



10+



2-5



45 min.

Z-MAN
games

PANDEMIC ON THE BRINK

ВСТУПЛЕНИЕ

Добро пожаловать в **На Границе!** - это расширение добавляет пятого игрока, шесть новых персонажей, восемь новых специальных событий и три чертовски опасных сценария в Пандемии.

Для начала ознакомьтесь с новыми персонажами, специальными событиями и правилами приведенными ниже. После чего вы можете играть в базовую игру, добавляя новые элементы или сценарии. В первый раз мы рекомендуем играть сценарии в том порядке, в котором они приведены в данных правилах.

СОДЕРЖАНИЕ

НОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ, СОБЫТИЯ И ПРАВИЛА

Шесть новых персонажей, один исправленный персонаж базовой игры и восемь новых специальных событий добавляют разнообразия к базовой игре. Новые правила добавляют пятого игрока и новый уровень сложности «Легендарный».

СЦЕНАРИЙ "ВИРУЛЕНТНЫЙ ШТАММ"

...одна болезнь чрезвычайно опасна и распространяется непредсказуемо.

СЦЕНАРИЙ "МУТАЦИЯ"

...добавляется 5-я (пурпурная) болезнь, которая ведет себя иначе, нежели 4 основных.

СЦЕНАРИЙ "БИОТЕРРОРИСТ"

...в котором один игрок противостоит остальным.

КОМПОНЕНТЫ

8 КАРТ ПЕРСОНАЖЕЙ 6 новых борцов с болезнью, 1 исправленный Строитель, 1 Биотеррорист.



12 ФИШЕК



**12 ПУРПУРНЫХ
КУБИКОВ
БОЛЕЗНИ**



**1 ПУРПУРНЫЙ
МАРКЕР ВАКЦИНЫ**



**1 ПУРПУРНАЯ
СЕКЦИЯ**



**8 КАРТ СПЕЦИАЛЬНЫХ
СОБЫТИЙ**



**3 КАРТЫ
МУТАЦИОННЫХ
СОБЫТИЙ**



**2 КАРТЫ
МУТАЦИЯ!**



**8 КАРТ ЭПИДЕМИЯ!
ВИРУЛЕНТНОГО ШТАММА**



1 КАРТА ЭПИДЕМИЯ!

Для "Легендарного"
уровня сложности



1 ПАМЯТКА

Для пятого игрока



**1 МАРШРУТНЫЙ ЛИСТ
БИОТЕРРОРИСТА**



**6 ЧАШЕК ПЕТРИ
С ЭТИКЕТКАМИ**

Приклейте соответствующие этикетки на крышки чашек Петри и храните все ваши деревянные компоненты в них!



4 БЛАНКА КАРТ

Сделайте собственных
персонажей и специальные
события!



Все компоненты "На грани" изображены на данной странице. При необходимости вы легко можете отдельить их от компонентов базовой игры.

НОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ, СОБЫТИЯ И ПРАВИЛА

НОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Для того чтобы разнообразить игру добавьте новых персонажей к персонажам базовой игры и замените строителя из базовой игры на исправленного. Раздавайте карты персонажей по правилам базовой игры.

СТАТИСТИК



- Максимальное количество карт в руке 8.
- Один раз в ход, за 1 пункт действия, вы можете взять из сброса игровой колоды карту города, в котором находится ваша фишка.

СПЕЦИАЛИСТ ПО СДЕРЖИВАНИЮ

ЭПИДЕМИЙ



- Когда вы входите в город, в котором 2 или более кубиков болезни одного цвета, удалите 1 из них.

Примечание: этот эффект действует, даже если ваша фишка перемещена другим игроком (например, Диспетчером или в результате использования карт специальных событий «Вертолёт» и «Особые распоряжения»). Если в городе несколько болезней с 2 или более кубиков одного цвета, удалите 1 кубик каждой такой болезни.

ЭПИДЕМИОЛОГ



- Вы можете взять карту любого города у игрока, находящегося в том же городе что и вы.

Примечание: Данное действие совершается только в ваш ход, 1 раз в ход и за 1 пункт действия. Другие игроки не могут дать вам карту любого города в их ход, могут производить обмен только по общим правилам.

ФАРМАКОЛОГ



- 1 раз в ход и за 1 пункт действия вы можете взять из города, в котором находитесь, 1 кубик болезни в качестве «образца» и поместить его на карту вашего персонажа.
- Вы можете разработать вакцину в городе с исследовательской станцией, используя три кубика с карты вашего персонажа и три карты из руки, все они должны быть одного цвета.

Примечание: Кубики с вашей карты вы можете вернуть к неиспользованным в любое время.

УНИВЕРСАЛ



- В каждый ваш ход у вас есть 5 пунктов действия для совершения действий.

СТРОИТЕЛЬ (ИСПРАВЛЕННЫЙ)



- За 1 пункт действия вы можете построить исследовательскую станцию в городе, в котором вы находитесь.
- Один раз в ход, за 1 пункт действия, находясь в городе с исследовательской станцией, вы можете переместиться в любой город, сбросив карту любого города.

ТЕХНИК



- В начале вашего хода вы можете просмотреть верхние карты колоды инфекции в количестве равном текущему уровню инфекции, затем вернуть их назад (в той же последовательности).
- Если вы перемещаетесь в город, используя Прямой (не Чarterный) рейс, вы просто показываете другим игрокам карту города, в который хотите переместиться, а не сбрасываете её.

БИОТЕРРОРИСТ



Персонаж Биотеррорист используется только если вы играете сценарий «Биотеррорист». Правила данного сценария читайте ниже.

НОВЫЕ СПЕЦИАЛЬНЫЕ СОБЫТИЯ

Следующее правило вносит дополнение в п.7 Подготовки к игре базовых правил. При подготовке игровой колоды отсортируйте 5 карт специальных событий основной игры и перемещайте их с 8 новыми картами специальных событий. Из получившейся колоды в закрытую выберите карты из расчета по 2 на каждого игрока и замешайте их в игровую колоду. Оставшиеся карты специальных событий, не просматривая, уберите в коробку.

Играйте карты специальных событий по правилам базовой игры со следующими пояснениями.

ВРЕМЯ НАЗАД



Игрок, только что взявший карту **Время назад**, не может сыграть её сразу, чтобы совершить дополнительные действия, т.к. он уже закончил фазу действий (1) и перешел в фазу набора карт в руку (2).

МОБИЛЬНЫЙ ГОСПИТАЛЬ



Медик удаляет только 1 кубик болезни (против которой не разработана вакцина) в городах, на которые распространяется это событие. Специалист по сдерживанию эпидемий сначала должен выполнить уникальные действия своего персонажа и только после этого использовать данное специальное событие.

ОСОБЫЕ РАСПОРЯЖЕНИЯ



Данное специальное событие работает так же как и уникальное действие Диспетчера при перемещении фишки другого игрока. Игрок, сыгравший данное событие, должен сыграть (или показать) карты, необходимые для совершения прямого или чартерного рейса. Уникальные действия перемещаемого данным способом персонажа (например, Специалиста по сдерживанию эпидемий или Медика) выполняются так же как и в его ход.

БЫСТРАЯ ДОСТАВКА ВАКЦИНЫ



Вы можете взять кубики только из одного города по своему желанию. Города считаются «соседними», если они соединены красной линией. Вы должны взять как минимум 1 кубик из города, для того чтобы иметь возможность взять кубик из соседнего (соседних) города.

Например, вы не можете взять кубики из Сантьяго и Мехико, если вы не взяли как минимум один кубик из Лимы.

ИГРА ДЛЯ 5 ИГРОКОВ

Теперь в Пандемию можно играть впятером. При подготовке игры 5-й игрок получает карту персонажа и памятку (добавлена в этом расширении). Каждый игрок получает по 2 игровые карты, так же как и при игре в 4-ом.

УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ "ЛЕГЕНДАРНЫЙ"

Не чувствуете накала? Попробуйте уровень сложности "Легендарный". При подготовке игровой колоды используйте 7-ю карту эпидемии из данного расширения. Разделите игровую колоду на 7 стопок и замешайте в каждую по 1 карте эпидемии. В остальном следуйте базовым правилам. Не для слабонервных...

СЦЕНАРИИ

Каждый сценарий добавляет в игру некоторую сложность. Поэтому, при желании, в первый раз вы можете играть сценарии на более легком уровне, нежели вы играете в базовую игру. Опытные игроки могут совмещать сценарии. Например, сценарий «Вирулентный штамм» можно играть одновременно со сценарием «Мутация» или «Биотеррорист». Сценарии «Мутация» или «Биотеррорист» совмещать **НЕЛЬЗЯ**. Наслаждайтесь!

СЦЕНАРИЙ "ВИРУЛЕНТНЫЙ ШТАММ"

В сценарии «Вирулентный штамм» одна из болезней вдруг выходит из-под контроля и начинает непредсказуемо распространяться.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка к игре производится по правилам базовой игры со следующими изменениями:

- Стандартные карты «Эпидемия!» не используются, уберите их в коробку.
- Перемещайте карты «Эпидемия! Вирулентный штамм» и возьмите из них лицом вниз количество карт необходимое для игры на выбранном вами уровне сложности. (4,5,6 или 7 карт)
- Замешайте эти карты (не просматривая их) в игровую колоду, используя метод подготовки игровой колоды для базовых карт «Эпидемия!», пункты 8 и 9 подготовки к игре базовых правил Пандемии.
- Неиспользованные карты «Эпидемия! Вирулентный штамм», не просматривая, уберите в коробку.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ВИРУЛЕНТНОГО ШТАММА

Игра идет в стандартном порядке до тех пор, пока один из игроков не вытянет карту «Эпидемия! Вирулентный штамм». **После** выполнения пункта 2. «Инфицировать город» карты «Эпидемия! Вирулентный штамм» необходимо определить (один раз за игру) какая из болезней будет вирулентным штаммом. Для этого посчитайте количество кубиков болезни каждого цвета на игровом поле, **болезнь с большим количеством кубиков становится вирулентным штаммом**. Если несколько болезней имеют одинаковое количество кубиков на игровом поле, определите вирулентный штамм случайным образом из этих болезней. Данная болезнь будет вирулентным штаммом до конца игры. Положите выпавшую карту «Эпидемия! Вирулентный штамм» рядом с игровым полем около запаса кубиков болезни, определенной как вирулентный штамм, в качестве напоминания статуса последней.

*Примечание: Если вы совмещаете сценарий «Вирулентный штамм» со сценарием «Мутация» или «Биотеррорист», пурпурная болезнь **не может** быть вирулентным штаммом, ее кубики не подсчитываются при определении вирулентного штамма.*

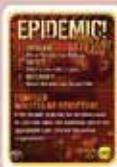
Эффект эпидемии вирулентного штамма

В дополнение к нормальным эффектам Эпидемии, каждая карта Эпидемии вирулентного штамма имеет собственный уникальный эффект, который относится только к болезни, являющейся вирулентным штаммом. Прочтите текст карты вслух и следуйте её инструкциям.

Некоторые карты имеют иконку в правом нижнем углу в виде знака бесконечности. Данные карты необходимо положить рядом с игровым полем в качестве напоминания, поскольку её эффект будет действовать на игровой процесс **до конца игры**.

Примечания.

СЛОЖНАЯ МОЛЕКУЛЯРНАЯ СТРУКТУРА



Для разработки вакцины против вирулентного штамма игрок должен использовать 6 карт цвета вирулентного штамма, а не 5, за исключением Ученого, который должен использовать 5 карт, и Фармаколога, который должен использовать 4 карты и 3 образца.

Нормальный эффект
Эпидемии



Эффект Эпидемии Продолжительный
вирулентного штамма эффект

ПРАВИТЕЛЬСТВЕННОЕ ВМЕШАТЕЛЬСТВО



Эффект «Правительственного вмешательства» нейтрализует свойства «Мобильного госпиталя» против кубиков вирулентного штамма. Уникальные способности Специалиста по сдерживанию эпидемии не отменяют эффект «Правительственного вмешательства». Так же не происходят события карт «Дистанционное вмешательство» и «Быстрая доставка вакцины» в городах, где присутствуют кубики вирулентного штамма.

ПОБЕДА И ПОРАЖЕНИЕ

В сценарии Вирулентного штамма игроки выигрывают и проигрывают при тех же условиях, что и в базовой игре. УДАЧИ!

СЦЕНАРИЙ "МУТАЦИЯ"

Сценарий «Мутация» добавляет пятую пурпурную болезнь, которая появляется внезапно и ведет себя непредсказуемо.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка к игре производится по правилам базовой игры со следующими дополнениями и изменениями:

- Поместите 12 кубиков пурпурной болезни рядом с игровым полем



- Поместите маркер вакцины пурпурного цвета рядом с другими 4 вакцинами стороной ампулы вверх.



- Поместите секцию пурпурной болезни в область найденных вакцин, как показано на рисунке.



- Сразу после раздачи карт игрокам (п. 7 подготовки к игре основных правил), но перед добавлением карт «Эпидемия!» (п. 8 и 9 подготовки к игре основных правил), замешайте в игровую колоду 3 карты мутационных событий.



- После первоначального инфицирования (п. 11 подготовки к игре основных правил), положите 2 карты мутации наверх стопки сброса инфекции.



ПОБЕДА И ПОРАЖЕНИЕ

Игроки незамедлительно выигрывают если:

- а) разработаны вакцины против всех 5 болезней **ИЛИ**
- б) разработаны вакцины против 4 базовых болезней и, в то же время или позже, полностью уничтожена пурпурная болезнь (её кубиков нет на доске в данный момент).

Игроки проигрывают при тех же условиях, что и в базовой игре, учитывая пурпурную болезнь, если её кубик необходимо поместить на поле, но все её кубики уже там, игроки так же проигрывают.

Примечание: В игре всего 12 кубиков пурпурной болезни, а не 24 как у базовых болезней!

РАСПРОСТРАНЕНИЕ МУТИРОВАВШЕЙ (ПУРПУРНОЙ) БОЛЕЗНИ

В начале игры на поле нет кубиков пурпурной болезни. Как только она входит в игру, она ведет себя подобно остальным болезням (распространение инфекции, вспышки, борьба с болезнью, излечение и уничтожение) кроме ситуаций описанных ниже.

Пурпурная болезнь входит в игру одним из трех способов:

КАРТЫ МУТАЦИЯ!

Если в фазу распространения инфекции игрок вытягивает карту МУТАЦИЯ!, то он должен вытянуть нижнюю карту из колоды инфекции и поместить в указанный на ней город кубик пурпурной болезни.

Кубик болезни, цвет которой совпадает с цветом города, в этом случае на карту НЕ помещается.



Примечание:

- Вытянутая карта Мутация! считается одной из необходимых карт для распространения инфекции в этой фазе
- Карта специального события Иммунитет не может быть использована для удаления карты Мутация! из стопки инфекционного сброса.

КАРТЫ МУТАЦИОННЫХ СОБЫТИЙ

Если в фазу набора карт в руку игрок вытягивает карту мутационного события, он должен выполнить инструкции, указанные на ней, после чего поместить ее в сброс игровой колоды.



Примечание:

- Две из трех карт мутационного события (Распространение Мутации! и Угроза Мутации!) требуют вытянуть нижнюю карту из колоды инфекции, в этом случае на город, указанный в данной карте, кубик болезни не помещается.
- Вытянутая карта мутационного события считается одной из необходимых карт для набора в руку в этой фазе.
- Если игрок вытягивает карты Эпидемия! и Мутационное событие в одну фазу, то сначала разыгрываются условия карты мутационного события, а затем карты Эпидемия! (если игрок вытягивает 2 карты мутационного события, то он сам решает, какую из них разыграть первой).

ФАЗА РАСПРОСТРАНЕНИЯ ИНФЕКЦИИ

Если в ходе фазы распространения инфекции вытянута карта города, в котором есть хотя бы 1 кубик пурпурной болезни, то в данный город помещается 1 кубик пурпурной болезни и 1 кубик болезни, совпадающей с цветом данного города (если данная болезнь не уничтожена). Вспышки инфекций разыгрываются по тем же правилам, что и в базовой игре.



Например: Игрок в фазу распространения инфекции вытягивает Каир, там уже есть 1 кубик пурпурной болезни, игрок должен поместить в Каир 1 кубик черной и 1 кубик пурпурной болезней.

РАЗРАБОТКА ВАКЦИНЫ ПРОТИВ ПУРПУРНОЙ БОЛЕЗНИ

Для разработки вакцины против пурпурной болезни фишка игрока должна находиться в городе с исследовательской станцией. Игрок должен использовать 1 пункт действия и сбросить 5 карт городов в любой цветовой комбинации при условии, что в одном из сбрасываемых городов присутствует как минимум 1 кубик пурпурной болезни

Для разработки вакцины против пурпурной болезни Ученому необходимо сбросить 4 карты городов, а Фармацевту сбросить 3 карты городов и 3 пурпурных кубика «образца» с карты персонажа. В обоих случаях один из этих городов должен содержать как минимум 1 кубик пурпурной болезни.

Пурпурная болезнь может быть уничтожена по правилам базовой игры. Если после разработки вакцины на игровом поле в какой то момент не остается ни одного кубика пурпурной болезни - она считается уничтоженной.

Примечание: Если после уничтожения пурпурной болезни в фазу распространения инфекции игрок вытягивает карту Мутация!, то она просто сбрасывается в сброс инфекционной колоды (ее эффект не срабатывает). Вытянутая карта Мутация! также считается одной из необходимых карт для распространения инфекции в этой фазе.

ВСПЫШКИ ЭПИДЕМИИ ПУРПУРНОЙ БОЛЕЗНИ

Вспышки эпидемии пурпурной болезни происходят по правилам базовой игры для болезней других цветов, за исключением сценария Биотеррориста, в котором они разыгрываются по другим правилам. (см. страницу 15)

ЭПИДЕМИЯ! В ИГРЕ С ПУРПУРНОЙ БОЛЕЗНЬЮ

Когда игрок вытягивает нижнюю карту из колоды инфекции, для выполнения пункта 2 карты ЭПИДЕМИЯ!, в указанный на карте город не помещается дополнительный кубик пурпурной болезни, если там уже есть, по крайней мере, 1 такой кубик. В данном случае в этот город помещается только 3 кубика болезни соответствующего цвета.

СЦЕНАРИЙ "БИОТЕРРОРИСТ"

Сценарий с участием Биотеррориста позволяет одному из игроков играть против остальных, распространяя пятую болезнь и сея панику по всему миру.

Примечание: Данный сценарий рекомендуется играть при участии 3-х или 4-х игроков, для 5-х (1 Биотеррорист и 4 остальных персонажа) данный сценарий не рекомендован.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка к игре производится по правилам базовой игры со следующими дополнениями и изменениями:

- Поместите 12 кубиков пурпурной болезни рядом с игровым полем.



- Поместите секцию пурпурной болезни в область найденных вакцин, как показано на рисунке.



- Поместите маркер вакцины пурпурного цвета рядом с другими 4 вакцинами, стороной ампулы



- В данном сценарии используются по 2 карты специальных событий на каждого игрока, при этом учитываются все игроки, включая Биотеррориста.



- Выберите игрока, исполняющего роль Биотеррориста, и выдайте ему карту персонажа, черную фишку, маршрутный лист и карандаш. В начале игры черная фишка находится за пределами поля.



- После подготовительного инфицирования (п.11 Подготовки к игре базовых правил) сдайте 2 карты инфекции из колоды инфекции Биотеррористу. Биотеррорист использует только карты инфекции, карты игровой колоды он НЕ использует)



- После того как поле подготовлено, игрок, делающий первый ход, выбран, Биотеррорист просматривает выпавшие ему карты и решает, в каком городе он начнет игру, это может быть любой город. Выбрав, город, он тайно от остальных игроков вписывает его название в поле «Стартовый город» маршрутного листа.



ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

Ход Биотеррориста происходит после хода каждого игрока (после фазы распространения инфекции). Биотеррорист не набирает карты (исключая действия направленные на это, смотри ниже) и не выполняет фазу распространения инфекции.

СЕКРЕТНОСТЬ БИОТЕРРОРИСТА

По игровому полю Биотеррорист перемещается тайно, записывая свои перемещения и другие действия в маршрутном листе. Если в какой-то момент игры Биотеррорист оказывается в одном городе с любым другим игроком, он считается обнаруженным и должен выставить свою фишку в данный город. Если в результате последующих передвижений игроков (всех без исключения) Биотеррорист остается один в городе, он считается скрывшимся и убирает свою фишку с игрового поля.

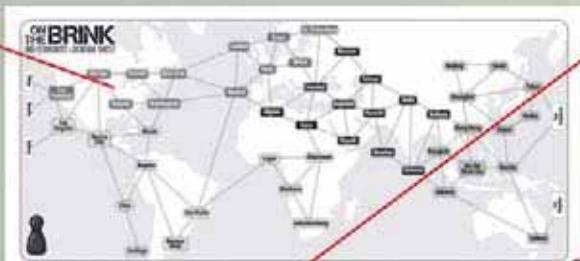
Когда Биотеррорист перемещается прямым или чартерным рейсом (смотри ниже), он играет с руки, лицом вверх необходимую для перемещения карту инфекции, кладет её в стопку сброса инфекции и объявляет, в аэропорту какого города он был замечен. Он не должен говорить, какое из действий он использовал, - прямой или чартерный рейс, а так же прибыл ли он или убыл в объявленный город.

МАРШРУТНЫЙ ЛИСТ БИОТЕРРОРИСТА

Маршрутный лист предназначен для записи действий Биотеррориста. Если игроки желают наслаждаться качественными игровыми компонентами как можно дольше, рекомендуется пользоваться копией маршрутного листа. (Сами понимаете, последнее предложение полная отсебятина)

Игровое поле

Копия игровой карты для планирования своих действий. Позволяет сфокусироваться на определенных участках игрового поля, не привлекая внимания других игроков.



Трек действий

Используйте одну строку для записи передвижений и других действий в одном ходе.

Поле

"Стартовый город"

Запишите название города, в котором начинаете игру

STARTING CITY:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27

Линия сгиба

Согните маршрутный лист пополам здесь, чтобы спрятать трек действий от других игроков.

Лог результатов

Поле для записи участников и победителей.

Предложения и замечания

Примеры записи действий

ДЕЙСТВИЯ БИОТЕРРОРИСТА

В свой ход Биотеррорист может совершить два действия из описанных ниже, а также дополнительно совершить 1 Переезд/Паром. Дополнительный Переезд/Паром - бонусное действие и может быть совершенno до, между или после совершения двух основных действий. Ниже, для разъяснения записи действий на маршрутный лист, использована Атланта. В процессе реальной игры Биотеррорист должен записывать города, фактически посещаемые им. Ниже, в графических примерах, использованы черная фишка, для отображения обнаруженного Биотеррориста (фишка на игровом поле) и серая фишка, для отображения скрывшегося (фишка вне игрового поля) Биотеррориста.

БАЗОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ (доступны пока Биотеррорист не схвачен)

Базовые действия доступны Биотеррористу, пока его не схватили, не важно скрыт он или обнаружен.

Atlanta

Переезд/Паром

Переместитесь в соседний город. Города считаются соседними, если они соединены красной линией.



Например: Скрытый Биотеррорист перемещается из Вашингтона в Атланту. В Атланте есть фишка игрока – Биотеррорист считается обнаруженным и должен поместить свою фишку на игровое поле в Атланту.

Atlanta

Прямой рейс

Сыграйте в сброс инфекции карту инфекции из вашей руки, соответствующую городу, в который вы хотите переместиться. Объявите, что Биотеррорист был замечен в аэропорту сыгранного города.



Например: Обнаруженный Биотеррорист играет карту инфекции Атланты, перемещается из Алжира в Атланту и объявляет, что был замечен в аэропорту Атланты. В Атланте нет фишек других игроков, Биотеррорист считается скрывшимся и убирает свою фишку с игрового поля.

Atlanta

Чarterный рейс

Сыграйте в сброс инфекции карту инфекции из вашей руки, соответствующую городу, в котором находитесь, для перемещения в любой другой город. Объявите, что Биотеррорист был замечен в аэропорту сыгранного города.



Например: Скрытый Биотеррорист играет карту инфекции Алжира, перемещается из Алжира в Атланту и объявляет, что был замечен в аэропорту Алжира.

Взять карту

Возьмите в руку карту сверху колоды инфекции. Максимальное количество карт в руке Биотеррориста – 7. Если в руке Биотеррориста более 7-ми карт, он должен немедленно скинуть лишние (по своему усмотрению) в сброс инфекции (без сопутствующего эффекта).



Пас

Ничего не делать за 1 пункт действия



СКРЫТЫЕ ДЕЙСТВИЯ (максимум 1 раз каждое в ход, только если скрыт)

Скрытые действия доступны Биотеррористу **ТОЛЬКО** пока он скрыт. Каждое из этих действий может быть совершено **ТОЛЬКО ОДИН РАЗ В ХОД**.



Инфицировать непосредственно

Поместите кубик пурпурной болезни в город, в котором находитесь. При необходимости произведите вспышку эпидемии по правилам описанным ниже.



Например: Скрытый Биотеррорист инфицирует Атланту.



Например: Скрытый Биотеррорист находится в Лос-Анджелесе, он играет карту инфекции Атланты и инфицирует Атланту, несмотря на то что там есть фишка игрока.



Инфицировать удаленно

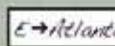
Сыграйте в сброс инфекции карту инфекции, чтобы поместить кубик пурпурной болезни в изображенный на карте город (даже если там есть фишка игрока). При необходимости произведите вспышку эпидемии по правилам, описанным ниже. Кубик болезни цвета сыгранного города в нем не размещается.



Например: Скрытый Биотеррорист находится в Мехико, где есть исследовательская станция. Он играет карту инфекции Боготы (желтого цвета, как и у Мехико) и убирает исследовательскую станцию из Мехико.

ДЕЙСТВИЯ ПРИ ЗАХВАТЕ (действия доступны только если схвачен)

Пока Биотеррорист схвачен (смотри ниже), **ТОЛЬКО** три следующие действия доступны для него (пока он не сбежал).



Побег

Сыграйте в сброс инфекции карту инфекции, чтобы совершить побег в город, изображенный на данной карте. Не забудьте объявить, в аэропорту какого города был замечен Биотеррорист. Заберите фишку Биотеррориста у игрока, совершившего захват.



Например: Ранее Биотеррорист был схвачен Универсалом. Он играет карту инфекции Атланты и совершает побег с карты персонажа в Атланту. Он объявляется замеченым в аэропорту Атланты, но, так как в Атланте нет фишек других игроков, скрывается, и черная фишка не выставляется на игровое поле.



Взять карту

Так же как и в базовых действиях.



Пас

Так же как и в базовых действиях.



ЗАХВАТ БИОТЕРРОРИСТА

Если Биотеррорист был обнаружен, и его фишка находится на игровом поле, то игрок, находящийся с ним в одном городе, может произвести **захват**, использовав для этого 1 пункт действия.



Захват (специальное действие игрока)

Поместите фишку Биотеррориста на своей карте персонажа.

Биотеррорист немедленно сбрасывает все карты с руки в сброс инфекции (без сопутствующего эффекта).



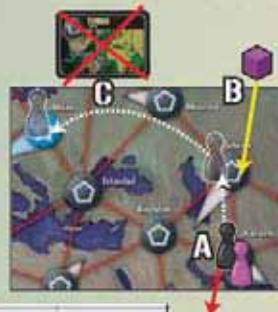
Например: Биотеррорист обнаружен Статистиком в Маниле. В свой ход Статистик тратит 1 пункт действия на совершение захвата Биотеррориста. Он берет черную фишку и помещает ее на карту своего персонажа. Игрок Биотеррорист сбрасывает все карты с руки в сброс инфекции.

Пока Биотеррорист схвачен, он может только взять карту, сбежать или пасовать. (П.к. при захвате Биотеррорист теряет все карты, а для побега они ему необходимы, то, скорее всего, его первым действием после захвата будет – взять карту.) После того как Биотеррорист совершил побег, он может закончить свой ход используя скрытые или базовые действия.

ПРИМЕР ХОДА БИОТЕРРОРИСТА

А) В начале своего третьего хода Биотеррорист обнаружен в Карачи. Он использует свое бонусное действие Переезд \ Паром, для того чтобы скрыться в Тегеране, и убирает свою фишку с поля

Примечание: он не говорит другим игрокам куда передвигается, а просто убирает свою фишку с поля, остальным остается только догадываться, куда он переместился.

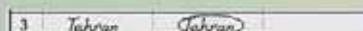


Он заполняет свой маршрутный лист так:



Б) Теперь он скрыт и совершает свое первое* действие, чтобы инфицировать непосредственно Тегеран и поместить туда пурпурный кубик. Для инфицирования Тегерана он не должен играть карту Тегерана (как, например, при инфицировании удаленно) и остальные игроки, несомненно, понимают, что он скрылся в Тегеране.

Он заполняет свой маршрутный лист так:



С) Остальные игроки понимают, что Биотеррорист в Тегеране, но у него есть "туз в рукаве". Он совершает свое второе* действие - играет карту инфекции Тегерана и посредством Чarterного рейса тайно перемещается в Милан. Он объявляет, что был замечен в аэропорту Тегерана, но остальным игрокам эта информация пользы не приносит....

Он заполняет свой маршрутный лист так:



* Помните, что первое перемещение Биотеррориста было бонусным действием и не считается одним из основных.

ИНФИЦИРОВАНИЕ ГОРОДОВ СОДЕРЖАЩИХ ПУРПУРНЫЕ КУБИКИ

Если в фазу распространения инфекции игрок вытягивает карту инфекции города, в котором уже есть как минимум один кубик пурпурной болезни, то в данный город необходимо поместить как кубик цвета указанной на карте болезни, так и кубик пурпурной болезни. Вспышки эпидемии пурпурной болезни происходят по правилам, описанным ниже, всех остальных - по базовым правилам.

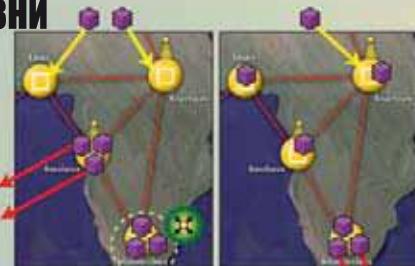


Например: В фазу распространения инфекции вытягивает карту Гонконга, в котором уже есть пурпурный кубик, и игрок помещает туда 1 красный и 1 пурпурный кубики.

Когда игрок вытягивает нижнюю карту из колоды инфекции для выполнения пункта 2 карты ЭПИДЕМИЯ!, в указанный на карте город не помещается дополнительный кубик пурпурной болезни, если там уже есть, по крайней мере, 1 такой кубик. В данном случае в этот город помещается только 3 кубика болезни соответствующего цвета.

ЯРОСТНАЯ ВСПЫШКА ПУРПУРНОЙ БОЛЕЗНИ

Вспышки эпидемии пурпурной болезни (только в сценарии Биотеррорист) настолько интенсивны, что называются "яростными". В городах, где они возникают, остается только один кубик пурпурной болезни. Если в городе происходит яростная вспышка пурпурной болезни, то из него удаляются 2 кубика данной болезни и помещается по 1 пурпурному кубику в каждый соседний город. Если возникает цепная реакция, то две яростные вспышки подряд в одном и том же городе произойти не могут.



Например: Вспышка эпидемии пурпурной болезни произошла в Киншасе. Два пурпурных кубика удалены из Киншасы. По одному пурпурному кубику добавлено в Лагос, Хартум и Йоханнесбург. Ой! В Йоханнесбурге уже есть 3 пурпурных кубика и 4 добавить нельзя, и происходит цепная реакция и вспышка эпидемии в Йоханнесбурге: из него удаляются 2 пурпурных кубика, 1 пурпурный кубик добавляется в Хартум, но в Киншасу кубик не добавляется, т.к. в этом ходе вспышка там уже произошла. Маркер уровня инфекции передвигается на два деления вправо на индикаторе уровня инфекции.

РАЗРАБОТКА ВАКЦИНЫ ПРОТИВ ПУРПУРНОЙ БОЛЕЗНИ

Для разработки вакцины против пурпурной болезни вы должны находиться в городе с исследовательской станцией. Необходимо использовать 1 пункт действия и сбросить 5 карт городов в любой комбинации цветов, но один из этих городов **должен** содержать как минимум 1 кубик пурпурной болезни.

Для разработки вакцины против пурпурной болезни Ученому необходимо сбросить 4 карты городов, а Фармацевту сбросить 3 карты городов и 3 пурпурных кубика «образца» с карты персонажа. В обоих случаях один из этих городов должен содержать как минимум 1 кубик пурпурной болезни.

Уничтожение пурпурной болезни происходит по стандартным правилам: после разработки вакцины против пурпурной болезни должны быть удалены все кубики данной болезни с игрового поля.

ПОБЕДА И ПОРАЖЕНИЕ

Игроки незамедлительно выигрывают если:

- a) разработаны вакцины против всех 5 болезней **ИЛИ**
- b) разработаны вакцины против 4 базовых болезней и, в то же время или позже, полностью уничтожена пурпурная болезнь (её кубиков нет на доске в данный момент).

Игроки проигрывают при тех же условиях, что и в базовой игре, учитывая пурпурную болезнь. Если её кубик необходимо поместить на поле, но все её кубики уже там, игроки так же проигрывают.

Биотerrorист выигрывает, если игроки проигрывают и на игровом поле есть как минимум 1 кубик пурпурной болезни. **Биотerrorист незамедлительно проигрывает** (и выбывает из игры), как только пурпурная болезнь уничтожена.

Проигрывают ВСЕ. Если проигрывают игроки и на игровом поле нет кубиков пурпурной болезни, или если игроки проигрывают после уничтожения пурпурной болезни.

ИГРОВОЙ ЭТИКЕТ

Биотerrorист может слушать обсуждение и планирование игры другими игроками. Другие игроки не могут уединяться или обмениваться записками для тайного обсуждения игры. Биотerrorист не может показывать карты инфекции из своей руки до того как он их сыграет. Биотerrorист честно ведет записи в маршрутном листе и объявляет города, в которых он был замечен, ответственность за это он несет, прежде всего, перед собой. Биотerrorист в свой ход может комментировать действия других игроков и даже подкалывать их, но он должен воздержаться от этого в ход любого другого игрока. То же справедливо для остальных игроков: они должны воздержаться от любых комментариев в ход Биотerrorиста. Мы рекомендуем следовать этим правилам и играть, как можно глубже погружаясь в свою роль, совершая каждое действие как жизненно важное.

В процессе игры могут возникнуть сложные ситуации, которые требуют всеобщего обсуждения, и данные правила не запрещают подобную дискуссию.

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 Sapolksy, 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