

N 4245.3

**РУКОВОДСТВО
ПО РАБОТЕ ДИВЕРСИОННОГО ОТДЕЛА**



РАСЕКРЕЧЕНО
МИНИСТЕРСТВО ОБОРОНЫ, США
ДОКЛАД ПО РАЗВЕДКЕ 5200 1 P

Джон Кулер

КНИГА ПРАВИЛ

**ПОДГОТОВЛЕНО ПОД РУКОВОДСТВОМ ГЛАВЫ
ОПЕРАТИВНОЙ СЛУЖБЫ**

РАСЕКРЕЧЕНО

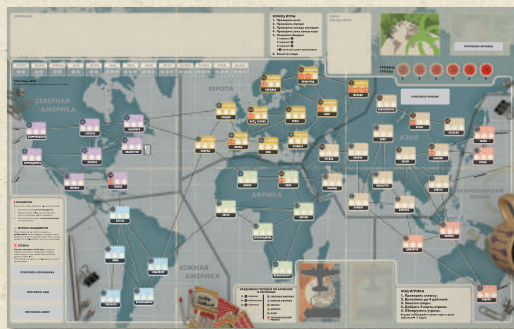
МЭТТ ЛИКОК И РОБ ДАВЬО

PANDEMIC LEGACY

SEASON 0

ПАНДЕМИЯ
НАСЛЕДИЕ
НУЛЕВОЙ СЕЗОН

СТАРТОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ



1 ИГРОВОЕ ПОЛЕ



4 ФИШКИ



36 СЕКРЕТНЫХ АГЕНТОВ



8 ШТАБ-КВАРТИР



7 ЖЕТОНОВ ИНЦИДЕНТОВ



1 МАРКЕР УГРОЗЫ



24 ЖЕТОНА ОТСЛЕЖИВАНИЯ



3 ЖЕТОНА ВЫПОЛНЕНИЯ/ПРОВАЛА ЦЕЛИ



3 союзных,



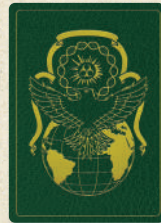
3 нейтральных,



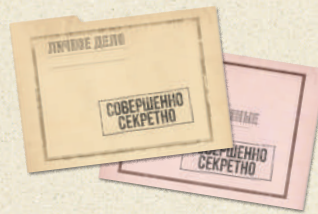
3 советских



4 ПАМЯТКИ



4 ПАСПОРТА



1 ФАЙЛ РАЗВЕДАННЫХ И 1 ЛИЧНОЕ ДЕЛО



3 ЛИСТА СО СТИКЕРАМИ



48 КАРТ УГРОЗ



58 КАРТ ИГРОКА



4 ВРЕМЕННЫХ ПСЕВДОНИМА

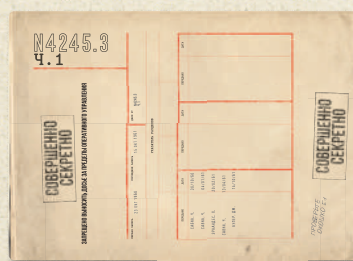
КОМПОНЕНТЫ КАМПАНИИ – НЕ ОТКРЫВАТЬ БЕЗ ИНСТРУКЦИИ!



КОЛОДА НАСЛЕДИЯ (В 2 ЧАСТЯХ)



КНИГА ОТЧЁТОВ



3 СЕКРЕТНЫХ ДОСЬЕ



42 КАРТЫ ОПЕРАЦИЙ



8 СЕЙФОВЫХ ЯЧЕЕК

ВАС ОТОБРАЛИ НА СЛУЖБУ. ВЫ ГОТОВЫ СТАТЬ ЛУЧШИМИ АГЕНТАМИ

ДЕКАБРЬ, 1961

Непримечательное объявление о работе: «Требуются выпускники медицинских вузов для государственной программы». Как оказалось, под «государственной программой» имеется в виду ЦРУ. Известно, что легче обучить медиков агентурной работе, чем наоборот, и вас в скором времени отправляют на тренировки в лагерь «Свомпи».

Тем временем в Советском Союзе группа исследователей создаёт биологическое оружие для сокрушения Запада и окончания холодной войны. Провалив проект по созданию вируса C0dA, они совершили прорыв в создании другого патогена, который назвали МЕДУЗА.

Ваше обучение завершено, пора приступать к работе.

БРИФИНГ

Приветствую, агенты! Поздравляю с окончанием обучения в «Свомпи». Я руковожу сбором разведанных и, попросту говоря, буду вашим связным. Меня зовут Джон Купер, но можете звать меня просто Куп. Нам надо многое обсудить, так что начнём.

Аналитики докладывают, что Советы изобрели что-то грандиозное: сверхсекретный вирус под названием МЕДУЗА. Пока их исследования ещё не завершены, но если они примут его на вооружение и применят его, то, полагаю, жертв будет десятки миллионов.

Итак, мы забросим вас в глубокий тыл, но ваша медицинская подготовка должна дать вам преимущество, и это то, что мы называем временем великой нужды. Соберите информацию о вирусе МЕДУЗА: образцы, исследовательские записи, всё, что сможете найти. Мы должны знать, чем он опасен, где его делают и как Советы планируют его распространить.



Джон Купер



Фото из личного дела:
Чарльз Сабик. Март 1960 г.

Есть ещё одно задание, связанное с этим: вычислить местоположение одного из наших лучших агентов — Чарльза Сабика. Советы захватили его в Сибири в прошлом году, но мы не смогли его найти. Теперь же ему удалось вырваться на свободу, но он пока не выходил с нами на связь. Необходимо выяснить, сбежал ли он сам, или его отпустили. Может, он теперь работает на Советы? Узнал ли он что-то о МЕДУЗЕ, пока был у них? Найдите его, поговорите с ним и доставьте его домой, если сможете. Но будьте осторожны: он безжалостен, умён как чёрт и очень опасен.

И напоследок, давайте начистоту: ЦРУ — это не имеющая себе равных организация, преданная своей стране и созданная для её защиты, но всё не так гладко, как кажется на первый взгляд. У нас есть разные процедуры, комитеты, встречи, согласования и чертовски много бумажной работы, особенно для начинающих агентов вроде вас.

Всё, что я хочу сказать: не беспокойтесь об этой бюрократии. Ваш приятель Куп возьмёт всё самое худшее на себя. Вы же сконцентрируйтесь на проекте МЕДУЗА и Сабике. Это же не проблема для лучших агентов «Свомпи», не так ли?

Сюжет игры является художественным вымыслом, действия которого привязаны к определённом историческому периоду. Все имена, персонажи, места и события являются вымыслом разработчиков или использованы для художественного повествования. Любые совпадения с реальными людьми, живыми или мертвыми, или событиями являются случайными. Игровое поле является абстрактным представлением мира в 1962 году. В первую очередь это игра, и некоторые допущения были сделаны для обеспечения интересного игрового процесса.

МЕХАНИКА НАСЛЕДИЯ

В отличие от многих игр, где каждая новая партия начинается «с нуля», «Пандемия. Наследие» переносит некоторые элементы от одной игровой партии к другой. Принятые в вашей первой игре решения скажутся на вашей второй, третьей и каждой последующей партии с вашим игровым комплектом. Разные команды игроков будут принимать разные решения и накапливать совершенно разный опыт. Таким образом, игровой процесс будет уникальным для каждой группы людей.

Иногда вы будете писать на отдельных компонентах игры. Иногда вы будете наклеивать стикеры на карты и игровое поле. А иногда вам даже придётся порвать карту. **И эти изменения будут необратимыми.** Также в конце каждой игры участники будут проводить обновления, тем самым подготавливая будущие партии. В ходе игры вы узнаете и о других возможных изменениях. К тому же некоторые элементы игры поначалу скрыты от вас, и вы сможете открыть их только после того, как получите соответствующее указание.

НЕ ОТКРЫВАЙТЕ И НЕ ЧИТАЙТЕ, ПОКА НЕ ПОЛУЧИТЕ СООТВЕТСТВУЮЩЕЕ УКАЗАНИЕ:

- Карты колоды наследия или операций
- Записи в книге Отчётов
- Окошки в Секретных досье
- Закрытые сейфовые ячейки

Некоторые правила специально пропущены (отмечены пустыми полями с пометками). В ходе игры вы будете открывать новые правила и соответствующие наклейки, которые необходимо клеить в книгу правил.

ПРОЛОГ

Мы предлагаем вам сыграть в Пролог, чтобы понять механику принятия решений в игре. В Прологе нет постоянных эффектов и **необратимых изменений.**

Мы рекомендуем сыграть в Пролог по крайней мере один раз, или пока вы не освоите новую механику. После этого можете начинать обычную кампанию.

ЕСЛИ ВЫ ИГРАЛИ В СЕЗОН 1 ИЛИ 2...

Вам будут знакомы многие элементы игры, такие как колода наследия, уровень финансирования, обновления в конце игры и сейфовые ячейки.

Чтобы играть в «Нулевой сезон», необязательно проходить предыдущие сезоны: это независимые игры, связанные общим сюжетом.

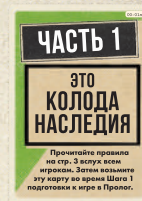
НОВЫЕ И ИЗМЕНЁННЫЕ ПРАВИЛА

В этом дополнении появилось много новых правил, которые немного отличают данную игру от других игр серии; вам стоит уделить особое внимание следующим пунктам:

- Карты операций и книга Отчётов (стр. 5)
- Агенты и карты угроз (стр. 6 и 13)
- Команды (стр. 6 и 11)
- Служка (стр. 7)
- Коммерческий рейс (стр. 10)
- Действие «Выполнить цель» (стр. 11)
- Инциденты (стр. 14)
- Переход к следующему месяцу** и изменение уровня финансирования («Проверьте цели» на стр. 15)

КОЛОДА НАСЛЕДИЯ

Колода наследия разделена на **две части** и содержит карты, описывающие события Пролога и последующих 12 игровых месяцев. Карты в колоде изначально лежат в определённом порядке: не просматривайте карты до игры и не перемешивайте их!



Перед вашей первой игрой в Пролог убедитесь, что используете первую часть колоды; отложите вторую часть в коробку. Откройте её, когда карты в первой колоде закончатся.

В начале каждой игры, включая Пролог, берите карты из колоды по одной и читайте их с обеих сторон до тех пор, пока не увидите карту с надписью СТОП или ПАУЗА. На этой карте будет написано, когда можно снова брать карты из колоды – это может быть конец игры или начало следующего игрового месяца.

По пути наследия можно пройти только один раз. **Даже если вы второй раз играете в текущем месяце, не кладите карты наследия обратно.**

НЕВЕРНЫЙ ПОРЯДОК КАРТ?

Если карты в колоде наследия случайно рассыпались или перемешались, попросите кого-нибудь из тех, кто не играет в игру, сформировать колоду в соответствии с номерами в правом верхнем углу карты.

00-01л

Первые две цифры означают месяц («00» – Пролог). Вторые две цифры показывают порядок карт для этого месяца («л» – лицевая сторона, «р» – рубашка карты).

ДРУГИЕ КОМПОНЕНТЫ НАСЛЕДИЯ

На протяжении кампании вы будете использовать другие компоненты, которые изменяют правила и рассказывают историю.

Все эти компоненты можно использовать только тогда, когда вы получите соответствующее указание.

СЕЙФОВЫЕ ЯЧЕЙКИ (№ 0001–0008)

Эти сейфовые ячейки содержат новые компоненты и правила.



ДОСЬЕ (№ 11–46 И РАЗЛИЧНЫЕ БУКВЫ)

В ходе игры вы будете открывать карты и другие компоненты, среди них будут попадаться такие, на которых указана буква или номер досье. В этом случае аккуратно откройте и оторвите соответствующее окошко досье.

За некоторыми окошками вы найдёте одноразовые стикеры, которые нужно будет приклеить на определённые карты, поле или в книгу правил.

Если на окошке написана буква, то это новое правило. Наклейте его в соответствующий раздел книги правил, но помните:

- ❖ Не все стикеры правил содержатся в досье. Некоторые стикеры лежат внутри сейфовых ячеек.
- ❖ Некоторые номера досье пропущены.

КАРТЫ ОПЕРАЦИЙ (№ 50–89)

В ходе игры, когда вы получите указание вытянуть определённую карту из колоды операций, найдите карту с нужным номером (на обратной стороне), возьмите её и переверните. **Вы не должны смотреть на все карты операций во время кампании.**



КНИГА ОТЧЁТОВ (№ 100–252)

Данная книга расскажет историю, а также даст инструкции о том, как поступить с завершёнными и проваленными заданиями:

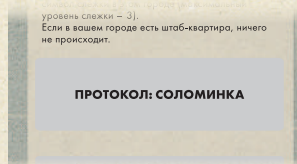
- ❖ **Не читайте** записи в этой книге без указания.
- ❖ Вы можете перечитывать любые предыдущие записи в ходе игры. Пометьте их, чтобы вы могли вернуться к ним позже.



КОДОВЫЕ СЛОВА НА ИГРОВОМ ПОЛЕ

На поле есть пять кодовых слов протокола (ЖУРАВЛЬ, АИД, КРОЛИК, СОЛОМИНКА, ЗЕФИР).

В течение игрового года на эти поля могут добавляться новые правила или напоминания. После появления такого слова добавьте соответствующий стикер на поле.



ЛИЧНОЕ ДЕЛО И ФАЙЛ РАЗВЕДАННЫХ

Личное дело содержит информацию, относящуюся к вашей службе в ЦРУ. Разведданные содержат указания и информацию о проекте МЕДУЗА и вашей

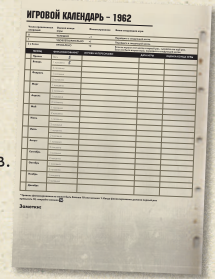


работе против Советского Союза.

Оба файла изначально пусты. На протяжении всей кампании вы можете изучать их содержимое в любое время.

КАЛЕНДАРЬ И ФИНАНСИРОВАНИЕ

Используйте игровой календарь, чтобы записывать свои достижения, результаты игр, участников игры и текущий уровень финансирования (сколько карт событий вы можете добавить в колоду игрока). Игровой календарь вы найдёте в конце книги Отчётов.



В начале первой игры (январь) ваш уровень финансирования равен 5, но он будет повышаться и понижаться от игры к игре.

Минимальный уровень равен 1, максимальный – 10. **Если в конце игры ваш уровень финансирования в первый раз превышает 10 – откройте окошко 14.**

ЧТО ОСТАЁТСЯ, А ЧТО МЕНЯЕТСЯ ОТ ИГРЫ К ИГРЕ?

Постоянные изменения, влияющие на все последующие игры, вносятся, когда вы пишете на компонентах и наклеиваете на них стикеры, открываете новые материалы, добавляете правила и уничтожаете другие игровые компоненты. Когда в ходе игры вы получите указание уничтожить какой-либо игровой компонент, это означает, что он больше не будет использоваться ни в этой, ни в последующих партиях. Порвите его (или распорядитесь им так, как вам захочется).

Все остальные компоненты возвращайте в резерв до новых игр. Каждую новую партию размещайте карты, фишки, жетоны и другие компоненты игры по обычным правилам. Когда какой-либо эффект ссылается на «игру», это относится к конкретной партии игрового месяца, а не ко всем 12 месяцам.

РЕЗЕРВ

Резерв – это место, в котором вы можете хранить карты, стикеры и фишки, не являющиеся в данный момент частью игрового процесса, но которые могут понадобиться позже во время или после игры.

Вы можете хранить резерв, где хотите. Любой игрок может посмотреть его содержимое в любое время.

ИГРОВЫЕ МЕСЯЦЫ

Игровой процесс «Пандемии. Наследие: Нулевой сезон» разделён на 12 месяцев, начиная с января 1962 года. В каждом месяце вы будете получать особые цели, каждую из которых необходимо выполнить.

В конце каждой игры вам будет дана оценка (УСПЕШНО, УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО, ПРОВАЛЕНО) в зависимости от того, скольких целей вы достигли. Ваша оценка влияет на то, какое финансирование вы получите в следующей игре, а также пройдёте ли вы в следующий месяц кампании (см. «Проверьте цели» на стр. 15).

КОНЕЦ КАМПАНИИ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Кампания закончится после того, как вы завершите партию в декабре. После этого вы должны будете подсчитать количество набранных очков по окончательным результатам вашей работы. Ваш итоговый результат, как и судьба всего мира, будут зависеть от оценок за каждый месяц.

КЛЮЧЕВЫЕ ПОНЯТИЯ

1962 год. Кульминация холодной войны. Какие-то советские фанатики стремятся создать биологическое оружие для сокрушения Запада. Вас обучили искусству разведки и медицине, поэтому вы должны путешествовать по миру, нейтрализовать советских агентов, выполнять задания и организовывать команды оперативников ЦРУ.

ВЛИЯНИЕ

Разделение мира на разные идеологии показано влиянием в каждом городе на поле: союзные (США, НАТО и др.), нейтральные и советские.



СОЮЗНЫЕ



НЕЙТРАЛЬНЫЕ



СОВЕТСКИЕ

Как правило, влияние изменяет или добавляет требования для различных действий и эффектов.

АГЕНТЫ

Каждый город на карте имеет соответствующую карту угрозы, при выходе которой необходимо поместить советского агента в данный город на поле. Если проигнорировать угрозы, они могут вызвать серьезные последствия, вплоть до вашего поражения.



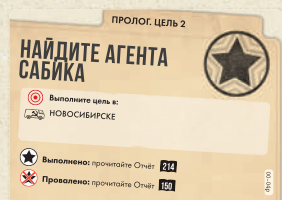
ЦЕЛИ

Ваша основная задача в каждой игре – выполнить цели текущего месяца (так же как и в Прологе).

Цели должны быть выполнены в определенных городах на поле. Для выполнения большинства из них вы должны создать команду (см. «Команды»), соответствующую влиянию в этом городе, поместить эту команду в нужный город и выполнить действие (см. «Выполнить цель» на стр. 11).

Иногда у вас не будет информации о целевом городе. Вам необходимо вычислить его в течение игры (или использовать определенные действия, см. «Вычисление целевого города» на стр. 11).

Важно: цели разных месяцев – разные, так что вы можете уничтожать старые карты цели, которые вы получили в предыдущие игровые месяцы.



КОМАНДЫ

Во время игры вы будете собирать и сбрасывать наборы карт городов с совпадающим влиянием для создания команд. Команды – это группы тайных агентов, работающих под вашим началом (отмечены фургонами для слежки).



Есть три типа команд: союзные, нейтральные и советские. (Они все работают на ЦРУ, но паспорта и псевдонимы позволяют находиться лишь в соответствующих городах.) После создания команды любой игрок может её использовать. Команды нужны для выполнения большинства целей, а также они эффективно устраняют советских агентов, но для этих задач команда должна быть активна.

АКТИВНОСТЬ КОМАНДЫ

Команда активна, пока находится в городе с соответствующим влиянием (к примеру, союзные команды активны в союзных городах). **Команды в городах с несовпадающим влиянием неактивны.** Когда команда неактивна, переверните её фигурку в качестве напоминания, что эту команду нельзя использовать для выполнения цели.

ПРИМЕР АКТИВАЦИИ КОМАНДЫ

Союзная команда начала ход в Каире, где была неактивна (была перевернута), так как город находится под советским контролем. Во время хода команду переместили в Алжир. Так как Алжир – союзный город, фигурка поворачивается активной стороной (значком вверх). Теперь её можно использовать для выполнения цели.



ПЕРСОНАЖИ

Чтобы выполнить цели, вам придётся путешествовать по миру, используя паспорта с различными псевдонимами. У каждого персонажа будет три псевдонима (союзный, нейтральный, советский), но использовать можно только один за раз.

Вы не обязаны играть одним и тем же персонажем каждую партию.

ВРЕМЕННЫЕ ПСЕВДОНИМЫ

На протяжении Пролога вы будете применять временные псевдонимы. Они помогут вам ознакомиться с игрой.

У персонажей с временными псевдонимами нет прикрытия, поэтому, если вы должны потерять прикрытие, вместо этого сбросьте карту игрока с руки.



СОЗДАНИЕ ПСЕВДОНИМОВ

В январе игроки должны придумать союзные псевдонимы для **всех четырёх паспортов**. Колода карт наследия, а также инструкция ниже подскажут, как это сделать.

ОСОБЕННОСТИ ПСЕВДОНИМА

Создавая псевдоним для агента, укажите не только имя, но и род деятельности в качестве маскировки. Маскировка даёт вам предлог для путешествия по миру и специальную способность во время использования данного псевдонима. (Маскировки ваших союзных псевдонимов схожи с маскировками временных псевдонимов из Пролога.)

Также вы можете выбрать специализацию – оставьте этот раздел пустым до соответствующих указаний.

ИЗМЕНЕНИЕ ВНЕШНОСТИ

При создании псевдонима выберите ему внешность, используя соответствующие стикеры. Они не оказывают никакого влияния на игру, поэтому при выборе руководствуйтесь своим вкусом и предпочтениями.

ПОЛУЧЕНИЕ АКТИВОВ

В конце каждой игры вы можете покупать полезные вещи для персонажей под псевдонимами: гаджеты, контакты, визы. Вы можете покупать вещи для всех персонажей, но использовать их имеете право только для текущего псевдонима.

Важно: контакты – это люди, которые знают вас под одним из ваших псевдонимов и помогают вам. Вы можете использовать контакт, пока находитесь в любом городе на поле (если не указано иное).

ПОТЕРЯ ПРИКРЫТИЯ

Псевдоним – вещь полезная. Во время путешествий по миру ваш персонаж может быть разоблачён. Каждый раз, теряя прикрытие, стирайте защитный слой с самой левой ячейки прикрытия для текущего псевдонима.

Многие игровые эффекты могут заставить вас потерять прикрытие – чаще всего это случается из-за слежки.

СЛЕЖКА

Слежка показывает, насколько пристально Советы следят за городом. Она обозначается символом на поле. В начале кампании некоторые города находятся под слежкой. В конце игры уровень слежки в городах может повыситься (максимум для города – 3).



Начиная ход в городе со слежкой, вы теряете одно прикрытие **за каждый значок слежки**, если в этом городе нет штаб-квартиры.

ПОДОЗРЕНИЕ И РАСКРЫТИЕ

Стирая защитный слой и теряя прикрытие, проверьте, есть ли под ним значок. Каждый значок означает следующее:

- Вы сбрасываете карту игрока (если есть).
 - Ваш агент под прикрытием попал под подозрение. Выберите стикер обязательства и поместите его на псевдоним. Этот эффект не затрагивает другие псевдонимы.
 - Ваш агент под прикрытием полностью раскрыт и не может быть использован в игре до конца кампании. Поместите стикер с изображением пламени на имя и фото псевдонима. Сбросьте все имеющиеся карты, потеряйте все оставшиеся действия и переместите фишку в Вашингтон. Верните паспорт в резерв.
- В начале своего следующего хода возьмите временный псевдоним. Используйте его до конца партии.

Если при выборе персонажа в начале игры все доступные псевдонимы персонажа раскрыты, вы должны использовать другого персонажа или временный псевдоним.

ПРИМЕР СЛЕЖКИ

Сэмюэль (союзный псевдоним Бриджит) начинает свой ход в Каире, где действует 1-й уровень слежки. Он стирает слой на третьей ячейке прикрытия с союзного псевдонима и обнаруживает значок подозрения .

Сэмюэль Смит
ИМЯ

КОординатор Медицинской Конференции:
В качестве действия вы можете переместить команду или фишку другого игрока в другой город, на расстоянии не дальше, чем 3 города от текущего местоположения. (Фишка игрока/команды не останавливаются в других городах между ними.)

СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ

ПРИКРЫТИЕ

Он выбирает стикер обязательства из доступных и вклеивает его на свободное поле своего союзного псевдонима.

КОНТРОЛИРУЕМЫЙ: Если в конце своего хода вы вытащили 2 карты советских городов, потеряете 1 прикрытие.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. ПРОВЕРЬТЕ КОЛОДУ НАСЛЕДИЯ И ПОДГОТОВЬТЕ ЦЕЛИ

Перед подготовкой к игре **тяните карты из колоды наследия** (не забудьте раздать игрокам карты игрока, перед тем как замешивать карты эскалации). Берите верхние карты по очереди одну за другой и зачитывайте текст на них вслух. Следуйте указаниям с обеих сторон каждой карты и продолжайте брать карты до тех пор, пока не встретите надпись ПАУЗА или СТОП.

Из этих карт вы узнаете о своих первоочерёдных задачах и целях на текущий месяц.

Затем поместите карты, которые могут понадобиться в этом месяце, в резерв.

2. ПОДГОТОВЬТЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ И ФИШКИ

Поместите игровое поле в центр стола. Поместите штаб-квартиры в каждый город, отмеченный соответствующим значком. В Прологе и январе этим городом является Вашингтон.

Поместите маркер уровня угрозы на левое деление шкалы угрозы.

Поместите агентов, жетоны инцидентов, целей, отслеживания, команды и оставшиеся штаб-квартиры в запас рядом с полем.



3.

А

НАКЛЕЙТЕ СТИКЕР ПРАВИЛ А, КОГДА ПОЛУЧИТЕ УКАЗАНИЕ

4. ДОБАВЬТЕ АГЕНТОВ НА ПОЛЕ

Перемешайте карты угроз и переверните 3 из них. Поместите по 3 агента в соответствующие города. Затем вытяните ещё 3 карты и поместите по 2 агента в эти города. Наконец, возьмите ещё 3 карты и поместите по одному агенту в данные города. Поместите вытянутые карты в сброс карт угроз лицом вверх.



5.

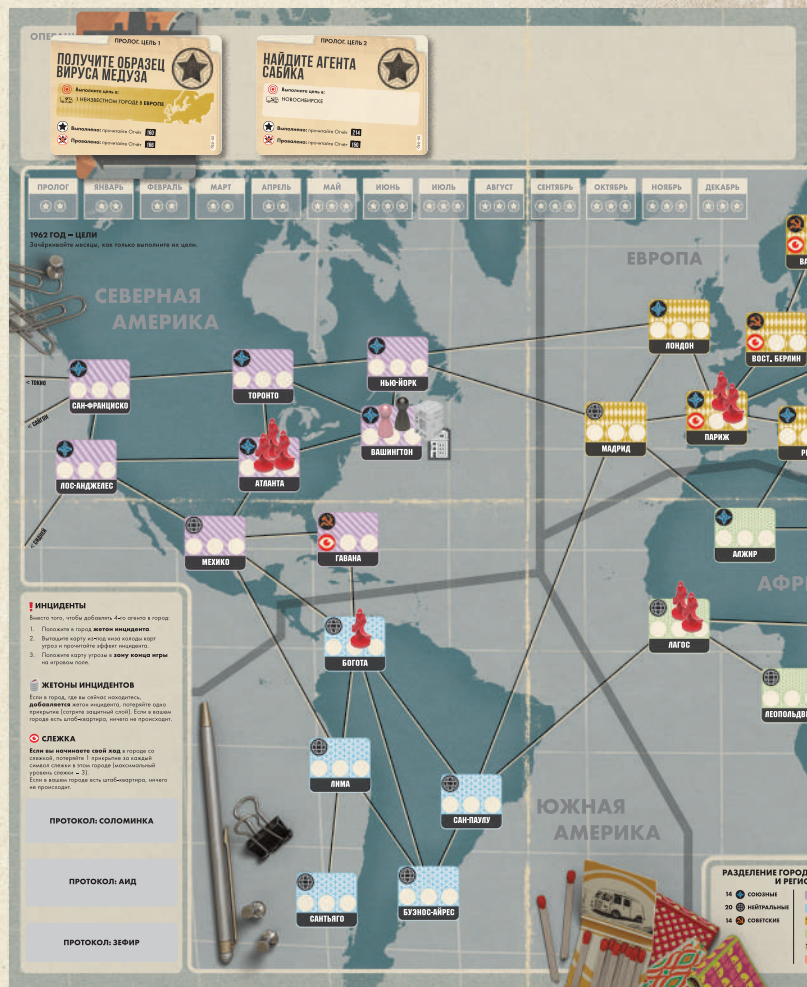
Б

НАКЛЕЙТЕ СТИКЕР ПРАВИЛ Б, КОГДА ПОЛУЧИТЕ УКАЗАНИЕ

6.

В

НАКЛЕЙТЕ СТИКЕР ПРАВИЛ В, КОГДА ПОЛУЧИТЕ УКАЗАНИЕ



7. ПОДГОТОВЬТЕ КОЛОДУ И РАЗДАЙТЕ КАРТЫ

Выберите и добавьте в колоду карт игрока карты событий в соответствии с вашим уровнем финансирования. В Прологе и первой игре января этот уровень равен 5, поэтому добавьте все 5 начальных карт событий.

Перемешайте всю колоду вместе с картами событий и раздайте каждому игроку карты в соответствии с таблицей:

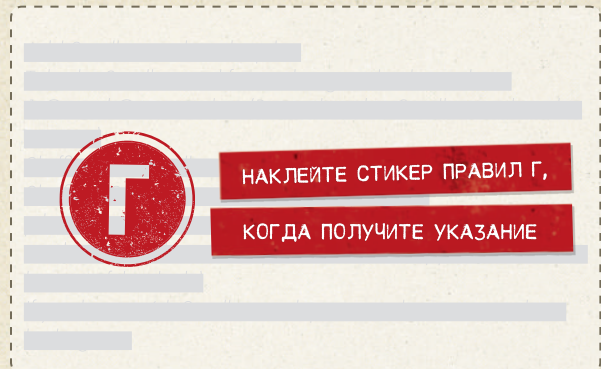
Игроки	Карты
2 игрока	4
3 игрока	3
4 игрока	2

Игроки всегда держат карты лицевой стороной вверх.



8. ДОБАВЬТЕ КАРТЫ ЭСКАЛАЦИИ В КОЛОДУ КАРТ ИГРОКА

Разделите оставшиеся карты игрока на пять примерно равных стопок, располагая их рубашкой вверх. Замешайте по одной карте эскалации в каждую стопку.



9. СОБЕРИТЕ КОЛОДУ КАРТ ИГРОКА

Соберите все пять стопок в одну, **начиная с самой левой** (так, чтобы самая левая стопка оказалась наверху колоды), и сформируйте колоду карт игрока. Поместите её на игровое поле.

10. ВЫБЕРИТЕ ПЕРСОНАЖЕЙ И ПСЕВДОНИМЫ

Каждый игрок выбирает персонажа и берёт соответствующую фишку, памятку и паспорт (в Прологе – временный псевдоним). Неиспользованные фишки, памятки и паспорта оставьте в коробке.



Затем, если у персонажа больше одного псевдонима, выберите тот, с которым вы хотите начать игру.

Если все псевдонимы персонажа раскрыты, игрок должен выбрать другого персонажа или взять временный псевдоним.

11. НАЧНИТЕ ИГРУ

Соберите все фишки игроков и вытяните одну из них случайным образом – этот игрок ходит первым. **Поместите все фишки игроков в Вашингтон.**

ХОД ИГРОКА

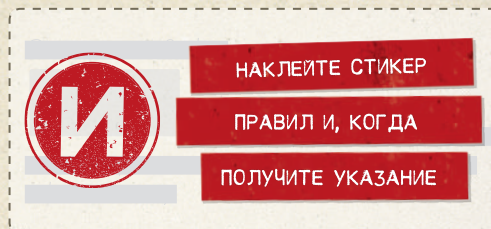
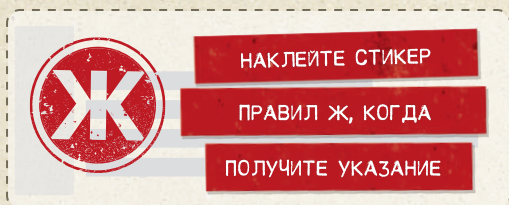
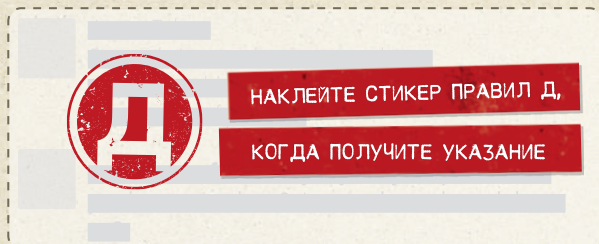
Ход каждого игрока состоит из 5 шагов:

- 1 Проверить слежку
- 2 Выполнить до 4 действий
- 3 Замести следы
- 4 Добрать 2 карты игрока
- 5 Обнаружить угрозы

После выполнения всех шагов, ход передаётся его соседу слева.

Игроки могут советовать друг другу, что делать, делиться идеями и мнениями, как поступить. Но окончательное решение принимает только тот игрок, который сейчас совершает ход.

У вас в руке могут быть карты городов и карты событий. Карты городов используются во время совершения некоторых действий. Карты событий могут быть сыграны в любой момент, даже если сейчас не ваш ход.



1. ПРОВЕРИТЬ СЛЕЖКУ

Советы ведут неустанный надзор.

Если вы начинаете свой ход в городе, за которым ведётся слежка, вы теряете по 1 прикрытию за каждый значок слежки (👁️) в данном городе (максимальный уровень слежки – 3).

Если в вашем городе есть штаб-квартира, игнорируйте это правило.

2. ВЫПОЛНИТЬ ДО 4 ДЕЙСТВИЙ

Время ограничено. Вы не можете успеть сделать всё запланированное.

В свой ход вы можете выполнить до 4 действий.

Вы можете как угодно комбинировать описанные ниже действия. Вы можете совершить одно и то же действие несколько раз, но каждый раз оно будет считаться отдельным действием. Способности персонажа могут влиять на то, как совершаются действия. Некоторые действия требуют сброса карт из руки; эти карты отправляются в сброс карт игрока.

НА МАШИНЕ/ПАРОМЕ



Переместитесь в соседний город, соединённый линией с вашим местом пребывания.

КОММЕРЧЕСКИЙ РЕЙС



В зависимости от условий действие отличается:



Покажите карту союзного города в вашей руке, чтобы перелететь в него (**карта не сбрасывается**).



Сбросьте карту нейтрального города, чтобы перелететь в него.



Вы не можете летать с помощью коммерческих рейсов в города, за которыми следят Советы.

НЕОТСЛЕЖИВАЕМЫЙ РЕЙС



Сбросьте карту города, в котором вы находитесь, чтобы перелететь в любой город на поле (включая города под советским контролем).

УСТРАНИТЬ АГЕНТА



Уберите агента из города, в котором вы находитесь, и верните его в запас.

ОБМЕН СВЕДЕНИЯМИ



Если в вашем городе находится фишка другого игрока, вы можете:

- Отдать карту города, в котором вы находитесь, другому игроку.
- Взять карту города, в котором вы находитесь, у другого игрока.

Если у игрока, который получает карту, на руке оказывается больше карт, чем разрешено правилом лимита карт в руке (обычно это 7 карт), то он должен немедленно сбросить одну из них или сыграть карту события.

ПОСТРОИТЬ ШТАБ-КВАРТИРУ



Сбросьте карту города, в котором вы находитесь, чтобы построить в этом городе штаб-квартиру. Она останется там до конца игры. Если в запасе не осталось штаб-квартир, вы можете переместить её из другого города в ваш. В каждом городе может быть только одна штаб-квартира.

Важно: в отличие от *Пандемии*, в этой игре нет служебных рейсов (вы не можете перемещаться напрямую между штаб-квартирами).

УСТАНОВИТЬ ЦЕЛЕВОЙ ГОРОД



Находясь в штаб-квартире, сбросьте 3 карты города в регионе, в котором вы находитесь, чтобы узнать неизвестный целевой город данного региона под картой цели (см. «Неизвестные целевые города»).

Например, находясь в штаб-квартире в Африке, вы можете сбросить 3 карты городов Африки, чтобы определить целевой город в Африке. Теперь целевой город **известен**. Вы по-прежнему должны выполнить цель, используя действие «Выполнить цель».

СОБРАТЬ КОМАНДУ



Находясь в штаб-квартире, сбросьте 5 карт городов, совпадающих по влиянию с текущим городом, чтобы поместить соответствующую команду в данный город.

Если в резерве не осталось нужной команды, вы можете переместить команду из другого города в ваш.

ПЕРЕМЕСТИТЬ КОМАНДУ



Переместите команду в соседний город. Вам не обязательно находиться в одном городе вместе с командой. В одном городе могут находиться несколько команд. На команды не влияет слежка (за исключением некоторых эффектов карт инцидентов).



НАКЛЕЙТЕ СТИКЕР ПРАВИЛ К,

КОГДА ПОЛУЧИТЕ УКАЗАНИЕ

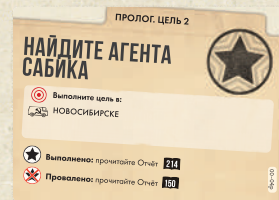
ВЫПОЛНИТЬ ЦЕЛЬ



Выполните цель в известном или неизвестном городе. **Не забудьте прочесть соответствующую запись в книге Отчётов.**

ИЗВЕСТНЫЕ ЦЕЛЕВЫЕ ГОРОДА

Чтобы выполнить цель в известном целевом городе, расположите **активную команду** в этом городе. Выполните действие «Выполнить цель», отметьте цель как выполненную с помощью жетона выполнения цели и прочтите запись в книге Отчётов.



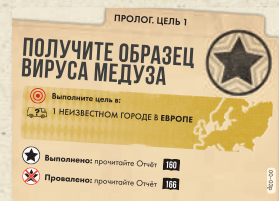
Заметьте, что некоторые цели требуют поместить несколько активных команд в один или несколько городов.

Пример из Пролога: чтобы выполнить цель «Найдите агента Сабика», игроки должны использовать действие «Выполнить цель», когда активная команда находится в Новосибирске. После чего они отмечают цель как выполненную и читают запись 214 в книге Отчётов.

НЕИЗВЕСТНЫЕ ЦЕЛЕВЫЕ ГОРОДА

Для выполнения некоторых целей вам нужно поместить команды в целевой город, который пока неизвестен.

В ходе партии вы можете отыскать целевой город, используя действие «Установить целевой город» или путём исключения.



ПОДГОТОВКА НЕИЗВЕСТНОГО ЦЕЛЕВОГО ГОРОДА

Если во время подготовки к партии вам выпала цель с неизвестным городом, то выполните следующее:

- Достаньте все карты, указанные в цели на карте, из колоды карт игрока. Например, для Пролога – это все карты городов Европы в задании «Получите образец вируса МЕДУЗА».
- Выберите случайным образом одну из этих карт и **не глядя** поместите её под карту цели. Эта карта будет являться целевым городом.
- Замешайте оставшиеся карты в колоду игроков.



ВЫЧИСЛЕНИЕ ЦЕЛЕВОГО ГОРОДА

Когда вы достаёте карту из колоды карт игрока, совпадающую с регионом неизвестного целевого города, вы можете исключить этот город из поисков (он не может быть целевым). Используйте жетоны отслеживания, чтобы отмечать такие города.

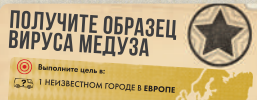
ВЫПОЛНЕНИЕ ЦЕЛИ В НЕИЗВЕСТНОМ ГОРОДЕ

Чтобы выполнить цель в неизвестном городе, вы должны поместить **активные команды** в нужный город (**или города**), который, по вашему мнению, является целевым. Затем выполните действие «Выполнить цель» и посмотрите карту города, скрытую под картой цели.

Если в целевом городе есть активная команда, отметьте цель как выполненную с помощью жетона выполнения цели. В противном случае отметьте цель как невыполненную с помощью жетона провала цели, а затем прочтите соответствующую запись в книге Отчётов.

ВАЖНО! Вы можете поместить команды в разные города, чтобы увеличить ваши шансы. В любом случае, если в целевом городе будет находиться активная команда, цель считается выполненной.

ПРИМЕР С НЕИЗВЕСТНЫМ ГОРОДОМ



В Европе игроки сузили круг поиска целевых городов до Парижа, Рима и Праги — двух союзных городов и одного советского.



Они располагают советскую команду в Праге. Также у них есть возможность поместить союзную команду в Париж или Рим. Они решают переместить её в Рим и совершить действие «Выполнить цель». Если целевым городом является Прага или Рим, то цель будет успешно выполнена. Если это Париж, то цель провалена.

Учитывая сложившуюся ситуацию, игроки не уверены, смогут ли они собрать ещё одну команду и поместить её в Париж, поэтому решают рискнуть.



НАКЛЕЙТЕ СТИКЕР

ПРАВИЛ Л, КОГДА

ПОЛУЧИТЕ УКАЗАНИЕ



НАКЛЕЙТЕ СТИКЕР ПРАВИЛ Р,

КОГДА ПОЛУЧИТЕ УКАЗАНИЕ



НАКЛЕЙТЕ СТИКЕР ПРАВИЛ М,

КОГДА ПОЛУЧИТЕ УКАЗАНИЕ



НАКЛЕЙТЕ СТИКЕР ПРАВИЛ С,

КОГДА ПОЛУЧИТЕ УКАЗАНИЕ



НАКЛЕЙТЕ СТИКЕР ПРАВИЛ Н,

КОГДА ПОЛУЧИТЕ УКАЗАНИЕ



НАКЛЕЙТЕ СТИКЕР

ПРАВИЛ О, КОГДА

ПОЛУЧИТЕ УКАЗАНИЕ



НАКЛЕЙТЕ СТИКЕР

ПРАВИЛ Т, КОГДА

ПОЛУЧИТЕ УКАЗАНИЕ



НАКЛЕЙТЕ СТИКЕР

ПРАВИЛ У, КОГДА

ПОЛУЧИТЕ УКАЗАНИЕ



НАКЛЕЙТЕ СТИКЕР ПРАВИЛ П,

КОГДА ПОЛУЧИТЕ УКАЗАНИЕ



НАКЛЕЙТЕ СТИКЕР

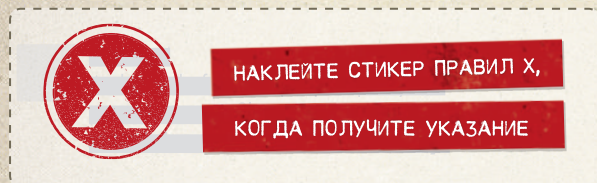
ПРАВИЛ Ф, КОГДА

ПОЛУЧИТЕ УКАЗАНИЕ

3. ЗАМЕСТИ СЛЕДЫ

Каждый агент обязан выполнить данное ему задание.

Уберите **всех агентов** из городов с **активными командами**.



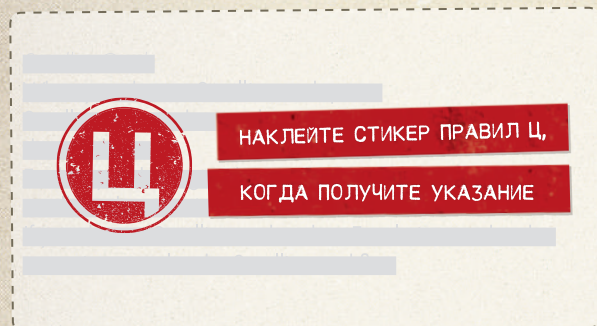
4. ДОБРАТЬ 2 КАРТЫ ИГРОКА

Иногда Советы будут срывать ваши планы. Мы постараемся помочь вам.

Возьмите 2 верхние карты из колоды карт игрока.

Если вам нужно взять карты, но в колоде осталось менее 2 карт, игра заканчивается! Не перемешивайте карты в сбросе, чтобы сформировать новую колоду (см. «Конец игры» на стр. 14).

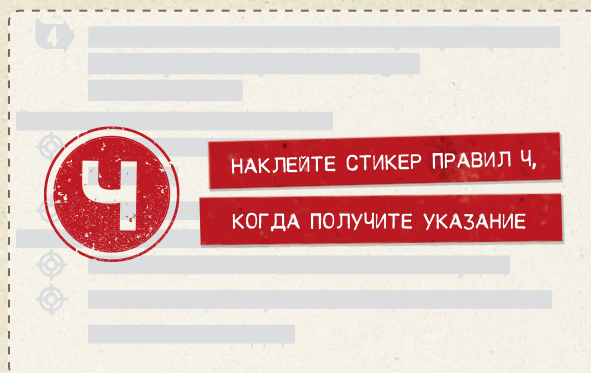
Лимит карт: если у вас на руке оказывается больше карт, чем разрешено правилом лимита карт в руке (обычно это 7 карт), то вы должны немедленно сбросить лишние или разыграть карты событий, чтобы в руке у вас осталось столько карт, сколько позволяет ваш лимит.



КАРТЫ ЭСКАЛАЦИИ

Если вы вытянули карту эскалации, не добавляйте её в руку (и не тяните вместо неё другую карту), а немедленно выполните следующее:

- 1 Повысьте уровень угрозы:** переместите маркер шкалы угрозы на одно деление вправо по шкале.
- 2 Добавьте агентов:** вытяните нижнюю карту из колоды угроз. Поместите в этот город трёх агентов. Поместите эту карту в сброс карт угроз.
- 3 Усугубление ситуации:** перемешайте все карты сброса карт угроз (включая только что сброшенную) и поместите их сверху колоды угроз.



Помните: выполняя эффект карты эскалации, вытягивать карту нужно **из-под колоды** карт угроз и перемешивать только карты из сброса, а не всей колоды, помещая их сверху колоды угроз.

В редких, но возможных случаях вы можете достать сразу 2 карты эскалации. В таком случае последовательно выполните все вышеописанные действия, а затем повторите все три шага ещё раз.

После разыгрывания карты эскалации сбросьте её.

5. ОБНАРУЖИТЬ УГРОЗЫ

С появлением в городах советских агентов случаются инциденты.

Откройте столько карт с верха колоды угроз, сколько показывает маркер угрозы (обозначен на шкале угрозы на игровом поле).

Поместите по 1 агенту в город, указанный на каждой вытянутой карте, а затем поместите её в сброс карт угроз.

Если в городе уже есть 3 агента, не помещайте туда четвёртого. Вместо этого в городе происходит инцидент (в отличие от других игр серии вспышки не происходит).



ИНЦИДЕНТЫ

Когда в городе происходит инцидент, поместите жетон инцидента в данный город. **Каждый игрок, находящийся в этом городе, теряет 1 прикрытие у текущего агента с псевдонимом, если в городе нет штаб-квартиры.** В городе может быть неограниченное число жетонов инцидента.

Затем немедленно вытяните карту из-под колоды угроз и выполните эффект инцидента с карты (при этом помещайте агента). **Поместите эту карту в зону конца игры, а не в сброс.**

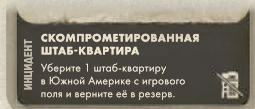
ПРИМЕР ИНЦИДЕНТА №1

В Париже случился инцидент.

Игроки помещают жетон инцидента в Париж и тянут нижнюю карту из-под колоды угроз. Эффект инцидента

принуждает убрать штаб-квартиру из Южной Америки.

Но так как у игроков нет там штаба, ничего не происходит.



Некоторые эффекты инцидента вынуждают добавить агентов в города. Если в городе должен появиться четвёртый агент, вместо этого происходит другой инцидент.

Поместите жетон инцидента в каждый город, подвергшийся эффекту инцидента. Игроки, находящиеся в этих городах, также теряют прикрытие. Вытяните **другую** карту из-под колоды угроз и выполните эффект инцидента. **Помните, что вы должны вытянуть только одну карту угрозы,** даже если в результате применения эффекта предыдущего инцидента игроки добавили несколько жетонов инцидента.

Если вы должны поместить жетон инцидента, но в резерве их не осталось, игра немедленно заканчивается! (См. «Конец игры».)



НАКЛЕЙТЕ СТИКЕР ПРАВИЛ Ш,
КОГДА ПОЛУЧИТЕ УКАЗАНИЕ



НАКЛЕЙТЕ СТИКЕР ПРАВИЛ Щ,
КОГДА ПОЛУЧИТЕ УКАЗАНИЕ

ПРИМЕР ИНЦИДЕНТА №2

Позже в игре происходит ещё один инцидент в Париже. Игроки кладут второй жетон инцидента.

Игроки тянут карту угрозы из-под колоды угроз. Она указывает игрокам поместить агентов в каждый город с жетонами инцидентов в Европе.

Один агент размещается в Праге. Другой должен появиться в Париже, но здесь уже есть три агента, поэтому в город помещается ещё один жетон инцидента. Затем игроки тянут следующую карту угрозы и выполняют её эффект инцидента.



ЗАВЕРШЕНИЕ ХОДА

После розыгрыша карт угроз, ваш ход окончен. Теперь ходит игрок слева от вас.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, если выполнены следующие условия:

- ❖ Все цели выполнены или провалены.
- ❖ Вы не можете взять 2 карты из колоды игроков, потому что их осталось меньше.
- ❖ Вы должны поместить агента, но в резерве их не осталось.
- ❖ Вы должны поместить жетон инцидента, но в резерве их не осталось.



НАКЛЕЙТЕ СТИКЕР ПРАВИЛ Э,
КОГДА ПОЛУЧИТЕ УКАЗАНИЕ

Игра заканчивается немедленно, даже если ход игрока ещё не завершён. После конца игры следуйте правилам «Действия после окончания игры» на стр. 15.

ЛИМИТ КАРТ

Если в какой-либо момент игры у вас на руке оказывается больше карт, чем разрешено правилом лимита карт (за исключением карт эскалации, которые вы вытянули), сбросьте лишние карты или разыграйте карты события, чтобы в руке у вас осталось столько карт, сколько позволяет ваш лимит. Стандартный лимит карт в руке правил равен 7.

КАРТЫ СОБЫТИЙ

Игроки могут разыграть карту события в любой момент игры. Розыгрыш карты события не считается отдельным действием. Игрок, разыгрывающий карту события, сам решает, как применить её эффект. Карту события можно разыграть в любой момент, за исключением периода времени между вытягиванием новой карты и окончанием разыгрывания её эффекта. Например, вы не можете взять карту угрозы и, увидев, что она вам не нравится, сыграть карту события, предотвращающую её эффект. После розыгрыша события, сбросьте карту.

ЭФФЕКТЫ

Вы должны иметь возможность разыграть **все** эффекты карт или способностей персонажа, чтобы их использовать. Например, если у вас есть карта, позволяющая переместить команду на поле, а на поле нет команд, то вы не можете разыграть данную карту, чтобы её сбросить.

НЕ ЗАБУДЬТЕ

- ❖ Команда активна только в регионе с таким же влиянием.
- ❖ Вы всегда добываете 2 карты из колоды карт игрока в конце вашего хода. Не тяните замену карте, которую не можете взять в руку (например, карту эскалации).
- ❖ Для выполнения цели в неизвестном городе вы можете увеличить ваши шансы, поместив активные команды в несколько городов. Если в целевом городе окажется активная команда, то цель считается выполненной.
- ❖ В свой ход, используя действие «Обмен сведениями», вы можете **взять** карту у другого игрока, если вы оба находитесь в городе, карту которого берёте.
- ❖ Правило лимита карт в руке действует всегда.
- ❖ Если вы играете кампанию какого-то месяца второй раз, то цели, которые вы уже выполнили в первую игру, считаются выполненными (начиная с мая).

ВЕДЕНИЕ ЗАПИСЕЙ И ПРОСМОТР КАРТ

Ведение записей по ходу игры приветствуется. Например, вы можете отмечать в книге Отчётов записи, которые вы прочли, чтобы перечитывать их позже.

Вы можете просматривать карты, находящиеся в резерве, Личное дело и Разведданные, сброс карт угроз и сброс карт игрока **в любое время**. Просматривать карты в самих колодах карт игрока и угроз запрещено, если только эффект карты или способности не позволяет этого сделать.

ЧТО ПРОИСХОДИТ, ЕСЛИ МЫ ЧТО-ТО ПЕРЕПУТАЛИ В ХОДЕ ИГРЫ? ВЕДЬ ВЕРНУТЬСЯ НАЗАД НЕВОЗМОЖНО!

В большинстве случаев это несущественно. Маленькие ошибки происходят тут и там и не сильно влияют на игровой процесс. Просто не допускайте эти ошибки снова.

В некоторых случаях ошибка может привести к тому, что игра станет гораздо легче или, наоборот, намного сложнее. В этом случае команда может сбалансировать игру, повысив (если игра стала очень сложной) или понизив (если игра оказалась слишком простой) свой уровень финансирования в следующей партии.

ДЕЙСТВИЯ ПОСЛЕ ОКОНЧАНИЯ ИГРЫ

Когда вы играете Пролог, выполняйте только шаги 1, 4 и 6 (но прочтите и другие шаги, чтобы понимать, что делать во время всей кампании).

1. ПРОВЕРЬТЕ ЦЕЛИ

Отметьте все незавершённые цели с помощью жетона провала цели. Прочтите соответствующие записи в книге Отчётов, следуйте инструкциям и оцените результат партии.

ВСЕ ЦЕЛИ ВЫПОЛНЕННЫ

Ваша оценка – **УСПЕШНО**.

Перейдите в следующий месяц. Понижьте уровень финансирования на 1 (ведь вы и так справляетесь). Уничтожьте цели пройденного месяца. Запишите вашу оценку и уровень финансирования в книгу Отчётов на страницу календаря.

ОДНА ЦЕЛЬ ПРОВАЛЕНА

Ваша оценка – **УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО**.

Вы играли достаточно неплохо. Но надо спешить: перейдите в следующий месяц. Повысьте уровень финансирования на 1. Уничтожьте цели пройденного месяца (в том числе проваленную). Запишите вашу оценку и уровень финансирования в книгу Отчётов на страницу календаря.

ДВЕ И БОЛЕЕ ЦЕЛИ ПРОВАЛЕННЫ

Ваша оценка – **ПРОВАЛЕНО**.

Увеличьте уровень финансирования на 2. Нужно вернуться в строй. Запишите вашу оценку и уровень финансирования в книгу Отчётов на страницу календаря.

Если это была ваша первая попытка в этом месяце, вы должны переиграть его. Перед началом игры отметьте те цели, которые вы выполнили в прошлой игре, как выполненные (станет возможным в мае, после того как вы выполните 3 цели).

Если это была вторая попытка, перейдите в следующий месяц.
Уничтожьте цели пройденного месяца (даже проваленные).

2. ПРОВЕРЬТЕ ГОРОДА

Добавьте стикер слежки в города, в которых есть жетоны инцидентов (один или несколько). Добавьте только один стикер, вне зависимости от количества таких жетонов. **Не пропускайте этот шаг, даже если планируете потратить бюджет на контрнаблюдение.**

В каждом городе уровень слежки не может быть больше трёх. Если уровень уже равен трём, не добавляйте стикеры, даже если в городе есть жетоны инцидента.



3. ПРОВЕРЬТЕ КОЛОДУ НАСЛЕДИЯ

Если на рубашке верхней карты написано ПАУЗА, то на ней вы можете получить указание, когда открывать новые карты из колоды наследия.

4. ПРОВЕРЬТЕ ПОЛЕ

Если в зоне конца игры есть карты угрозы, поместите их в сброс карт угроз.

5. ПОТРАТЬТЕ БЮДЖЕТ

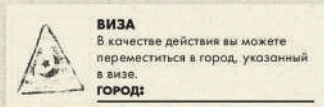
Вне зависимости от оценки партии, вы должны выбрать улучшения в конце каждой игры. Вы получаете по единице бюджета за каждого игрока, который принимал участие в партии, и ещё одну, если вы выполнили все цели. Цена улучшения указана на каждом улучшении. Неиспользованный бюджет сгорает и не переходит в следующие игры.

4. Проверить зону конца игры
5. Потратить бюджет
- 2 игрока: ②
- 3 игрока: ③
- 4 игрока: ④
- ② если все цели выполнены
6. Замести следы



АКТИВЫ

Добавьте активы в пустую зону активов созданного агента с псевдонимом (даже если вы не использовали его в партии). Вы не можете давать активы ещё не созданным агентам с псевдонимами, а также наклеивать их поверх других, ранее наклеенных, стикеров активов или стикеров обязательств. Актив может использовать только персонаж, у которого он есть.



ПОСТОЯННЫЕ ШТАБЫ

Выберите город со штаб-квартирой и поместите стикер постоянной штаб-квартиры рядом с этим городом. Перед началом следующих игр поместите штаб-квартиру в каждый город с таким стикером.



КОНТРНАБЛЮДЕНИЕ

Наклейте стикер контрнаблюдения поверх символа слежки города (поверх стикера или символа начальной слежки). Уровень слежки понижается на 1.



6. ЗАМЕТИТЕ СЛЕДЫ

Сбросьте все карты игроков и очистите поле от всех фишек (но не стикеров). Теперь вы можете готовиться к следующей партии.

БЛАГОДАРНОСТИ

Авторы игры: Мэтт Ликок и Роб Давьо

Авторы сюжета: Роб Давьо и Джастин Кемппайнен

Иллюстраторы: Ата Канаани, Моника Хэлланд совместно с Сэмюэлем Р. Симотой и Даном Герлахом

ПОДГОТОВКА РУССКОГО ИЗДАНИЯ:

Перевод на русский язык: Илья Федоров, Анастасия Ермакова

Редакторы проекта: Анастасия Ермакова, Полина Басалаева

Корректор: Олег Команев

Вёрстка: Артур Бурлаков

Художественный руководитель: Анастасия Дурова

Отдельная благодарность выражается Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой



Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ, Республик Беларусь, Казахстан, Армения и Киргизии, импортёр и уполномоченная организация по претензиям к изготовителю от потребителей по качеству продукции: ООО «Настольные игры — Стиль Жизни», ул. 2-я Филёвская, д. 7, корп. 6, эт. 1, пом. III, комн. 6А, г. Москва, Россия, 121096. Тел.: +7 495 510 0539, mail@lifestyleltd.ru, www.lifestyleltd.ru

Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни»
www.LifeStyleLtd.ru



1995 County Road B2 West
Roseville MN 55113 USA
(651) 639-1905
info@ZManGames.com

© Z-Man Games, Pandemic и логотип Z-Man Games являются зарегистрированными товарными знаками Z-Man Games. Компоненты могут отличаться от изображённых. Сделано в Китае. Не предназначено для использования лицами младше 7 лет. Внимание! Для детей старше 3 лет. Содержит мелкие детали. Сохраняйте упаковку.