



PANDEMIC Rising Tide

Кооперативная игра для 2–5 игроков в возрасте от 8 лет и старше, на 45-60 минут.

Наводнения от штормов Северного моря и разливающихся рек постоянно подвергают опасности Нидерланды. Поскольку четверть земли находится на уровне или ниже уровня моря - голландцы долгое время полагались только на постройку дамб и ветряных насосов (ветряных мельниц), чтобы обеспечить свою безопасность.

ОБЗОР

В «Пандемии: Шторм» вы и коллеги - гражданские чиновники из Нидерландов, которые пытаются сдерживать воду. Можете ли вы контролировать поток воды достаточно долго, чтобы построить современные гидротехнические сооружения, которые помогут вам защититься от наводнений?

«Pandemic: Rising Tide» - кооперативная игра. Все игроки выигрывают или проигрывают вместе.

Цель состоит в том, чтобы построить 4 современных гидротехнических сооружения для защиты от наводнений. Игроки проигрывают, если: • недостаточно кубов воды (затопление слишком велико), или • недостаточно карт игрока (у вашей команды заканчивается время на ликвидацию последствий).

У каждого игрока есть особая роль со специальными свойствами, которые повышают шансы команды. Как только ознакомитесь с игрой, можно добавить альтернативные цели для разнообразия и сложности.

КОМПОНЕНТЫ



7 миплов



7 карт ролей



78 карт игрока
(56 регионов, 14 событий, 8 штормов)



56 карт прорывов дамб



4 жетона гидросооружений



1 маркер уровня моря



1 маркер напоминания

ПОДГОТОВКА

1 ПОЛЕ И ЭЛЕМЕНТЫ

Поместите поле в пределах досягаемости игроков. Поместите рядом 5 портов, 5 насосных станций и 36 кубов воды. Поместите 4 жетона гидросооружений на поле, как показано на рисунке. Поместите дамбы на поле в каждую из красных локаций . Будете использовать все 50 дамб. Примечание: две локации содержат сразу 2 дамбы. Верните в коробку все 12 карт целей, все 36 кубов населения и карту потери населения. Эти компоненты используются в усложненном варианте игры.

2 МАРКЕР УРОВНЯ МОРЯ И НАЧАЛЬНЫЕ КУБЫ ВОДЫ

Поместите маркер уровня моря в самую нижнюю позицию «2» на треке уровня моря и поместите 2 куба воды в моря Noordzee и Zuiderzee. Кубы воды используются для определения объема воды, попадающего в регионы (сухопутные пространства) поля, и количество кубов воды в морях увеличивается с повышением уровня моря.

Поместите указанное число кубов воды в следующие регионы (все граничат с морем Zuiderzee):

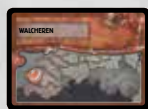
- 1 куб в Wieringermeer
- 2 куба в Markerwaard
- 2 куба в Flevoland
- 2 куба в Noordoostpolder

Важно: в регионах есть 1 или 2 ниже их названий как напоминание для начальной раскладки.

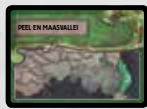
3 РЕГИОНЫ

Перетасуйте карты прорывов дамб. Откройте 3 из них. Для каждой открытой карты воздействуйте на соответствующий регион 3 раза. Чтобы сделать это, уберите из региона дамбу. Дамбы, граничащие с 2 регионами, принадлежат обоим регионам. Если в регионе несколько дамб, коллективно решите, какую из них убрать. Если в регионе нет дамбы, добавьте 1 куб воды, но максимум до 3 кубов воды на регион. Только во время подготовки размещение более 3 кубов воды не имеет никакого эффекта.

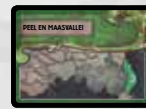
Пример: Игрок берет 3 карты и воздействует на регион каждой картой 3 раза. Получается:



• **Walcheren** •
уберем 3 дамбы



• **Peel en Maasvallei** •
уберем 2 дамбы, добавим 1 воду, т.к. нет 3 дамбы, чтобы ее убрать



• **Peel en Maasvallei** •
вторая карта добавляет 2, а не 3 куба воды, т.к. в регионе не может быть более 3 кубов воды при раскладке



Откройте еще 3 карты прорывов дамб, за каждую воздействуем на регион по 2 раза

Откройте еще 3 карты прорывов дамб, за каждую воздействуем на регион 1 раз

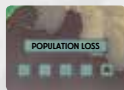
Поместите эти 9 карт лицом вверх в колоду сброса карт прорывов дамб. Другие карты прорывов дамб образуют основную колоду.

Примечание: в отличие от оригинальной игры, в каждой колоде есть 2 карты для каждого региона.





5 карт-подсказок



1 карта потери населения



50 дамб



5 насосных станций



1 поле



12 карт целей



36 кубов воды



36 кубов населения



5 портов



4

КАРТЫ НА РУКУ И ПЕРВЫЙ ИГРОК

Перетасуйте карты ролей и раздайте открыто по 1 карте каждому игроку вместе с соответствующим миплом. Все игроки размещают своих миплов в регионе Delfland. Верните оставшиеся карты и миплов обратно в коробку. Отложите карты штормов до 5 шага.

Перетасуйте карты событий лицом вниз и произвольно отложите число карт событий, указанных ниже в таблице. Добавьте эти события в колоду карт регионов. Верните оставшиеся карты событий в коробку, не глядя на них.

Перетасуйте карты игрока (регионов и событий). Раздайте открыто карты игрокам, чтобы те сформировали свои руки:

| Число игроков | Событий в колоде | Начальная рука |
|---------------|------------------|----------------|
| 2 | 4 | 4 |
| 3 | 5 | 3 |
| 4 | 6 | 2 |
| 5 | 8 | 2 |

Игроки держат свои карты лицом вверх на столе. Игрок с картой региона, где указана самая короткая линия первичной защиты «Primary Defense Line», является первым игроком.

5

КОЛОДА ИГРОКА

Выберите уровень сложности игры, используя 6,7,8 карт штормов для простой, обычной или сложной игры. Уберите все оставшиеся неиспользованные карты штормов из игры обратно в коробку.

Это на 2 карты больше, чем карт эпидемий в оригинальной игре!

Разделите оставшиеся карты игрока на колоды лицевой стороной вниз, чтобы число колод соответствовало числу используемых карт штормов. Замешайте по 1 карте шторма в каждую колоду лицом вниз. Сложите все эти колоды в одну общую колоду карт игрока.



Поместите жетон напоминания рядом с колодой игрока. Позже, после того, как вы построите свою первую насосную станцию, Вы поместите жетон на верх колоды игрока как напоминание о том, чтобы каждый шаг выполнять действие «Управление насосами».

Колоды



Штормы



6

НАЧАЛЬНЫЙ ПРИЛИВ

Прежде чем первый игрок сделает свой первый ход, выполните начальный прилив воды, как описано на следующей странице.

НАЧАЛЬНЫЙ ПРИЛИВ

Кубы воды в регионах и в 2 морях (Noordzee и Zuiderzee) могут вызывать добавление дополнительной воды в соседние регионы. Вы можете вообразить, что вода течет из регионов с большим ее числом в регионы с меньшим количеством воды. Дамбы блокируют этот поток, как и горные регионы с высоким уровнем суши над морем (такие как Veluwe и Oost-Brabant).

Чтобы завершить подготовку, проверьте каждый регион, выполнив следующие действия в указанном порядке:

1. Для каждого региона с 3 кубами воды добавьте кубы воды в каждый смежный регион без гор, который не защищен от первого дамбой, пока в каждом не будет хотя бы 2 куба воды. Не добавляйте кубы воды в те регионы, в которых уже есть 2 или 3 куба воды.
2. Затем для каждого региона с 2 кубами воды добавьте кубы воды в каждый смежный регион без гор, который не защищен от первого дамбой, пока в каждом не будет хотя бы 1 куб воды. Не добавляйте куб воды в регионы, где уже есть хотя бы 1 куб воды.

Пример: Игрок проверяет все регионы, содержащие более 1 куба воды, чтобы понять, будет ли вода течь из них в соседние регионы. Вода течет по такой схеме:

- 3 куба в Peel en Maasvallei добавляют по 2 куба воды в 2 регионах Roer en Overmaas и Land van Maas en Waal. Oost-Brabant не получает кубы т.к. это горный район.



- 2 куба воды в регионе Land van Maas en Waal заставляют регион Betuwe получить 1 куб воды



- 2 куба в Noordzee заставляют Walcheren получить 1 куб



- 2 куба воды в регионе Markerwaard заставляют Kennemerland и Delfland получить по 1 кубу каждый



- 2 куба в Noorderzijlvest заставляют Fryslân получить 1 куб, но не Brenthe (горный район). Вода также может течь из Noordoostpolder в Fryslân, но больше кубов в этот регион не добавляется, т.к. там уже есть 1 куб.



ХОД ИГРЫ

Каждый ход игрока делится на 5 шагов:

1. Выполнение 4 действий
2. Управление насосами
3. Добор 2 карт игрока (и разрешение шторма)
4. Разрушение дамб
5. Приливы воды

После завершения 5 шага игрока, игрок слева начинает ход.

Игроки могут свободно давать друг другу советы, позволяя каждому высказывать свое мнение и предложения. Тем не менее, активный игрок сам решает, что ему сейчас делать.

Ваша рука карт может содержать карты регионов и событий. Карты регионов - ресурсы, используемые для выполнения задач и некоторых действий. События обычно могут быть сыграны в любое время, в том числе во время чужого хода.

1 ШАГ - 4 ДЕЙСТВИЯ

Вы можете выполнить до 4 действий в каждый свой ход. Выберите любую комбинацию действий, перечисленных ниже. Вы можете выполнять одно действие несколько раз, каждый раз считая это за действие. Особые способности роли вашего персонажа могут изменить способ действий. Часть действий сбрасывает карты с рук в стопку сброса.

ДВИЖЕНИЕ



ПЕРЕХОД

Перемещение в соседний регион



РЕЙС

Сброс карты региона для перехода в указанный на этой карте регион



ЧАРТЕР

Сброс карты региона, соответствующего вашему, чтобы перейти в любой другой



ВОЗВРАТ В ПОРТ

Перемещение в регион, содержащий порт (ваш регион не должен иметь для этого порт)

ДРУГИЕ ДЕЙСТВИЯ



ОТКАЧКА ВОДЫ

Уборка 1 куба воды из вашего региона в запас



ПОСТРОЙКА ДАМБЫ

если нет кубов воды

Поместите дамбу из запаса на границу вашего текущего региона, если в нем нет кубов воды. Каждое место дамб может иметь любое число дамб. Если дамбы кончились, вместо этого поместите дамбу из другого региона в ваш.

Обратите внимание, что некоторые эффекты, такие как карты событий или постройка гидросооружений, дают игнорировать ограничение на размещение дамб, если в этом регионе присутствуют кубы воды.

Пример: Игрок не может построить новую дамбу между Walcheren и Schouwen-Duiveland, т.к. в Walcheren есть куб. (A) Если он перейдет в Schouwen-Duiveland, он сможет построить эту дамбу. (B) В качестве альтернативы, он может сначала выполнить действие по «Откачке воды», чтобы удалить этот куб воды, а затем, в качестве другого действия, построить дамбу.



ПОСТРОЙКА НАСОСНОЙ СТАНЦИИ

Сбросьте карту региона, которая соответствует вашему текущему региону, чтобы разместить здесь новую насосную станцию. Если все станции используются, вместо этого переместите насосную станцию из любого другого региона в текущий. В регионе может быть лишь 1 станция.



После того, как вы запустили насосную станцию, мы рекомендуем вам держать маркер напоминания на колоде игрока, чтобы не забывать выполнять шаг 2 «Управление насосами» каждый ход до добора карт.

Насосные станции автоматически убирают 1 куб воды за каждый ход во время шага «Управление насосами» (стр. 6).

ПОСТРОЙКА ПОРТА

Сбросьте карту региона, соответствующую вашему текущему региону, чтобы разместить здесь порт. Если все порты уже используются, вместо этого переместите порт из другого региона в текущий. В регионе может быть только 1 порт. Игроки могут перемещаться в порты действием **Возврат в порт**. Вам не надо быть в другом порту для перехода в порт.

ПЕРЕДАЧА КАРТ

Вы можете сделать это действие 1 из 2 способов:

- **передать карту региона**, соответствующую вашему текущему региону, другому игроку, или
- **взять карту региона**, которая соответствует вашему текущему региону, у другого игрока.

Другой игрок также должен находиться в вашем регионе. Вы оба должны согласиться на эту передачу карт.

Если у игрока, получившего карту, стало больше 7 карт, он должен сразу сбросить карту или разыграть событие (стр. 9).

Пример (продолжение): После получения 2 желтых карт у Синего, Розовый теперь имеет 5 желтых карт в руке. Как свое 3 действие, он двигается на юг в регион Rijn en IJssel. В качестве своего 4 действия он сбрасывает 5 желтых карт, чтобы построить гидросооружение Normaliseringsweken. Затем он ставит 4 дамбы в желтые регионы в виде бонуса.



2 ШАГ - УПРАВЛЕНИЕ НАСОСАМИ

Для каждой насосной станции в регионе, где есть хотя бы 1 куб воды, уберите 1 куб воды из 1 любого соединенного с ней кубами воды региона (соединение: путь через 1 или более регионов). Каждый регион на данном пути должен содержать куб воды, а сам путь не может пересекать моря или дамбы. Убранный куб воды идет в запас. Если у вас есть несколько насосных станций, включайте их в любом порядке.

Пример: 2 игрока находятся в регионе IJsseldelta. Розовый собирает желтые карты, а у Синего есть 2 карты IJsseldelta. Розовый спрашивает Синего, может ли тот отдать ему карты. Синий соглашается, поэтому Розовый выполняет свои первые 2 действия, чтобы взять обе карты (по 1 действию на карту). У Розового теперь 8 карт, поэтому он решает разыграть карту события Hoogheemgaadscharpen (убрав этим 3 куба воды).



Пример: Игрок убирает куб воды из Markerwaard, т.к. он может проследить путь к нему от насосной станции в Noordoostpolder. Он мог бы вместо этого убрать куб из самого Noordoostpolder, Flevoland, Kennemerland или Delfland. Он не может убрать куб из Wieringermeer, Fryslân или Noorderzijlvest, т.к. пути не могут проходить через дамбы или моря. Также он не может убрать кубы из самого моря Zuiderzee.

ПОСТРОЙКА ГИДРОСООРУЖЕНИЯ

В регионе, в котором есть узел для постройки гидросооружения (обозначен значком круга, как значок на гидросооружении), сбросьте 5 карт регионов, которые соответствуют цвету гидросооружения, чтобы разместить его жетон в регионе. Существует 4 сооружения, каждое из которых связано с 1 своим участком (по 1 на цвет региона).

Для постройки гидросооружения Afsluitdijk, игрок должен быть в Wieringermeer или Fryslân. Это место не отдельный регион.

После постройки каждое сооружение дает мгновенный или постоянный бонус (стр. 10).



3 ШАГ - ДОБОР 2 КАРТ

Возьмите 2 верхние карты из колоды игрока.



Если во время розыгрыша в колоде игрока осталось менее 2 карт - игра заканчивается, а ваша команда проиграла! Не перетасовывайте стопку сброса карт, чтобы сформировать новую колоду - игра окончена.

ШТОРМЫ

Если во взятых 2 картах есть какие-либо карты шторма, немедленно откройте их и выполните следующие шаги:

1. Повышение уровня моря: переместите маркер уровня моря вверх на 1 позицию. Если уровень моря поднимается с 2 до 3 или с 3 до 4, добавьте дополнительный куб воды в каждое море (в Noordzee и, первоначально, в Zuiderzee), чтобы число кубов соответствовало новому уровню моря.

2. Разрушения: возьмите нижнюю карту колоды прорывов дамб. Воздействуйте на этот регион 3 раза (сначала убирая дамбы и добавляя кубы воды, если не осталось дамб). Если в регионе не осталось дамб и 3 куба воды - не размещайте больше кубов. Вместо этого в этом регионе 1 раз проходит наводнение (стр. 8). Сбросьте эту карту в колоду сброса.



Если вы не можете разместить число кубов воды, нужное на поле, т.к. в запасе не хватает кубов, игра заканчивается, а ваша команда проиграла! Это может быть на розыгрыше карты шторма или на этапе разрушения дамб/прилива воды (стр. 8).

3. Дожди: перетасуйте все карты колоды сброса прорывов дамб (включая только что разыгранную карту) и выложите их лицом вниз на верх колоды прорывов дамб.

Иногда можно взять 2 карты штормов одновременно. В этом случае выполните все 3 шага один раз, а затем еще. Во 2 раз карта, разыгранная на 2 шаге для Разрушений, будет единственной картой прорыва дамб, которая кладется на верх колоды прорывов дамб. Карты событий (см. стр. 9) могут быть разыграны после разрешения первой карты шторма и до разрешения второй карты.

После разрешения карт штормов верните их в коробку. Не вытягивайте заменяющие их карты.

ЛИМИТ РУКИ в 7 КАРТ

Если у вас когда-либо будет в руках более 7 карт (после первого разрешения карт штормов, которые вы, может, взяли), сбрасывайте карты или разыгрывайте события, пока у вас не останется в руке 7 карт (см. стр. 9).

4 ШАГ - РАЗРУШЕНИЕ ДАМБ

Откройте по одной за раз столько карт прорывов дамб из колоды прорывов дамб, сколько текущий уровень моря (обозначается треком уровня моря на поле). Для каждой карты один раз воздействуйте на свой регион, а потом сбросьте эту карту в колоду сброса карт прорывов дамб.

Чтобы воздействовать на регион, уберите из него дамбу. Если в регионе несколько дамб, решите вместе, какие из них убрать. Если в нем нет дамб, добавьте туда 1 куб воды.

Если в регионе нет дамб и есть 3 куба воды, не помещайте в него 4-й куб. Вместо этого в данном регионе происходит наводнение (см. пункт «Наводнения» на стр. 8). Обратите внимание, что данная ситуация отличается от той, которая разрешается на шаге 3 подготовки к игре.

Пример: позже в игре уровень моря поднялся до 3, поэтому игрок должен взять 3 карты прорывов дамб. (A) Он разыгрывает карту Flevoland и убирает последнюю дамбу из этого региона. (B) Затем он играет Markerwaard и добавляет 1 куб воды в этот регион, т.к. там нет дамб, чтобы их убрать. У него есть еще 1 карта, чтобы сыграть ...



НАВОДНЕНИЯ

Когда идет наводнение, поместите 1 куб воды в каждый соседний регион без гор, который не защищен от региона наводнения дамбой на границе с обоими регионами. Если в каком-то из этих регионов есть 3 куба воды, не помещайте туда 4-й куб. Вместо этого в каждом из этих регионов начинается наводнение с цепной реакцией:

Поместите кубы воды, как выше, за исключением того, что не добавляйте кубы в регионы, где уже было наводнение (или наводнение с цепной реакцией), как часть разрешения карты прорыва дамб.

Важно: моря не являются регионами и не могут быть подвержены наводнению. Они являются единственным местом, в котором когда-либо может быть 4 куба воды (что может происходить при повышении уровня моря).

Пример (продолжение): Третья карта игрока прорыва дамб опять является картой Markerwaard! Т.к. в Markerwaard уже есть 3 куба воды, это вызывает наводнение. Вместо того, чтобы добавить 4-й куб, он добавляет 1 куб в Kennemerland и Delfland. Он не добавляет куб в Zuiderzee, т.к. это море и он не добавляет куб в Flevoland, т.к. у него уже есть 3 куба. Вместо этого во Flevoland начинается наводнение с цепной реакцией: добавляется куб воды в Gelderse Vallei и Kromme Rijn. Игрок не добавляет куб в Markerwaard (т.к. регион уже подвергся наводнению по этой карте прорыва дамб), как и в IJsseldelta и Noordoostpolder (т.к. они разделены дамбой), и в Utrechtse Heuvelrug и Veluwe (т.к. это горные регионы).



5 ШАГ - ПРИЛИВЫ ВОДЫ

Как вы делали во время начального прилива, проверьте каждый регион на поле: будет ли из него вытекать вода.

Если в морях есть 4 куба воды, добавьте кубы воды (при необходимости) в каждый соседний регион, пока в них не будет по крайней мере 3 куба воды в каждом.

Затем, для каждого региона с 3 кубами воды, добавьте кубы воды (при необходимости) в каждый соседний регион, пока в них не будет хотя бы 2 куба в каждом.

В конце, для каждого региона с 2 кубами воды, добавьте кубы воды (при необходимости) в каждый соседний регион, пока в них не будет хотя бы 1 куб в каждом.

Добавляя кубы воды, помните, что вода никогда не будет течь через дамбу или в горный регион.

Пример (продолжение): Игрок проверяет. В Wieringermeer нет дамбы рядом с Kennemerland (в нем есть 2 куба воды), поэтому игрок добавляет 1 куб воды в Wieringermeer. Вода из Delfland (с 2 кубами воды) также течет в Vijfherenlanden, добавляя туда 1 куб воды.



КОНЕЦ ХОДА

После выполнения 5 шага “Приливы воды” ваш ход окончен. Игрок слева от вас начинает свой ход.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игроки выигрывают, когда все 4 гидросооружения построены (без разницы, сколько кубов воды на поле).

Игроки проигрывают 2 способами:

- если они не могут разместить число кубов воды, необходимое на поле, а кубы кончились, или
- если игрок не может взять 2 карты после 1 шага действий и 2 шага по управлению насосами.

КАРТЫ ИГРОКА

Положите свои карты лицом вверх, чтобы все могли видеть.

Только карты игрока засчитываются в лимит вашей руки. Карты ролей и подсказки не являются частью вашей руки.

Игроки могут изучать любые колоды сброса в любое время.

ЗАПОМНИ

- Вы не можете выполнять действие «Постройка дамбы», когда находитесь в регионе с кубами воды.
- Для каждой перевернутой карты прорыва дамб, уберите дамбу из этого региона. Если там нет дамб, добавьте куб воды.
- Не забудьте добавить куб воды в оба моря (Noordzee/Zuiderzee), когда уровень моря увеличивается с 2 до 3 или с 3 до 4.
- Вы не можете убрать кубы воды с моря Noordzee или с моря Zuiderzee (если вы не строите гидросооружение Afsluitdijk).
- Для выполнения действия «Возврат в порт» вам не обязательно находиться в регионе, содержащем порт.
- Вы не добираете заменяющую карту после вытягивания карты шторма.
- В свой ход, когда вы выполняете действие «Передача карт», вы можете взять карту у другого игрока, если вы оба находитесь в регионе, который совпадает с картой, которую вы берете.
- Лимит руки в 7 карт активен всегда, в том числе и после того, как вы получили карту от другого игрока.
- Delfland и Flevoland не соседствуют друг с другом; как Markerwaard и Kromme Rijn не соседствуют друг с другом.



КАРТЫ СОБЫТИЙ

В течение хода любой игрок может разыграть карты событий. Разрешение события не является действием. Игрок, который играет событие, решает, как оно будет разрешено.

Многие карты событий разыгрываются в любое время, но они не могут играть между добором и разрешением.

Пример: при выполнении шага разрушения дамб, первая вытянутая карта вызывает прилив. Сейчас вы не можете играть карту Улучшенный дренаж, чтобы предотвратить его. Но после того, как случится прилив, вы можете сыграть карту, чтобы защитить другие регионы перед следующей картой.

После решения события сбросьте его в свою колоду сброса

ГИДРОСООРУЖЕНИЯ

AFSLUITDIJK

Сбросьте 5 фиолетовых карт, находясь в Wieringermeer или Fryslân, чтобы построить это гидросооружение. Afsluitdijk функционирует как особая дамба, отделяющая Zuiderzee от Noordzee.



Когда это сооружение построено, Zuiderzee уже не море. Считайте его в роли обычного региона с низкой высотой:

- Количество кубов воды в регионе Zuiderzee больше не увеличивается с уровнем моря. Если в Zuiderzee есть 4 куба воды, когда сооружение построено, уберите 1 куб воды, чтобы довести его максимально до 3 кубов воды.
- Игроки могут теперь переходить в регион Zuiderzee.
- Игроки могут откачивать воду, строить насосную станцию и порт в Zuiderzee (как в любом другом регионе без гор).
- Поскольку сейчас это регион с низкой высотой, он подвержен наводнениям (если к нему будет добавлен еще один куб воды, когда в нем уже есть 3 куба воды).
- Afsluitdijk не может быть убран картой прорыва дамб.

DELTAWERKEN

Сбросьте 5 оранжевых карт, находясь в Schouwen-Duiveland, чтобы построить данное гидро сооружение. После постройки вы сможете разместить дамбу рядом с Noordzee в каждом из следующих 5 регионов:

- Voorne-Putten
- Goeree-Overflakkee
- Schouwen-Duiveland
- Walcheren
- Zeeuws-Vlaanderen



NORMALISERINGSWERKEN

Сбросьте 5 желтых карт, находясь в Rijn en IJssel, чтобы построить это гидросооружение. После постройки вы сможете разместить до 4 дамб в 1 или нескольких желтых регионах.



RUIJTE VOOR DE RIVIER

Сбросьте 5 зеленых карт, находясь в Roer en Overmaas, чтобы построить данное гидро сооружение. После постройки вы сможете убрать до 6 кубов воды из зеленых регионов.



ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА

Эта игра была вдохновлена историческими событиями в Нидерландах со второй половины XIX века до наших дней. Поле игры основано на голландской водной модели «waterchappen», являющейся по сути параллельной политической системой, только имеющей дело с управлением водными ресурсами. Регионов более сотни, поэтому для игры мы взяли лишь их часть, чтобы не усложнять игру.

Для этой игры мы выбрали 4 основные конструкции в качестве гидросооружений. Во-первых, 2 знаковые структуры должны были быть включены. «Afsluitdijk», построенный в 1932 году, который превратил внутреннее море Zuiderzee в пресноводное озеро. Одним из первоначальных планов было превратить озеро в мелиорированную землю; в итоге были реализованы лишь 2 польдера (низменных участка) «Noordoostpolder» и «Flevoland». Третий польдер, «Markerwaard» (также включен в карту игры), был почти реализован, но в конечном итоге отменен.

Другая знаковая структура - «Deltawerken», построенная в 1997 году и объявленная 1 из 7 современных чудес света. Она была создана после большого наводнения 1953 года, чтобы защитить юго-запад и запад страны от моря, особенно в периоды весенних приливов.

Последние 2 структуры, которые мы выбрали, были для управления реками: «Normaliseringswerken» до второй половины 20 века много делал в выравнивании русел рек, чтобы лучше контролировать поток воды для ограничения затоплений. Последний проект, «Ruimte voor de Rivier», был начат в 2007 году после ряда речных паводков в предыдущем десятилетии. Он создавал пространство для разлива местных рек вместо того, чтобы строить высокие речные дамбы.

ПЕРЕМЕННЫЕ ЦЕЛИ

После того, как у вас будет возможность поиграть в обычную игру несколько раз, попробуйте игру с переменными целями, чтобы получить больше разнообразия и новых испытаний. В игре с этими целями вы будете случайно выбирать цели, которые должны будете выполнить, чтобы выиграть игру (вместо того, чтобы всегда строить 4 гидросооружения).

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ РАСКЛАДКА

Во время 1 шага раскладки, разделите 12 карт целей на 4 колоды по цвету и перемешайте каждую колоду. Возьмите 1 карту из каждой колоды и откройте эти 4 цели. Верните оставшиеся 8 карт целей в коробку.

Прочитайте карты целей к игре, следуя инструкциям по их подготовке. Если есть хотя бы 1 цель в народонаселении:

- Поместите кубы населения у поля, чтобы сделать запас.
- Поместите карту потери населения на поле.
- Игроки по ходу игры могут выполнять новое действие «Увеличить население».
- Игроки проигрывают, если на карте потери населения скопилось 5 или более кубов населения.

Примечание: игроки могут построить любое из 4 гидросооружений из обычной игры (чтобы получить бонусы), даже если это не выполнит ни одну из целей.

НОВОЕ ДЕЙСТВИЕ: УВЕЛИЧЕНИЕ НАСЕЛЕНИЯ

В качестве действия сбросьте 1, 2, 3 карты регионов по цвету, соответствующих вашему текущему региону, чтобы положить туда кубы населения, равные числу сыгранных карт. Игроки не могут сбрасывать карты, чтобы добавить кубы, если из-за этого общее число кубов (население+вода) превысит 3 куба.

Пример: Игрок сбрасывает 2 зеленые карты регионов (West-Brabant и Hoekse Waard), находясь в Hoekse Waard, чтобы добавить в него (Hoekse Waard) 2 куба населения. Он не может сбросить 3 зеленые карты, чтобы добавить 3 куба населения, т.к. в его регионе уже есть 1 куб воды, а в регионах не может быть больше 3 любых кубов.



ПОТЕРЯ НАСЕЛЕНИЯ



Каждый регион может содержать всего 3 куба (кубы воды+населения). Когда игрок добавляет в регион кубы воды, в котором число кубов больше 3, он должен убрать кубы населения из региона, чтобы общее число кубов уменьшилось до 3. Поместите кубы населения, убранные таким образом, на карту Потери населения.



Неприемлемые потери. Если вы когда-нибудь поместите 5 или более кубов населения на карту Потери населения, погибнет слишком много людей, и вы сразу же проигрываете.

ПОБЕДА В ИГРЕ

Игроки выигрывают, если и когда все их цели достигнуты.

Пример: 2 игрока встретили цель Wadlopen несколько ходов назад. Они продолжили выполнять свои 3 другие цели. К сожалению, за это время Fryslân была затоплена, и у них больше нет 5 кубов населения в Noorderzijlvest и Fryslân. Для победы в игре, им нужно снова довести эти 2 региона в сумме до 5 кубов населения (а также, в тоже время выполнить и все остальные свои цели на игру).

УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ

Для еще более сложной игры попробуйте начать с 5 или даже 6 целями. Случайно выберите цели, но убедитесь, что вы не используете более 2 целей 1 цвета. Вы можете дополнительно выбрать сложность, варьируя число карт штормов в игре. Вот некоторые готовые конфигурации:

| Название | Карт целей | Карт штормов |
|---------------------|------------|--------------|
| Начинающий ученик | 4 | 6 |
| Опытный ученик | 4 | 7 |
| Героический ученик | 4 | 8 |
| Начинающий инженер | 5 | 6 |
| Опытный инженер | 5 | 7 |
| Героический инженер | 5 | 8 |
| Начинающий мастер | 6 | 6 |
| Опытный мастер | 6 | 7 |
| Героический мастер | 6 | 8 |

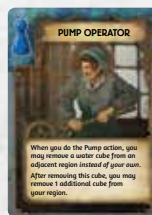
РОЛИ

У каждого игрока есть свои особые способности, которые повышают шансы всей команды.



ПЛОТНИК

- В качестве действия постройте насосную станцию в своем регионе (карта не нужна).
- Вы можете выполнить действие постройки дамбы в регионе с 1 и более кубами воды.



ОПЕРАТОР НАСОСА

Когда вы выполняете действие управление насосами, вы можете убрать 1 куб воды из соседнего региона вместо своего. После удаления этого куба вы можете убрать еще 1 куб из своего региона.



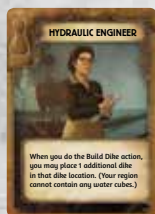
ДИРЕКТОР

В качестве действия переместите любого мипла (включая своего) в регион с 1 и более кубами воды. Спросите разрешение, прежде чем переместить мипла другого игрока.



ИНЖЕНЕР САНАЦИИ

В качестве действия возьмите карту региона, соответствующую вашему текущему региону, из колоды сброса.



ИНЖЕНЕР ГИДРАВЛИК

При выполнении действия постройки дамбы, вы можете разместить еще 1 дополнительную дамбу в этой локации. Ваш регион не может иметь кубов воды.



ЗАВЕДУЮЩИЙ СКЛАДОМ

В качестве действия, если вы находитесь в регионе с портом, отдайте карту любого региона любому другому игроку.



ПОРТОВЫЙ РАБОЧИЙ

- В качестве действия постройте порт в своем регионе (карта не требуется).
- В качестве действия, если вы находитесь в регионе с портом, перейдите в любой другой регион.

КОЛЛЕКТИВ

Авторы: Matt Leacock и Jeroen Doumen

Художники: tha Kanaani и Samuel Shimota

Дизайн: Marie-Elaine Bérubé, Marie-Eve Joly и Samuel Shimota

Редакторы: Jean-François Gagné и Justin Kemppainen

Издатель: Steven Kimball

Тестеры: John Delaney, Bianca van Duijl, Daniel Egnor, Edi Epstein, Kim Farrell, Marsha Hamel, James Hayward, Beth Heile, Trisha and Wei-Hwa Huang, Joe Huber, Richard Jeffers, John Knoerzer, Ragnar Krempel, Paul Lahham, Donna Leacock, Tom Lehmann, Alexandar Ortloff, Joe Rushanan, Michael Tsuk, Ana Ulin, Joris Wiersinga

Отдельное спасибо: Tom Lehmann

Перевод правил на русский язык: Юрий (www.instagram.com/Sam_Bounce)

©2017 Z-Man Games. Pandemic, Z-Man Games, and the Z-Man logo are TMs of Z-Man Games. Fantasy Flight Supply is a TM of Fantasy Flight Games. Z-Man Games is a division of Asmodee North America, Inc. Asmodee North America, Inc. 1995 W. County Road B2, Roseville, MN 55113, USA. 651.639.1905. Actual components may vary from those shown. **Warning! Choking Hazard. Not suitable for children under 36 months.** Contains small parts that could be swallowed or inhaled. Please keep this information for further reference. Made in China.



www.ZManGames.com

