della sfida al Bio-terrorismo, in cui essi agiscono in modo diverso).

## RESOLVING EPIDEMICS

Quando peschi una carta dal fondo del mazzo contagio per risolvere la fase 2 di un'epidemia, non mettere un cubo viola se ne è già presente uno, è sufficiente posizionare tre cubi del colore indicato normalmente sulla carta.

# THE BIO-TERRORIST CHALLENGE

## SETUP

Fai la preparazione normale apportando le modifiche che seguono:

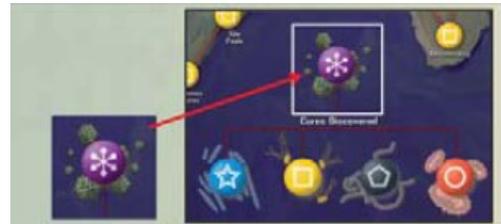
- Metti i 12 cubetti viola vicino alla plancia per trovarli più agevolmente



- Metti il segnalino cura viola assieme agli altri 4



- Metti la tessera status della malattia viola sulla plancia come indicato



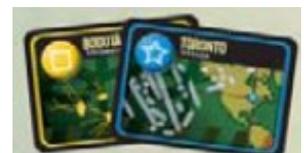
- Usa le 2 carte Evento e il pedone specifici per la sfida al Bio-terrorismo



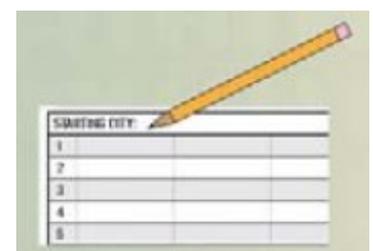
- Selezionare un giocatore per impersonare il Bio-terrorista e dotatelo di carta ruolo, il pedone nero, il blocco con le locazioni, e una matita. Il pedone nero inizia il gioco fuori dalla plancia di gioco.



- Dopo aver inserito i cubi iniziali sulla plancia, pesca 2 carte infezione e delle coperte al bio-terrorista. (il Bio-Terrorista pesca e usa solo carte infezione, non le carte evento come i giocatori.)



- Dopo che la plancia è completa e dopo che il primo giocatore ha guardato la sua mano di carte, il Bio-terrorista, decide in che città inizierà il gioco. Può essere qualsiasi città sul tabellone. Una volta che ha deciso, scrive di nascosto il nome della città nella casella "Starting City" del suo blocco locazioni.





# BIO-TERRORIST ACTIONS

In ciascuno dei suoi turni, il Bio-terrorista fa due delle seguenti azioni, più un'azione extra Drive/ferry. L'azione e extra Drive/Ferry è facoltativa e può essere prima, dopo o tra le due azioni Bio-terroristiche.

Nelle descrizioni delle azione di seguito, abbiamo usato "Atlanta", come esempio, il Bio-terrorista dovrebbe sostituire il nome pertinente della città durante il gioco vero e proprio.

Nei nostri esempi abbiamo usato il pedone di colore nero  per rappresentare il Bio-terrorista svelato (in plancia), e il pedone di colore grigio  per rappresentare il Bio-terrorista nascosto (fuori plancia).

## BASIC ACTIONS (ALWAYS AVAILABLE UNLESS CAPTURED)

Le azioni Bio-terroristiche cambiano a seconda che il bio-terrorista sia nascosto o rivelato.

Atlanta	<b>Drive/Ferry</b> Passare ad una città adiacente collegata da una linea rossa		Esempio: il Bio-terrorista nascosto si trasferisce da Washington ad Atlanta. In Atlanta c'è un altro giocatore, il bio-terrorista viene rivelato e quindi nella città di arrivo mette il suo pedone.
→ Atlanta	<b>Direct Flight</b> Scarta una carta di infezione per spostarti nella città indicata sulla carta. Annuncia che il bio-terrorista è stato avvistato nella nuova città.		Esempio: Il Bio-terrorista rivelato scarta la carta infezione di Atlanta, si sposta quindi da Algeri ad Atlanta, e annuncia l'avvistamento ad Atlanta. Tuttavia, poiché non vi è nessun giocatore in Atlanta, diventa nascosto erimuove il pedone nero dalla plancia.
↻ Atlanta	<b>Charter Flight</b> scarta la carta Infezione corrispondente alla propria città e spostati in qualsiasi altra città. Annuncia che il Bio-terrorista è stato avvistato nella città di origine vecchia.		Esempio: Il Bio-terrorista nascosto scarta la carta infezione Algeri, si muove da Algeri ad Atlanta, e annuncia un avvistamento presso l'aeroporto di Algeri.
-	<b>Pescare carte</b> Pesca una carta dalla cima del mazzo infezioni e aggiungila alla tua mano. Il limite di mano è di 7 carte. Se hai più di 7 carte, è necessario gettare immediatamente la quota eccedente nel mazzo l'infezioni scartate (senza effetto).		
-	<b>Passare</b> Non fai niente per un azione		

## HIDDEN ACTIONS (MAXIMUM ONCE EACH PER TURN, ONLY WHILE HIDDEN)

Le azioni nascoste sono disponibili solo per il bio-terrorista **solo**, mentre lui è nascosto. Ognuna di queste azioni può essere eseguita solo una volta per turno.



### Infezione locale

metti un cubo viola nella tua attuale della città, nel caso fai l'outbreaks come descritto di seguito.

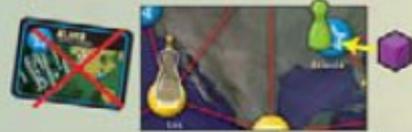


Esempio: Il Bio-terrorista nascosto arriva ad Atlanta e vi mette un cubetto viola.



### Infezione remota

Scarta una carta di infezione per posizionare un cubo viola nella città indicata (anche se un pedone giocatore è lì presente) nel caso fai l'outbreaks come descritto di seguito. Non posizionare un cubo corrisponde al colore della città raffigurata sulla carta.

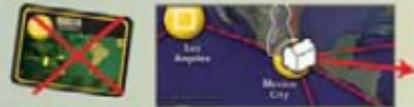


Esempio: il Bio-terrorista è nascosto a Los Angeles, e scarta la carta infezione Atlanta posiziona quindi un cubo viola in Atlanta, anche se un altro giocatore è lì.



### Sabotaggio

Elimina un centro di ricerca dalla città, in cui ti trovi scartando una carta Infezione dello stesso colore della città. Rimetti il centro ricerca tra quelli ancora da piazzare.



Esempio: il Bio-terrorista è nascosto in Città del Messico in cui c'è anche un centro di ricerca. Egli scarta la carta infezione Bogotà (il colore a corrisponde città del Messico) e quindi rimuove il centro di ricerca.

## CAPTURED ACTIONS (THE ONLY ACTIONS AVAILABLE WHILE CAPTURED)

Mentre il Bio-terrorismo è catturato (vedi sotto), solo le seguenti tre sono a sua disposizione (fino a che non fugge).



### Scappare

Scarta una carta infezione per scappare tramite un volo diretto (fai l'annuncio di avvistamento) nella città di arrivo. Riprendi il pedone Bio-terrorista indietro dal giocatore che ti ha catturato.



Esempio: il Bio-terrorista è stato catturato dal *generalist*. Egli si disfa della carta infezione di Atlanta e scappa dalla "scheda ruolo" ad Atlanta. Egli è temporaneamente avvistato in tale aeroporto, ma dato che non ci sono giocatori in Atlanta, diventa nascosto; il pedone nero rimane fuori plancia.



### Pescare carte

Come nell'azione base



### Passare

Come nell'azione base



## CAPTURING THE BIO-TERRORIST

Se il pedone Bio-terrorista è stato individuato e si trova sulla plancia, un giocatore nella stessa può fare l'azione per catturarlo.



### Cattura (azione speciale del giocatore)

Posizionare il pedone Bio-terrorista sulla vostra "carta ruolo". Il Bio-terrorista deve gettare immediatamente tutte le carte infezione che ha in mano nella pila degli scarti (senza effetto).



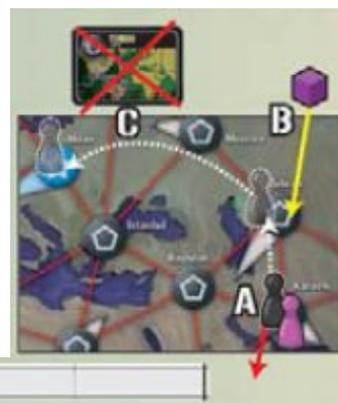
Esempio: il Bio-terrorista rivelato è a Manila con l'archivista. Nel suo turno, l'archivista spende un'azione per catturare il Bio-terrorista. Prende il pedone nero e lo pone sulla sua "carta di Ruolo". Il Bio-terrorista scarta tutte le sue carte infezione.

Mentre è catturato, il Bio-terrorista può fare solo azioni pescare, scappare, o passare. (*Poiché il Bio-terrorista perde tutte le carte che ha in mano quando è catturato e ha bisogno di una carta per sfuggire, la sua prima azione dopo la cattura di solito è Pescare una carta.*) Dopo che il Bio-terrorista compie una fuga, completa il resto del suo turno normalmente.

## A SAMPLE BIO-TERRORIST TURN

A) All'inizio del suo terzo turno, il bio-terrorista è rivelato a Karachi. Per prima cosa utilizza la sua azione gratuita Drive / Ferry per andare segretamente a Teheran, mettendo la sua pedina fuori della plancia poiché si nasconde.

*Nota che il bio-terrorista toglie semplicemente la sua pedina dalla scacchiera e non dice dove va, lasciano gli altri giocatori ad indovinare*



Egli riempie il suo foglio Location con questo:



B) Ora nascosto, egli usa la sua prima\* azione di infettare a livello locale, mettendo un cubo viola a Teheran.

*Poiché il bio-terrorista non scarta una carta per posizionare il cubo (come avrebbe dovuto con l'azione infezione remota) i giocatori possono sicuramente dedurre, dagli effetti, che il bio-terrorista ha infettato a livello locale e quindi si nasconde a Teheran.*

Egli riempie il suo foglio Location con questo:

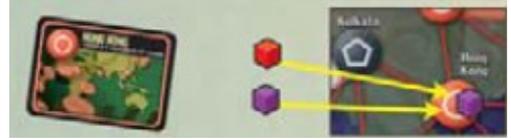


C) I giocatori sono consapevoli del fatto che il bio-terrorista è a Teheran, ma il bio-terrorismo ha un asso nella manica ... come sua seconda \* azione scarta la carta infezione di Teheran dalla mano per eseguire segretamente una Carta di volo a Milano. Egli annuncia un avvistamento presso l'aeroporto di Teheran, ma non dà informazioni utili ai giocatori infatti sapevano già dove era ubicato ma non sanno dove è andato!

- **ricorda:** la prima azione che il bio-terrorista ha eseguito, era quella gratuita!

## INFECTING CITIES CONTAINING PURPLE CUBES

Se un giocatore durante la fase di infezione pesca una carta infezione di una città che attualmente contiene almeno un cubo viola, mette sia un cubo viola sia il cubo indicato (fai l'outbreaks viola come descritto di seguito, eventuali altri outbreaks come di solito).



Esempio: Un giocatore pesca Hong Kong durante la sua fase di infezione; Hong Kong ha già un cubo viola in esso. Il giocatore piazza 1 cubo rosso e in più 1 cubo viola.

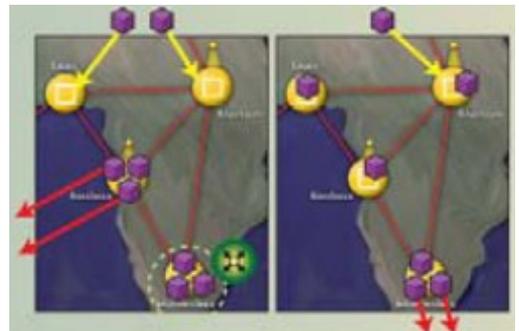
**Epidemie:** Quando peschi una carta dalla parte inferiore del mazzo infezione e risolvi il punto due di un'epidemia, non posizionare un cubo viola, se in città ne è già presente uno; metti solo luogo tre cubi del colore indicato dalla carta.

## PURPLE "FLARE-OUT" OUTBREAKS

Gli outbreaks della malattia viola (nella solo sfida al Bio-terrorista) sono così intense che "divampano", lasciando in città solo con un cubo viola. Nel corso di un outbreak della malattia viola, in primo luogo rimuovi due cubi viola dalla città (rimettili nella riserva) e poi aggiungi un cubo viola per ogni città adiacente.

Se una città di quelle infettate si raggiunge il livello di out break avviene una "reazione a catene" per cui si ripete l'operazione di outbreak prestando attenzione a non mettere cubetti nella prima città in cui si ha avuto outbreak.

Nota: questo tipo di outbreaks si applica solo per la sfida Bio-terroristica, non per al sfida Mutazione.



Esempio: Un outbreak si è verificato a Kinshasa! Due cubi viola vanno rimossi da Kinshasa e tornano nella riserva. Un cubo è messo in Lagos, Khartoum, e Johannesburg. Oops! Johannesburg ha già tre cubi viola e non può prendere un quarto cubo viola e quindi avviene un outbreak in una reazione a catena! Due cubetti viola vengono restituiti alla riserva da Johannesburg. Kinshasa ha già avuto un outbreak di questa reazione a catena, quindi non riceve un cubo viola. Khartoum ha aggiunto un secondo cubo viola. L'indicatore outbreak viene spostato in avanti due spazi.

## CURING THE PURPLE DISEASE

La malattia viola può essere curata se un giocatore, come azione, scarta carte 5 città (in qualsiasi combinazione di colori) in una stazione di ricerca. Almeno una di queste schede deve rappresentare una città che attualmente contiene uno o più cubi viola.

*Per curare la malattia viola, lo scienziato scarta solo 4 carte della città e il **Field Operative** scarta solo 3 carte della città e 3 cubi campione viola, in entrambi i casi almeno una delle carte città scartate deve rappresentare una città attualmente contenenei uno o più cubi viola*

La malattia viola può essere eradicata normalmente trattando tutti i cubi viola in plancia dopo la scoperta della cura della malattia.

## WINNING AND LOSING

**I giocatori vincono** immediatamente se:

- C. Scoprono la cura per tutte e 5 le malattie
- D. Scoprono la cura per le quattro malattie standard ed eliminano tutti i cubetti della malattia viola

**I giocatori perdono** con tutti i mezzi normali, ma anche se non ci sono più cubi viola nella riserva quando si ha bisogno. Si noti che ci sono solo 12 e non 24 cubi viola nella riserva!

**Il Bio-terrorista vince** se i giocatori perdono e vi è cubo di almeno 1 viola sulla plancia.

**Il Bio-terrorista perde** immediatamente (ed è fuori dal gioco), se i giocatori viola l'eradicano tutti i cubetti della malattia viola.

**Tutti perdono** se i giocatori perdono e non ci sono cubi viola sulla plancia, o se perdono, dopo l'eradicazione della malattia viola.

## ETIQUETTE

Il Bio-terrorista potrebbe ascoltare gli altri giocatori, mentre discutono dei loro piani e delle carte.

Gli altri giocatori non possono abbandonare il tavolo per discutere privatamente, né passare delle note gli uni agli altri.

Il Bio-terrorista può non rivelare le carte in Infezione della sua mano prima di giocare.

Il Bio-terrorista è tenuto a "operare con onore" registrando la sua posizione durante il gioco, e per rivelare se è stato scoperto.

Il Bio-terrorista potrebbe prendere in giro gli altri giocatori, ma dovrebbe astenersi da interrompere le discussioni dei giocatori nel loro turno.

Come il Bio-terrorista non può fare nulla nel turno dei giocatori così i giocatori non possono fare nulla nel turno del Bio-terrorista, si consiglia a tutti tenere questo a mente!

## CREDITS

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

**Graphic Design and Rules Editing by:** Joshua Cappel

**Painted Art by:** Régis Moulun

**Playtesters:** Jim Boyce, David Cortright, Barry Eynon, Chris Farrell, Jay Heyman, Dave Helmbold, Wei-Hwa Huang, Trisha Lantzner, 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](mailto:zman@zmangames.com)

[www.zmangames.com](http://www.zmangames.com)

Tradotto da thefich



**La Tana  
dei Goblin**