

Pandemic Survival – Regras

Pandemic Survival é a versão de competição de Pandemic. No Pandemic Survival, equipas de dois jogadores competem para ser a primeira equipa a descobrir todas as 4 curas OU para serem a última equipa que resta.

Em Pandemic Survival, todos os jogadores enfrentam o mesmo cenário:

- Todas as equipas começam com o mesmo setup.
- Todas as equipas começam com as mesmas cartas de Personagem (Role Cards) e a mesma mão inicial.
- O baralho de Jogador tem a mesma ordem de cartas para todas as equipas.
 - Este baralho tem sempre 6 cartas de Epidemia
 - Este baralho tem sempre 5 cartas de Eventos.
 - Este baralho inclui cartas de Evento do Pandemic de base e da expansão On The Brink
- Há apenas um baralho de Infecção, que é controlado pelo Mestre de Jogo, de modo que todas as equipas infectam cidades idênticas simultaneamente.
- Todas as cartas de Personagem ou Eventos que possam influenciar os personagens ou as cartas do baralho de Infecção, nunca serão usadas em Toneios de Survival.
- As decisões tomadas por cada uma das equipas serão a única forma de influenciar o seu sucesso em Survival.

Resumo das Regras Básicas:

- Quando, a qualquer altura do jogo, um jogador tiver mais do que 7 cartas na mão, esse jogador terá de IMEDIATAMENTE descartar até voltar a ter apenas 7 cartas. Isto PODE ser feito jogando uma carta de evento, se essa jogada for possível naquele momento.
- Algumas cartas de Eventos NÃO PODEM ser jogadas na fase de biscar. Este é o caso de:
 - “Borrowed Time” (2 acções extra neste turno)
 - “Rapid Vaccine Deployment” (jogar imediatamente após a descoberta de uma cura)
 - “Mobile Hospital” (remover 1 cubo quando se guie para ou aporte numa cidade, neste turno)
 - “Special Orders” (mover 1 peão como se pertencesse ao jogador, este turno)
- As cartas de Eventos NÃO PODEM ser jogadas DURANTE uma Epidemia. Os 3 passos da Epidemia (Increase, Infect, Intensify), antes de se poder jogar um Evento. Isto PODE ser feito antes da nova fase de Infecção.
- Para jogar a acção de Partilha de Conhecimento (*Share Knowledge*), o jogador TERÁ OBRIGATORIAMENTE de estar na MESMA CIDADE do segundo jogador e dar/receber a carta DA CIDADE PRESENTEMENTE OCUPADA POR AMBOS OS

JOGADORES. (Excepção feita se um dos jogadores for o "Researcher", ver abaixo)

- Uma doença dó pode ser ERRADICADA se a cura tiver sido descoberta. Retirar todos os cubos de uma cor do tabuleiro, sem ter descoberto uma cura, NÃO constitui uma Erradicação.

Resumo das Características (Abilities) de Personagem:

- **“Contingency Planner”**: O jogador pode repescar qualquer carta de Evento descartada e guardá-la com a sua Role Card (sem contar para o limite máximo da mão). Apenas 1 Evento pode ser guardado de cada vez! Uma vez usado, o Evento é removido do jogo e não pode voltar a ser usado até ao fim.
- **“Dispatcher”**: o jogador pode mover um peão como se lhe pertencesse. Também poderá mover um peão para uma cidade onde se encontre outro peão. Esta jogada é considerada uma acção.
- **“Medic”** – O jogador remove todos os cubos de UMA SÓ cor na cidade em que se encontra, usando a acção de Tratar (“Treat”). Quando uma cura é descoberta, jogador automaticamente remove todos os cubos dessa cor em qualquer cidade em que entre (o jogador também impede que cubos dessa cor sejam colocados numa cidade em que se encontre)
- **“Operations Expert”**: O jogador poderá construir uma Estação de Pesquisa (“Research Station”) na cidade em que estiver, sem descartar nenhuma carta. Uma vez por turno, o jogador poderá mover –se de uma Research Station para qualquer cidade do tabuleiro, descartando qualquer carta de cidade. Qualquer destas jogadas é considerada uma acção.
- **“Quarantine Specialist”**: O jogador impede a colocação de qualquer cubo (provenientes de cartas de infecção ou de surtos (outbreak) na cidade em que estiver e em todas as cidades ligadas.
- **“Researcher”**: O jogador pode dar qualquer carta de cidade a outro jogador que esteja NA MESMA CIDADE. O jogador NÃO PODERÁ RECEBER qualquer carta. Dar a carta é considerado uma acção.
- **“Scientist”**: O jogador pode descobrir uma cura com apenas 4 cartas, em vez das 5 habituais.
- **“Archivist”**: O limite de cartas na mão para este jogador é de 8 cartas. O jogador poderá tomar a carta da cidade em que se encontra da pilha de descarte e adicioná-la à sua mão, uma vez por turno. Esta jogada é considerada uma acção.
- **“Containment Specialist”**: Quando o jogador ENTRA numa cidade com dois ou mais cubos de uma cor, retirar um desses cubos. Se, por alguma razão, uma cidade tiver dois cubos de uma cor e dois cubos de outra, o jogador pode retirar um de cada.
- **“Epidemiologist”**: O jogador poderá TOMAR qualquer carta de cidade de outro jogador localizado NA MESMA CIDADE. Esta jogada só é possível UMA VEZ POR TURNO e somente durante a SUA VEZ e não é uma acção.
- **“Field Operative”**: Uma vez por turno, como acção, o jogador pode retirar um cubo da cidade onde se encontre e coloca-lo na sua Role Card. Na descoberta de uma cura, o jogador poderá usar 3 cubos da mesma cor da cura para substituir 2 cartas (usando assim 3 cubos e 3 cartas, em vez das habituais 5 cartas)
- **“Generalist”**: O jogador tem direito a 5 acções em vez de 4.

|

Novas regras do Pandemic Survival:

- Os turnos dos jogadores estão limitados no tempo. O primeiro turno do jogo dura exactamente 2 minutos. Todos os turnos subsequentes duram 1 minuto e 15 segundos (75 segundos). Assim que o Mestre de Jogo (Game Master) diz "Stop!", o jogador activo não deve fazer mais acções ou discutir estratégia e deve esperar que o Game Master lhe diga que pode biscar cartas.
- O jogador bisca Player Cards uma de cada vez, de acordo com as instruções do Game Master. Se o jogador ficar com mais de 7 cartas na mão, depois de biscar a 1ª carta, é OBRIGADO a descartar até às 7 IMEDIATAMENTE, sem ver a 2ª carta a biscar.
- Se estiver a jogar com o desafio Virulent Strain, quando escolher o Virulent Strain, se duas das doenças tiverem o mesmo número de cubos no tabuleiro, o árbitro pegará num cubo de cada cor e escolherá secretamente uma mão para cada cor envolvida. O árbitro pedirá ao jogador activo para escolher uma mão. A cor assignada à mão torna-se a cor do Virulent Strain. Os jogadores não podem escolher a doença específica a tornar-se virulenta.

Ganhar e Perder

- Os jogadores podem ganhar encontrando 4 curas
 - Parabéns, não precisa de jogar as fases seguintes de Biscar e de Infecção, mas terá de esperar até ao fim do 1:15 minutos, para saber se outra equipa também descobrirá as quatro curas.
 - Se duas equipas descobrirem a sua 4ª cura durante o mesmo turno, o jogo terá de ser desempatado (descrito abaixo). Estas equipas não jogarão as fases de Bisca ou Infecção.
- Os jogadores podem ganhar se forem a última equipa em jogo (last team standing)
 - Todas as outras equipas perderam: é o vencedor!
 - Durante a fase de Infecção, cada carta é resolvida individualmente antes de se passar a outra carta. Se uma equipa perder na 1ª carta e nenhuma outra equipa ainda estiver em jogo, não é necessário biscar as restantes cartas de Infecção, você é o vencedor.
 - Se duas ou mais das equipas restantes perderem NA MESMA CARTA DE INFECÇÃO, haverá lugar a um desempate para determinar o vencedor (descrito abaixo).
- O jogo está completo e ainda há mais do que uma equipa em jogo:
 - Haverá lugar a um desempate (descrito abaixo)
- Desempate:
 - #1: Número de curas descobertas: a equipa com maior número de curas ganha.
 - #2: Número de Outbreaks: a equipa com o menor número de Outbreaks ganha.
 - #3: Número de cidades com 3 cubos da mesma cor: a equipa com menos cidades nesta situação ganha.
 - #4: Número de cubos no tabuleiro: a equipa com menos cubos ganha.

Se ainda se verificar um empate depois de cumpridos os quatro passos, as equipas partilham a vitória e todos poderão participar na Final Nacional. Esta regra não se aplica nas Finais Nacional e Mundial.