

MANUAL

INSTRUÇÕES PARA UMA VIDA MELHOR NOS SANTUÁRIOS

DEVIR

PANDEMIC LEGACY

2ª TEMPORADA

DE MATT LEACOCK E ROB DAVIAU

CONTEÚDO INICIAL



10 cartas de Personagem



4 peões



53 cartas de Jogo
36 cartas de Cidade, 5 cartas de Epidemia,
4 cartas de Evento Com Racionamento,
8 cartas de Produzir Suprimentos



8 cartas de Referência



82 cartas Legacy



27 cartas de Infecção



4 cartas de Trabalhador de Santuário



2 cartas de Prólogo



6 dossiês



1 marcador de Velocidade de Infecção



1 marcador de Incidente



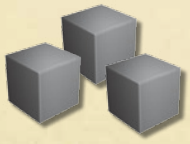
9 centros de Suprimentos



3 marcadores de trilha



8 cubos da praga



36 cubos de Suprimentos

8 pacotes numerados **2 folhas de autocolantes** **Este manual**



1 tabuleiro

Você precisará de uma caneta. Ela não está incluída no jogo.

O MUNDO QUASE ACABOU 71 ANOS ATRÁS

A praga surgiu do nada e devastou o mundo. Febre, tosse, feridas e morte – uma vez infectada, a maioria das pessoas morria em uma semana. Nada conseguia detê-la. O mundo se esforçou ao máximo. Não foi o suficiente.

Os últimos fragmentos de nosso povo tentam evitar desesperadamente que o mundo entre em colapso por completo. Por três gerações, vivemos nos mares, em estações flutuantes chamadas de "santuários". Longe da praga, conseguimos fornecer suprimentos para o continente – antibióticos, comida, remédios e ferramentas – o que evita que eles (e nós) sucumbam inteiramente. Nós mantemos viva uma rede com as maiores cidades do mundo. As coisas estão difíceis nestes últimos anos. As cidades longe dos santuários caíram da rede. Não sabemos o que aconteceu com elas. Não sabemos por que os suprimentos não estão chegando até elas. Sobraram poucas cidades em nossa rede. Estamos caindo.

Os suprimentos não estão conseguindo deter a praga como antes. Além disso, eles estão acabando.

Nossa liderança tentou esconder este fato de nós, mas todos sabiam.

Na semana passada, os líderes e os pensadores dos santuários se juntaram, como fazem todo ano, para discutir a situação dos santuários e a situação do mundo. Eles não voltaram. E o pior de tudo é que nossa equipe principal de segurança estava com eles. Sem nossos soldados, os Homens Ocos – bandos errantess de selvagens que desejam nos eliminar – ampliarão seus ataques, destruindo tudo o que construímos e roubando o que oferecemos.

Os que restaram se encontraram nos santuários para discutir o que fazer em seguida. Depois de horas de debate, chegaram à conclusão de que alguns seriam escolhidos para liderar. Nós.

Não porque somos capazes de liderar, mas porque queremos.

Nós começamos este diário para registrar nossas tentativas de evitar que o mundo acabe.

Sabemos que não conseguiremos salvar todas as cidades, mas faremos todo possível para salvar a maioria.

Se falharmos, esperamos que alguém, em algum lugar, encontre estas anotações para saber que, mesmo fracassando, nós tentamos.



BEM-VINDO A PANDEMIC LEGACY - 2ª TEMPORADA

COMO SE JOGA UMA PARTIDA DE PANDEMIC LEGACY ?

Diferente da maioria dos jogos que começam sempre da mesma maneira todas as vezes que você joga, *Pandemic Legacy* carrega alguns elementos de uma partida para outra. As decisões feitas na partida 1 continuarão presentes na partida 2, 3 e em todas as partidas jogadas com sua cópia do jogo. Grupos diferentes tomarão decisões diferentes e terão uma experiência diferente. O resultado disso é um jogo único para o grupo que o joga.

Algumas vezes, você terá de escrever em partes do jogo. Em outras, você colocará autocolantes em cartas, nos personagens e no tabuleiro. Algumas vezes, você chegará até mesmo a destruir (rasgar) uma carta. Estas mudanças são permanentes.Além disso, no fim de cada partida, o seu grupo fará melhorias permanentes para se preparar para as partidas seguintes.

À medida que for jogando, você irá descobrindo outras maneiras que o jogo se modificará.

Alguns elementos de jogo estão selados e escondidos antes do primeiro jogo começar. À medida que o jogo for se desenrolando, você encontrará instruções que lhe dirão quando abrir estes pacotes. Não abra os pacotes que estão dentro da caixa até receber instruções para fazê-lo. Os dossiês também contêm informações secretas que serão reveladas durante o desenvolvimento do jogo.

Algumas regras não fazem parte deste manual. À medida que o jogo for se desenvolvendo, você receberá as regras que estão faltando e as colará no manual de regras. Daquele ponto em diante, as regras terão sido modificadas permanentemente.

BARALHO LEGACY



O baralho de Legacy contém cartas que descrevem o que acontece no curso dos 12 meses de jogo. Ele está organizado numa ordem determinada – não olhe nem embaralhe estas cartas. Durante a preparação de uma partida, compre as cartas e leia-as uma por vez até encontrar uma carta que tenha escrito **PAUSA** ou **PARE** em seu verso. Esta carta dirá quando voltar a comprar cartas do baralho, o que pode vir a acontecer no fim do jogo ou no início do mês seguinte. O baralho de Legacy é uma viagem só de ida. Mesmo que você venha a repetir um determinado mês, não coloque as cartas de Legacy de volta no baralho. Se as cartas do baralho de Legacy se espalharem, peça para alguém que não está participando do jogo para colocar as cartas em ordem usando os números que existem no canto de cada carta.

SE VOCÊ JOGOU PANDEMIC LEGACY 1ª TEMPORADA

Já estará familiarizado com muitos elementos deste jogo, como o baralho Legacy, níveis de racionamento *(antes chamados de níveis de financiamento na 1ª Temporada)*, atualizações de fim de jogo, dossiês e pacotes fechados. Mas há muitas novidades. Você não precisa ter jogado a 1ª Temporada para jogar esta temporada. São jogos independentes, ligados apenas por um enredo em comum.

O QUE CONTINUA E O QUE É REINICIALIZADO?

Escrever no tabuleiro, colar autocolantes no tabuleiro ou nas cartas, abrir novos materiais, raspar cartas e destruir componentes são mudanças permanentes.

Quando o jogo diz para **destruir** um componente, este não será mais usado na partida atual, nem em partidas futuras. Rasgue-o *(ou faça o que quiser com ele)*.

Sob todos os outros aspectos, o jogo é reinicializado no começo de cada partida. As peças no tabuleiro, cartas na mão, incidentes etc., tudo volta ao início.

MESES DO JOGO

A partida de *Pandemic Legacy* é dividida em 12 meses, começando no 71° ano depois do fim do mundo.

Se for bem-sucedido em um mês, o grupo passa para o mês seguinte. Se falhar, o grupo tem mais uma chance de ser bem sucedido no mês atual. Comece um novo jogo com o conjunto de regras atual e os objetivos do mês no qual o grupo falhou. Se perder novamente, o grupo passa para o mês seguinte e começa o próximo jogo. O mundo não pode esperar.

FIM DA CAMPANHA

A campanha termina depois de concluir o mês de dezembro *(vencendo ou perdendo!)*. Neste momento, você receberá uma pontuação conforme seus resultados. Sua pontuação será baseada principalmente em quantos meses você venceu *(vencer na primeira parte de um mês é melhor)*. A população na rede terá um impacto *(menor)* em sua pontuação. Há outros critérios que podem adicionar ou subtrair de sua pontuação.

O PRÓLOGO

Como este jogo é diferente do jogo básico *Pandemic (e diferente de Pandemic Legacy – 1ª Temporada)*, há uma partida de prólogo. Este prólogo não tem efeitos de Legacy – não há mudanças permanentes. Você deve jogar o prólogo pelo menos uma vez, ou quantas vezes desejar, até se sentir confortável com a nova mecânica de jogo. Depois disso, você poderá começar sua campanha Legacy.

REGRAS DO PRÓLOGO



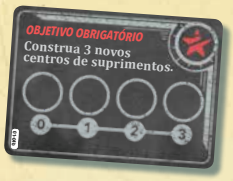
Use as duas cartas de Prólogo *(que se encontram nos Baralhos de Jogo e de Infecção)* como guia de seus objetivos.

Leia a carta de Registro de Diário/Prólogo para encontrar informações sobre o contexto e descubra quais regras são diferentes para a partida de Prólogo.

Use a carta de Objetivo de Prólogo durante a partida.

RESUMO DOS COMPONENTES

OBJETIVOS



No início de cada partida, o grupo terá um objetivo (ou objetivos) que precisa atingir para vencer. O número de objetivos necessários para vencer em um determinado mês é mostrado no tabuleiro daquele mês.

Se um objetivo estiver marcado como obrigatório, ele tem de ser atingido para o grupo vencer. Você não precisa decidir quais outros objetivos deseja atingir no início de qualquer partida. Você pode esperar e ver como o jogo se desenvolve.

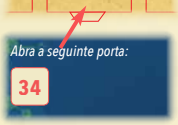
A menos que você seja instruído a destruir um objetivo, ele ficará disponível para ser completado mês após mês *(mesmo se você o completou em um mês anterior)*.

OS DOSSIÊS



Ao jogar, você encontrará cartas que têm números ou letras de dossiê. Quando encontrar, abra as portas do dossiê – usando o canto picotado – que correspondem aos números ou letras na carta.

OS PACOTES



O jogo dará instruções de quando abrir os pacotes.

A RESERVA

A reserva é a área na caixa do jogo onde você deixa as cartas, autocolantes e peças que não são parte ativa do jogo, mas que podem ser necessárias durante ou depois de uma partida.

EVENTOS COM/SEM RACIONAMENTO



No início de cada partida, você introduzirá um número de cartas de Evento Com Racionamento no baralho de Jogo igual ao seu nível de racionamento. **O nível de racionamento é 4 no início da primeira partida em janeiro,** mas pode variar de uma partida para outra. O menor nível de racionamento é 0 e o maior é 10.

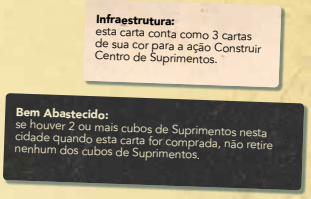
Há também cartas de Evento Sem Racionamento que você descobrirá mais tarde. Essas cartas sempre podem ser encontradas no baralho de Jogo, não importando o nível de racionamento, até que sejam usadas e, portanto, destruídas.

MARCADORES DE TRILHA

Use estes marcadores para apontar o seu progresso na realização dos objetivos de cada partida.

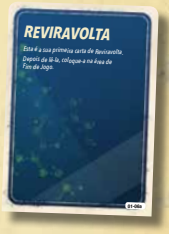


AUTOCOLANTES PARA CARTAS



Algumas cartas no jogo têm espaços para uma melhoria. Estas melhorias são colocadas como parte do passo Produção de Fim de Jogo. Cada carta só pode ter 1 melhoria, e você só pode colocar uma melhoria em uma carta que tenha o espaço específico. Veja que melhorias de carta de Infecção e de carta de Cidade têm um formato diferente que ajuda a lembrar aonde colocar cada uma.

CARTAS DE REVIRAVOLTA



Todas as cartas de Reviravolta que você encontrar são retiradas da reserva e colocadas na área de Fim de Jogo no começo de cada partida. Estas cartas são verificadas no final da partida para confirmar se o seu requisito foi cumprido. Se for o caso, siga as instruções na carta. Do contrário, devolva a carta para a reserva até a próxima partida. Não há reviravoltas no começo da campanha – estas são apresentadas durante o desenrolar do ano.

CUBOS DE SUPRIMENTOS



Suprimentos *(representados por cubos cinza)* são tudo que separa o mundo da extinção. Toda vez que uma carta de Infecção é comprada, mova 1 cubo de Suprimento da cidade em questão para o estoque. Se não houver cubos de Suprimentos na cidade quando a carta for comprada, coloque um cubo da praga.

CUBOS DA PRAGA



Há uma praga *(representada por cubos verdes)* que levou o mundo ao caos. Não há cura conhecida ou tratamento para tal praga.

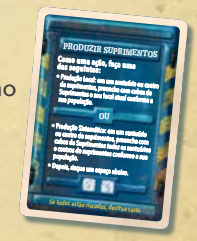
CENTROS DE SUPRIMENTOS



Centros de suprimentos são estruturas temporárias construídas durante uma partida. São uma combinação de hospital móvel, armazém de suprimentos e quartel-general. Centros de suprimentos não continuam existindo de uma partida para outra, pois os Homens Ocos os destroem assim que você os constrói.

Centros de suprimentos lhe permitem jogar cartas de Produzir Suprimentos na cidade em questão. No final da partida, a população das cidades com centros de suprimentos aumenta.

CARTAS DE PRODUZIR SUPRIMENTOS



Estas cartas sempre estão misturadas ao baralho de Jogo e ajudam os jogadores a produzir um monte de suprimentos durante um turno, se eles estiverem em um santuário ou em um centro de suprimentos. Ver *Outras Ações* na página 10.

O TABULEIRO

LOCAIS

Cidades e santuários são chamados de locais. Qualquer carta que indicar especificamente uma cidade não pode ser usada em um santuário e vice-versa.

Locais perto do mar ou rios têm um símbolo de âncora; estes são locais portuários.

SANTUÁRIOS

Os locais brancos com um símbolo de âncora são chamados de santuários. No começo de sua campanha, batize estes três santuários no tabuleiro *(seja legal e invente um nomeque todos no grupo concordem)*.



POPULAÇÃO

Cada local tem uma população, que é usada para determinar quantos cubos de Suprimentos são colocados através do uso de uma carta de Produzir Suprimentos. A população de um local pode ser de 0 até 8.

RECUPERANDO	8 7 6
SOBREVIVENDO	5 4 3
SOFRENDO	2
CAINDO	1
ABANDONADA	0

AUTOCOLANTE DE REGRA A
Deve ser colado aqui

LINHAS DE SUPRIMENTOS

Mesmo que não haja linhas de suprimentos no começo da partida, as cidades serão conectadas, uma a outra no continente, por linhas de suprimentos. Cidades conectadas diretamente por uma linha de suprimentos são adjacentes.

ROTAS MARÍTIMAS E VIAS MARÍTIMAS

Os locais são conectados, um ao outro, no mar, por rotas marítimas. Os locais diretamente conectados por uma rota marítima são adjacentes. Uma série de rotas marítimas conectadas é chamada de via marítima.

A REDE

A maior parte do tabuleiro encontra-se vazia porque o mundo é praticamente desconhecido. "A rede" se refere à qualquer local que estiver conectado aos santuários iniciais *(ex: um caminho pode ser traçado das linhas de suprimentos e/ou rotas marítimas até os santuários iniciais)*.

EXPANDINDO A REDE

Ao explorar o mundo, você expandirá a rede. Sempre que abrir um autocolante que expande o mapa do mundo, adicione este autocolante ao tabuleiro, ajustando-o com as linhas de latitude e de longitude.

SEÇÃO DE OBJETIVOS

Em um canto do tabuleiro fica uma seção onde os objetivos são colocados. O mês de janeiro começa com dois objetivos. Outros objetivos serão adicionados e removidos em meses futuros. Se por acaso houver mais objetivos que o espaço comporta, deixe alguns perto do tabuleiro.

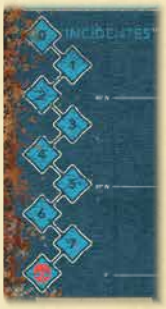


ÁREA DE FIM DE JOGO

Durante a partida, você pode ser instruído a colocar cartas na área de Fim de Jogo. No final da partida, retire todas as cartas desta área e siga as instruções de cada uma.

TRILHA DE INCIDENTES

A trilha de Incidentes lhe permite marcar quantas vezes um cubo da praga foi colocado em um local. Mesmo se uma carta ou habilidade remover estes cubos do mundo, o marcador de Incidente nunca se move para trás. Se o marcador de Incidente chegar ao fim da trilha, os jogadores perdem imediatamente a partida.



ESTOQUE DE CUBOS DE SUPRIMENTOS

É onde os cubos de Suprimentos ficam para que os jogadores acompanhem quantos sobraram e tenham fácil acesso a eles.

Durante a partida, a menos que uma carta ou efeito indique o contrário, os cubos de Suprimentos são tirados e devolvidos ao estoque. Quando um efeito diz para um jogador usar 1 ou mais cubos de Suprimentos, ele deve pegar os cubos de sua carta de Personagem e devolvê-los ao estoque.

No final da partida, devolva todos os cubos de Suprimentos do estoque para a reserva – estes não continuam de uma partida para outra.



PERSONAGENS

Os personagens têm pouca experiência fora dos santuários– talvez eles nunca tenham visto o continente em suas vidas. Mas eles se tornarão algo maior. Os jogadores não precisam usar o mesmo personagem em toda a partida.

Antes do prólogo, crie cinco personagens iniciais.

Ao jogar a campanha, você pode encontrar novos personagens que usarão as outras cinco cartas de Personagem.

Para criar um novo personagem:

1. Pegue uma carta de Personagem em branco.
2. Escolha uma profissão e coloque o autocolante no espaço da Profissão na sua carta de Personagem.
3. Escolha um autocolante de imagem para o seu personagem e coloque-o na fotografia de sua carta de Personagem.
4. Dê um nome e uma idade ao personagem.
5. Escolha um dos santuários nomeados como o seu local de origem.

Não preencha o espaço de local de óbito. Isso pode acontecer conforme seus personagens sofrem exposição. Ao raspar a trilha de Exposição em sua carta de Personagem, você pode revelar cicatrizes ou uma caveira. Mas agora não. Ainda não.





Não pedimos para estar aqui.
Não queremos esta responsabilidade.

PREPARAÇÃO

1 PREPARAR O TABULEIRO

Coloque uma quantidade de cubos de Suprimentos no estoque igual ao número indicado na trilha de Suprimentos do mês em questão *(no tabuleiro logo abaixo de objetivos)*. Coloque quaisquer cubos de Suprimentos adicionais na reserva, fora do jogo.

AUTOCOLANTE DE REGRA B

Examine a reserva e pegue as cartas das partidas anteriores que vão para o tabuleiro. Isso inclui **objetivos** e **reviravoltas**. Coloque as reviravoltas na área de Fim de Jogo. *(Não há reviravoltas no prólogo ou no começo de janeiro)*. Coloque as cartas de Objetivo na área de Objetivos.

AUTOCOLANTE DE REGRA C

Coloque os cubos da praga em seu local no tabuleiro. Coloque o marcador de Incidente no espaço "0" da trilha de Incidentes. Coloque o marcador de Velocidade de Infecção no espaço "2", mais à esquerda, no mostrador de Velocidade de Infecção. Coloque um marcador de Trilha no espaço "0" de qualquer das trilhas nas cartas de Objetivo.



Em partidas futuras, pode haver outras peças para colocar.

Deixe os centros de suprimentos por perto.



2 LER O BARALHO LEGACY

Leia uma carta de cada vez do Baralho Legacy até chegar a uma carta de PAUSA ou de PARE. Estas cartas lhe indicarão suas prioridades para o mês e quaisquer novas regras ou materiais. Uma carta de **PAUSA** significa parar de comprar até que a partida atual seja completada. Uma carta de **PARE** significa não comprar do baralho até o começo do próximo mês de jogo.



3 ABASTECER A REDE



Coloque todos os cubos de Suprimentos do estoque nos locais da rede. Você pode colocar qualquer número de cubos de Suprimentos *(mesmo zero)* em cada local.

Conforme a rede cresce, pode não haver suprimentos o suficiente no estoque para preencher todos os locais. Os jogadores terão de decidir quais locais precisam de mais suprimentos.

4 INFECTAR A REDE

Embaralhe as cartas de Infecção e vire 9 cartas. Mova 1 cubo de Suprimento da cidade correspondente à cada carta virada, para o estoque. Se uma carta for virada e não houver cubos de Suprimentos na cidade, coloque um cubo da praga e mova o marcador de Incidente 1 espaço adiante na trilha de Incidentes. Coloque as cartas viradas na pilha de descarte de Infecção.

O AUTOCOLANTE DE REGRA D substituirá esta regra.





Marcador de trilha

Trilha de Suprimentos

Marcador de Incidente

Trilha de Incidentes

Cubos da praga

Estoque

6 PREPARE O BARALHO DE JOGO E DISTRIBUA AS CARTAS

6a. Coletivamente, decida quais cartas de Evento Com Racionamento serão acrescentadas ao baralho de Jogo. O baralho de Jogo pode ter um número de cartas de Evento Com Racionamento igual ao nível atual de racionamento *(4 no prólogo e no começo de janeiro)*.



Em partidas futuras, você pode encontrar eventos com/sem racionamento. Eventos Sem Racionamento sempre vão para o baralho e não contam para fins de racionamento.

5

O AUTOCOLANTE DE REGRA
E apresentará o passo 5 da preparação. Neste momento, ignore este passo.



6b. Embaralhe junto as cartas de Evento, *todas* as cartas de Produzir Suprimentos e as cartas de Cidade. Distribua as cartas para cada jogador, conforme o número de jogadores:

N.º de jogadores	Cartas
2 jogadores	4
3 jogadores	3
4 jogadores	2

Os jogadores mantêm as cartas de suas mãos viradas para cima o tempo todo.



7 ACRESCENTE EPIDEMAS AO BARALHO DE JOGO

Divida o resto do baralho de Jogo em 5 pilhas de cartas, de tamanhos similares, viradas para baixo. Embaralhe 1 carta de Epidemia em cada pilha. Coloque uma pilha em cima da outra para formar o Baralho de Jogo, deixando as pilhas menores embaixo.



8 ESCOLHA OS PERSONAGENS

Cada jogador escolhe um personagem e uma cor, depois pega o peão correspondente e as cartas de Referência. Coloque cada peão em seu local de origem. Se não houver personagens o suficiente para todos os jogadores, alguns jogadores deverão usar os trabalhadores de santuário.



9 COMECE A JOGAR

Pegue todos os peões e escolha um aleatoriamente. Este jogador será o primeiro e os turnos acontecerão em sentido horário.

EM SEU TURNO

CADA TURNO É DIVIDIDO EM 4 PASSOS:

1.Verificar exposição.
2. Realize 4 ações.
3. Compre 2 cartas de Jogo.
4. Infecte cidades.

Depois que um jogador tiver infectado as cidades, o jogador à sua esquerda começa o seu turno.

Os jogadores devem dar conselhos uns aos outros livremente. Permita que todos deem opinião e ideias. No entanto, o jogador cujo turno está em andamento é que decide o que fazer.

Sua mão pode ter cartas de Evento, de Produzir Suprimentos e de Cidade. As cartas de Cidade são usadas em algumas ações; cartas de Produzir Suprimentos são usadas para trazer suprimentos do estoque para os santuários e centros de suprimentos; e as cartas de Evento podem ser jogadas a qualquer momento.

EM SEU TURNO

VERIFICAR EXPOSIÇÃO

Se você começar o seu turno em um local com 1 ou mais cubos da praga, você sofre exposição *(ver Exposição, Cicatrizes e Morte, na página 16)*.



AUTOCOLANTE DE REGRA F

REALIZAR 4 AÇÕES

Depois de verificar a exposição, você pode realizar até 4 ações e um número ilimitado de ações livres em cada turno.

Escolha qualquer combinação das ações relacionadas a seguir. Você pode realizar a mesma ação mais de uma vez e cada vez conta como 1 ação *(a menos que seja uma ação livre)*. As habilidades especiais e a profissão de seu Personagem podem modificar a maneira como uma ação é realizada. Algumas ações envolvem descartar uma carta de sua mão; todos estes descartes vão para a pilha de descarte de Jogo.

Ações livres não valem para o limite de 4 ações por turno. Ações livres devem ser realizadas durante a etapa "Realizar 4 ações" de seu turno, antes, entre, ou depois de outras ações realizadas. Você deve completar uma ação antes de começar outra.

AÇÕES DE MOVIMENTO

AUTOCOLANTE DE REGRA G

AUTOMÓVEL/BALSA

Deslocar-se para um local adjacente conectado por uma linha.

VELEJAR ⚓

Descarte uma carta para se mover até a cidade indicada na carta, desde que você consiga traçar uma via marítima até a cidade. *(Os dois locais terão um símbolo de âncora).*

BARCO FRETADO ⚓

Descarte a carta da Cidade onde você se encontra para se deslocar para qualquer outro local, desde que você consiga traçar uma via marítima até lá. *(Os dois locais terão um símbolo de âncora).*

Você não pode realizar as ações Velejar e Barco Fretado por terra. Esperamos que você saiba por quê.

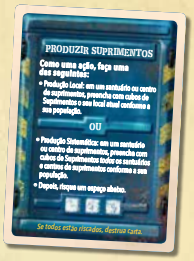
AUTOCOLANTE DE REGRA H

OUTRAS AÇÕES

PREPARAR SUPRIMENTOS

Pegue 1 cubo de Suprimento do estoque e coloque-o sobre sua carta de Personagem. Você pode carregar qualquer número de cubos de Suprimentos.

PRODUZIR SUPRIMENTOS



Descarte uma carta de Produzir Suprimentos **quando estiver em um santuário ou centro de suprimentos** para realizar a ação Produzir Suprimentos.

Se você usar a sua habilidade de "Produção Local", preencha com cubos de Suprimentos seu santuário atual ou centro de suprimentos, de acordo como número da população. Se o local já tiver cubos de Suprimentos de número igual ou superior ao da população, não coloque mais cubos.

Se você usar a sua habilidade de "Produção Sistemática", preencha com cubos de Suprimentos *todos* os santuários e centros de suprimentos na rede, de acordo com a sua população, e depois risque o espaço na carta *(você ainda precisa estar em um santuário ou centro de suprimentos)*. Quando o último espaço é riscado na carta, destrua a carta.

Se não houver uma quantidade suficiente de cubos de Suprimentos no estoque para preencher os locais, de acordo com assuas populações, coloque o máximo que puder, na ordem que quiser.

ENTREGAR SUPRIMENTOS

Coloque quantos cubos de Suprimentos quiser, de sua carta de Personagem, em seu local.

COMPARTILHAR CONHECIMENTO

Você pode realizar esta ação de duas maneiras:

Dê uma carta de Cidade onde você se encontra a outro jogador, ou **retire a carta da cidade onde você se encontra de outro jogador**.

O outro jogador precisa estar na mesma cidade que você. Os dois têm de concordar em fazer isso.

Se o jogador que recebe a carta passa a ter mais de 7 cartas, ele precisa descartar imediatamente uma carta ou jogar uma carta de Evento.

CONSTRUIR CENTRO DE SUPRIMENTOS

Descarte 5 cartas que correspondam à cor da sua cidade atual. Pegue um centro de suprimentos e coloque-o nesta cidade. Ele ficará ali durante o resto da partida. Se não houver mais centros de suprimentos disponíveis, mova um já existente para o seu local. Cada cidade pode ter apenas 1 centro de suprimentos.

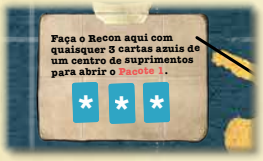
RECON *(NÃO OCORRE NO PRÓLOGO)*

Ao realizar a ação de Recon (Reconhecimento), você explora parte do mundo perdido em uma tentativa de descobrir o que aconteceu e como isto pode ajudá-lo com seus objetivos.

Cada local onde você realiza a ação de Recon indica o que você deve descartar para fazer o reconhecimento no local. Na maioria dos casos, você precisa realizar a ação de Recon a partir de um centro de suprimentos. Leia cada descrição de Recon para saber o que é necessário:

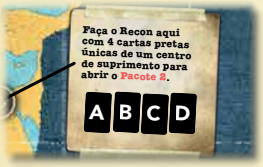
- A menos que se diga o contrário, é necessário haver um **centro de suprimentos** ( ) na cidade.
- Você precisa descartar cartas de Cidade de sua mão que correspondam àquelas cartas que estão na via marítima ao deixar a cidade.
- Se as cartas na via marítima tiverem um * *(ex:* * *)*, as cartas podem ser de qualquer cidade – somente a cor importa.

Exemplo:



- Se as cartas tiverem letras *(ex:* A *)*, então, cada carta daquela cor descartada deve ser uma cidade única.

Exemplo:



- Quando conseguir realizar a ação de Recon, abra o pacote do número indicado na via marítima.

AÇÕES LIVRES

Essas ações devem ser realizadas durante o passo "Realizar Ações", mas não contam para suas 4 ações do turno. As ações livres não podem ser usadas para interromper outras ações. Por exemplo, você não pode realizar a ação Coletar Suprimentos, no santuário do Mediterrâneo, enquanto se usa a ação de Velejar para ir de Londres ao Cairo.

COLETAR SUPRIMENTOS

Pegue quantos cubos de Suprimentos quiser do seu local e coloque-os em sua carta de Personagem.

TRANSFERIR SUPRIMENTOS

Entregue quantos cubos de Suprimentos quiser a um jogador, que esteja no mesmo local, ou pegue quantos cubos de Suprimentos quiser de tal jogador *(com permissão)*.

AUTOCOLANTE DE REGRA I

É o turno da Anna. Ela quer jogar a sua carta de Produzir Suprimentos e entregar alguns suprimentos. Como já está em um santuário, ela pode colocar o seu plano em ação imediatamente.

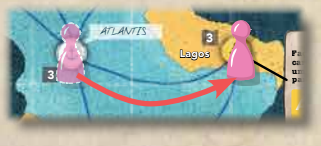
1. Primeiro, ela joga uma carta de Produzir Suprimentos, com sua habilidade de Produção Local, no santuário vazio onde se encontra. Anna pega 3 cubos de Suprimentos do estoque (o limite de população do santuário) e preenche seu santuário com eles. (Ela não risca o espaço na carta, pois usou a habilidade de Produção Local).





Ação Livre. Anna pega todos os 3 cubos (ela podia ter pego menos cubos) com a ação livre Coletar Suprimentos e coloca os cubos em sua carta de Personagem.

2. Anna realiza a ação de Automóvel/Balsa para mover seu peão para Lagos.



3. Ela realiza a ação Entregar Suprimentos em Lagos e coloca 2 cubos em Lagos (ela podia ter entregue um número diferentes de cubos, se quisesse).





4. Depois, ela realiza a açãoVelejar, descartando a carta de Londres de sua mão, e se move para Londres.





Ação Livre. Com a ação livre Transferir Suprimentos, Anna transfere suprimentos para Adele, que também está em Londres.



NOVAS AÇÕES

AUTOCOLANTE DE REGRA J

AUTOCOLANTE DE REGRA K

AUTOCOLANTE DE REGRA L

AUTOCOLANTE DE REGRA M

AUTOCOLANTE DE REGRA N

AUTOCOLANTE DE REGRA O

AUTOCOLANTE DE REGRA P

AUTOCOLANTE DE REGRA Q

COMPRAR CARTAS

Depois de realizar 4 ações, compre 2 cartas de uma vez do topo do baralho de Jogo.

Se houver menos do que duas cartas no baralho de Jogo no momento em que você for comprar, o jogo termina e o grupo perde! (*Não embaralhe as cartas descartadas para formar um novo baralho*).

Se você ultrapassar o limite de sua mão *(normalmente de 7 cartas)*, descarte imediatamente ou jogue cartas de Evento até voltar ao limite de sua mão.

CARTAS DE EPIDEMIA



Se entre as cartas que você comprar houver alguma de **Epidemia**, não as coloque em sua mão (*e não compre outras cartas em substituição*). Em vez disso, realize imediatamente os seguintes :

1. Aumento: mova o marcador de Velocidade de Infecção 1 espaço para a frente no Mostrador de Velocidade de Infecção *(se o marcador já estiver em 5, ele permanece em 5)*.

2. Infecção: compre a carta de **baixo** do baralho de Infecção. Retire **todos** os cubos de Suprimentos da cidade em questão e coloque-os no estoque. *(**Não** acrescente cubos da praga se a cidade não tiver cubos de Suprimentos).*

Descarte essa carta para a pilha de descarte de Infecção.

O AUTOCOLANTE DE REGRA R Substituirá esta regra.

3. Intensificar: embaralhe apenas as cartas que se encontram na **pilha de descarte de Infecção** e coloque-as no topo do Baralho de Infecção.

Lembre-se de comprar do fundo do baralho de Infecção e embaralhar apenas as cartas da pilha de descarte de Infecção, colocando-as no topo do baralho de Infecção já existente.

É raro, mas pode acontecer de você comprar duas cartas de Epidemia de uma só vez. Se isto acontecer, faça os passos descritos acima uma vez, e depois outra.

Depois de resolver as cartas de Epidemia, descarte-as para a pilha de descarte do Jogo.

CARTAS DE EVENTO

Jogar uma carta de Evento não é uma ação. O jogador que utilizar uma carta de Evento decidirá o que fazer com ela. As cartas de Evento podem ser jogadas a qualquer momento, exceto no intervalo entre a compra e a resolução de uma carta. Exemplo: você não pode comprar uma carta de Infecção, ver que não gosta da carta, e depois escolher jogar Uma Noite Tranquila.

Uma vez jogadas, as cartas de Evento Com Racionamento são descartadas para a pilha de descarte do Jogo, enquanto as cartas de Evento Sem Racionamento são destruídas.

LIMITE DE MÃO

Se, em algum momento, você tiver mais cartas que o limite de sua mão (*depois de resolver todas as cartas de Epidemia que você tenha comprado*), descarte cartas ou jogue cartas de Evento até que volte ao limite. O limite padrão é de 7 cartas.



INFECÇÕES

Vire um número de cartas de infecção de cima do baralho de Infecção igual à velocidade de infecção atual. Este número fica debaixo do espaço do mostrador de Velocidade de Infecção onde se encontra o marcador de Velocidade de Infecção. Vire estas cartas uma por vez, infectando a cidade cujo nome se encontra na carta.

Para infectar uma cidade, retire 1 cubo de Suprimento da cidade e devolva-o para o estoque. Se a cidade não tiver cubos de Suprimentos, coloque um cubo da praga nela e registre o incidente *(ver Incidentes, abaixo)*. Se a cidade já tiver 3 cubos da praga, não coloque um 4º cubo. Em vez disso, um surto da praga ocorre na cidade *(ver Surtos, na coluna ao lado)*. Descarte a carta para a pilha de descarte de Infecção.

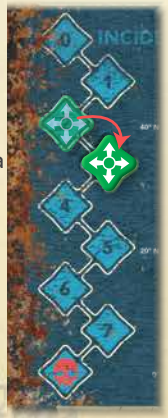
AUTOCOLANTE DE REGRA S

AUTOCOLANTE DE REGRA T

Na rara ocasião de usar todo o baralho de Infecção, embaralhe-o novamente e mova o marcador de Velocidade de Infecção 1 espaço adiante no mostrador de Velocidade de Infecção. Se isso causar uma mudança da Velocidade durante o passo "Infecção", use a velocidade antiga para determinar quantas cartas você deve comprar.

INCIDENTES

Um incidente ocorre sempre que um cubo da praga é colocado em um local. Mova o marcador de Incidente 1 espaço adiante na trilha de Incidentes.



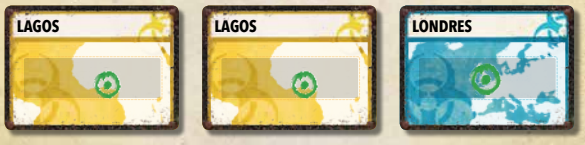
Se o marcador de Incidentes alcançar o último espaço *(caveira)*, a partida termina e os jogadores perdem.

Lembre-se de que os jogadores que começaram um turno em um local com cubos da praga sofrem exposição. *(ver Exposição, Cicatrizes e Morte, na página 7).*

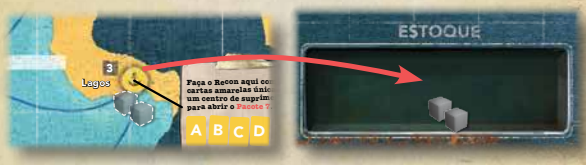
Depois de comprar 2 cartas, Anna passa para o passo de "Infecção".



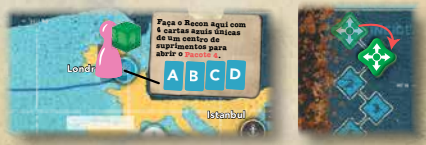
A velocidade de infecção atual é de 3, então Anna vira 3 cartas de Infecção do topo do baralho: Lagos, Lagos, Londres.



Primeiro, ela retira 2 cubos de Suprimentos de Lagos e devolve os cubos para o estoque.



Como não há cubos de Suprimentos em Londres, ela deve acrescentar um cubo da praga à cidade e mover o marcador de Incidentes 1 espaço adiante. Ela, então, descarta as cartas de Infecção viradas.



No começo de seu próximo turno, se o peão da Anna ainda estiver em Londres com um cubo da praga, ela sofrerá exposição.

SURTOS

Quando um surto ocorre, retire 1 cubo de Suprimento de todos os locais adjacentes à cidade em questão. Se o local conectado não tiver um cubo de Suprimento, coloque 1 cubo da praga. Mova o marcador de Incidentes 1 espaço adiante na trilha de Incidentes para cada cubo da praga colocado.

Se qualquer local conectado já tiver 3 cubos da praga, não coloque um 4º cubo nestes locais. Em vez disso, um surto em cadeia ocorre em cada um deles depois do surto atual terminar.

Quando um surto em cadeia ocorre, retire cubos de Suprimentos ou coloque cubos da praga, mas não coloque cubos da praga em locais que já sofreram um surto *(ou um surto em cadeia)* como parte da resolução da atual carta de Infecção. Mova o marcador de Incidentes 1 espaço adiante para cada cubo da praga colocado.

FIM DE TURNO

Depois de infectar cidades e descartar as cartas de Infecção, o turno termina. É a vez do jogador à sua esquerda.

FIM DE JOGO

FIM DE JOGO

Os jogadores vencem no momento em que atingirem o número necessário de objetivos (que deve incluir todos os objetivos obrigatórios) ou quando acionarem uma condição de derrota. A partida termina imediatamente, mesmo que esteja no meio do turno de um jogador ou de uma série de surtos. Você não pode terminar seu turno depois de vencer ou perder, mesmo se quiser.

Existem várias maneiras de o jogo terminar e os jogadores perderem:

- imediatamente, se o marcador de Incidentes chegar à última posição na trilha de Incidentes;
- se um jogador não conseguir comprar 2 cartas de Jogo depois de realizar suas ações.

AUTOCOLANTE DE REGRA U

Vencendo ou perdendo, devolva todas as cartas de Cidade e de Infecção, das mãos dos jogadores e das pilhas de descarte, para seus respectivos baralhos. Depois, há uma série de passos de Fim de Jogo que devem ser seguidas no final de cada partida, para ver como a partida recém-terminada mudou o mundo, seus personagens e a rede.

Os passos de Fim de Jogo são explicadas em detalhe na última página deste manual. É recomendável a leitura dos passos depois de terminar sua primeira partida de prólogo para se ter uma ideia de como cada partida pode causar impacto nas futuras partidas da campanha.

ANOTANDO A SUA CAMPANHA

Use o calendário de jogo na página 18 para anotar o seu progresso, vitórias e derrotas, jogadores envolvidos, seu atual nível de racionamento e o tamanho da rede. A página 19 ajudará você a registrar quais cidades fazem parte da rede.

Mês		Racionamiento	Data	Jogadores e Personagens	Vitória ou Derrota?	Cidades na Rede
		4	Nov. 18	Anna, Alice/Adela, Ollie/Newt	V	9

Laura e seus amigos completaram sua primeira partida (o Prólogo) e preencheram a seguinte fileira no calendário do jogo.



EXPOSIÇÃO, CICATRIZES E MORTE

EXPOSIÇÃO

É um mundo perigoso lá fora e os personagens sofrerão exposição. *(Uma maneira é começar um turno em um local com um cubo da praga. Ver página 10).*

Quando um personagem sofrer exposição, raspe o espaço seguinte da trilha de exposição do personagem *(começando pelo espaço mais à esquerda)*. Se não houver nada no espaço, não há efeito imediato.

CICATRIZES

Se o espaço raspado mostrar uma ##, isso significa que o personagem ganhou uma cicatriz. Escolha qualquer cicatriz disponível e coloque-a em um espaço da carta de Personagem. Pode ser um espaço vazio, ou um espaço com uma profissão ou uma habilidade de personagem. Você não pode cobrir uma cicatriz com outra cicatriz.

MORTE

Se o espaço que você raspou mostrar uma caveira, o personagem morre em decorrência da praga. Anote o local de óbito do personagem. Este personagem não poderá ser utilizado nesta partida ou em qualquer partida futura.

Se o seu personagem morrer, descarte todas as cartas que tiver na mão e devolva para o estoque quaisquer cubos de Suprimentos que estão na carta de Personagem. Você perde quaisquer ações restantes, mas deve resolver o restante de seu turno *(ex: realizar os passos "Comprar Cartas de Jogo" e "Infecção", como de costume).*

Escolha um personagem diferente daqueles que estão disponíveis e coloque seu peão no local de origem do personagem. Se não houver personagens à disposição, use um trabalhador de santuário durante o resto da partida, colocando o seu peão em qualquer santuário conectado à rede.

TRABALHADORES DE SANTUÁRIO

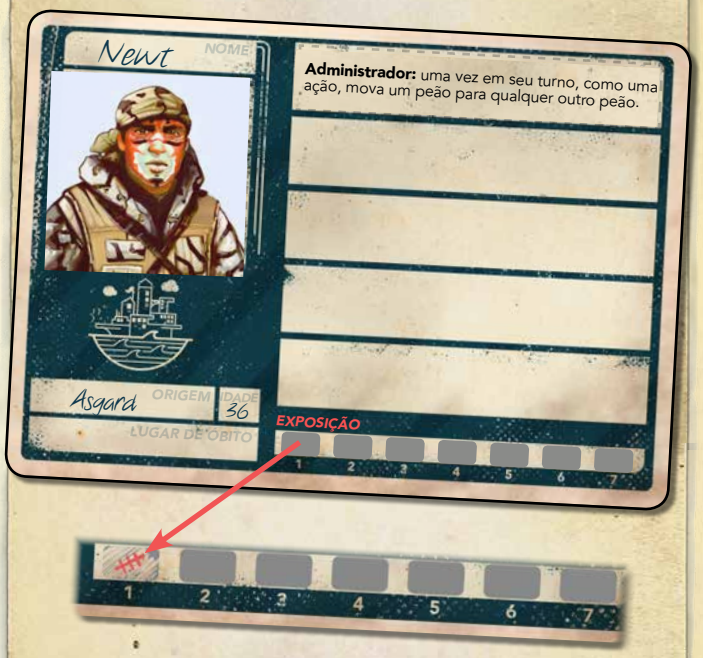
As regras para os trabalhadores de santuário estão em suas cartas.



No começo de seu turno, Newt se encontra em Nova York com 2 cubos da praga. Ele sofre uma exposição (mesmo havendo 2 cubos da praga).



Ele raspa o espaço seguinte de sua trilha de Exposição e revela uma cicatriz.



Ele escolhe uma das cicatrizes disponíveis e coloca a cicatriz em um espaço de sua carta de Personagem.



ESCLARECIMENTOS

USANDO HABILIDADES

Você deve ser capaz de usar tudo de uma habilidade para poder ativá-la. Isso vale tanto se estiver em uma carta ou em um personagem. Por exemplo, se você tiver uma carta que permite acrescentar suprimentos ao tabuleiro e não há suprimentos no estoque, você não pode jogar a carta para colocar 0 suprimentos no tabuleiro para depois descartar esta carta.

REGRAS NEGLIGENCIADAS

- Você não compra uma carta em substituição, depois de comprar uma carta de Epidemia.
- Em seu turno, com a ação Compartilhar Conhecimento, você pode pegar uma carta de outro jogador se ambos estiverem na cidade que corresponde à carta.
- Seu limite de mão é aplicado a todo momento.
- Locais podem conter qualquer número de cubos de Suprimentos *(no entanto, a população de um local pode afetar o número de cubos de Suprimentos quando você usar a ação Produzir Suprimentos).*

TOMANDO NOTA E EXAMINANDO CARTAS

Há um elemento de descoberta neste jogo – os jogadores explorarão o mundo e encontrarão novas informações que podem ser anotadas. É perfeitamente aceitável fazer anotações durante o jogo.

Além disso, todas as cartas na reserva, na pilha de descarte de Infecção e na pilha de descarte do Jogo podem ser examinadas pelos jogadores a qualquer momento. As cartas nos baralhos de Jogo e de Infecção não podem ser examinadas, a menos que uma habilidade o permita.

O QUE ACONTECE SE USARMOS UMA REGRA DE MODO ERRADO JÁ QUE NÃO PODEMOS VOLTAR ATRÁS?

Na maioria dos casos não vai fazer diferença. Uma pequena confusão nas regras aqui e ali ou uma carta deixada fora de um baralho ou alguma coisa esquecida não vai afetar demasiadamente o jogo. Simplesmente anote o fato e siga em frente.

Em alguns casos, um engano em uma regra resultará numa partida muito fácil ou muito difícil. Neste caso, o grupo deveria decidir se aumenta o racionamento na próxima partida (se você tornou acidentalmente um jogo muito difícil) ou reduzir o racionamento (se o jogo ficou muito fácil).

CRÉDITOS

Autor: Matt Leacock e Rob Daviau
Ilustração: Chris Quilliams e Atha Kanaani
Design Gráfico: Philippe Guérin, Karla Ron, Marie-Elaine Bérubé e Marie-Eve Joly
Edição: Jean-François Gagnée e Steven Kimball
Adaptação Gráfico: Bascu

Siga Pandemic The Board Game em

Jogadores de Teste: Martha Amezcua, Chris Aylott, Katherine Aylott, Alan Tun-Wei Bach, Cory Banks, Mike Bretzlaff, Jasmine Butler-Davis, Pete Butler-Davis, Danny Calderon, Kasey Cargill, Ryan Corder, Lindsay Daviau, Melissa DeMorris, Court Dimon, Jeroen Doumen, Bianca van Duijl, Sarah Edwards, Daniel Egnor, Michelle Ell, Robert Ell, Kim Farrell, Nathan Fluegel, Jonathan Fromm, Rachel Gay, Mark Goetz, Vincent Grasso, Sarah Graybill, Chris Grim, Beth Heile, David Helber, Shelby Hemker, Patrick Hillier, Amanda Houts, Nicole Hoye, Trisha Huang, Wei-Hwa Huang, Aeos James, Richard Jeffers, Brian Jewkes, Sasha Johnson-Freyd, Nicholas Kent, David Kloba, Grace Kloba, John Knoerzer, Eva Ko, Donna Leacock, Martin Lieser, David Lipman, Dan Luxenberg, Paul Madden, Matt Manis, Joshua Martin, Christina Martins, Chris Matthew, Tony McRee, Chris Mitsinikos, Owen Mitsinikos, Nora Montaño, Mabelene Ng, David Nolin, Kevin O'Hare, Erik Oliver, Sacha-Mikhail Roberts, Ben Rosset, Colby Sellers, Hannah Shen, David Short, Bill Shube, Sarah Shube, Jenn Skahan, John Shulters, Paul Stefko, Mark Swanson, Colin Thom, David Tome, Ana Ulin, Nickolaus Wing, Chris Kit Yona, Lola Yona, Rob Zacny, Ian Zang e Michelle Zentis.
Agradecimentos especiais: John Knoerzer, Beth Heile, Wei-Hwa Huang e Colin Thom.

DEVIR

Distribuído no Brasil pela
DEVIR LIVRARIA LTDA
R. Teodureto Souto, 624
Cambuci, CEP 01539-000 São Paulo – SP
CNPJ 57.883.647/0001-26
sac@devir.com.br Tel: (011) 2127-8787

Distribuído em Portugal pela
DEVIR LIVRARIA, LDA
Pólo Industrial Brejos de Carreteiros
Escritório 2, Olhos de Água
2950-554 Palmela - www.devir.pt
devir.pt@devir.com Tel: (351) 212 139 440

Z-MAN games

Z-Man Games
1995 West County Road B2
Roseville MN 55113 USA
(651)-639-1905
info@zmangames.com
www.zmangames.com

© 2017 Z-Man Games, todos os direitos reservados. Pandemic, Z-Man Games e o logo Z-Man são marcas registradas de Z-Man Games. Z-Man Games é uma divisão de Asmodee North America, Inc. Os componentes podem variar. Fabricado na China. Não é recomendado para menores de 14 anos de idade.

CALENDÁRIO DE JOGO

Se o grupo vencer, avance para o próximo mês e **diminua** o racionamento em **2** pontos.
Se o grupo perder a primeira metade do mês, jogue a segunda metade do mês e aumente o racionamento em **2** pontos.
Se o grupo perder a segunda metade do mês, aumente o racionamento em **2** pontos e passe para o mês seguinte.
O racionamento não pode ser menor que **0** nem maior que **10**.

Mês		Racionamento.	Data	Jogadores e Personagens	Vitória ou Derrota?	Cidades na Rede
Prólogo		4				
Janeiro	Começo	4				
	Fim					
Fevereiro	Começo					
	Fim					
Março	Começo					
	Fim					
Abril	Começo					
	Fim					
Maio	Começo					
	Fim					
Junho	Começo					
	Fim					
Julho	Começo					
	Fim					
Agosto	Começo					
	Fim					
Setembro	Começo					
	Fim					
Outubro	Começo					
	Fim					
Novembro	Começo					
	Fim					
Dezembro	Começo					
	Fim					

CIDADES DO MUNDO CONHECIDO

Nome da Cidade	Está na Rede?
1. Nova York	✔
2. Washington	✔
3. Jacksonville	✔
4. São Paulo	✔
5. Londres	✔
6. Istambul	✔
7. Tripoli	✔
8. Cairo	✔
9. Lagos	✔
10.	
11.	
12.	
13.	
14.	
15.	
16.	
17.	
18.	
19.	
20.	
21.	
22.	
23.	
24.	
25.	
26.	

Nome da Cidade	Está na Rede?
27.	
28.	
29.	
30.	
31.	
32.	
33.	
34.	
35.	
36.	
37.	
38.	
39.	
40.	
41.	
42.	
43.	
44.	
45.	
46.	
47.	
48.	
49.	
50.	
51.	
52.	

ATUALIZAÇÕES DE FIM DE JOGO

1. AJUSTAR POPULAÇÃO

AUTOCOLANTE DE REGRA V
dará o passo a. Ignore-a neste momento.

b. Para cada local com pelo menos 1 cubo da praga, diminua a população do local em 1. Mesmo havendo 2 ou 3 cubos da praga no local, a população diminui em 1.

AUTOCOLANTE DE REGRA W
dará o passo c. Ignore-a neste momento.

d. Para cada cidadeque tiver um centro de suprimentos, aumente a população da cidade em 1.

Se por acaso a população de um local diminuir e aumentar em 1, a sua população continua a mesma.

2. VERIFICAR O BARALHO LEGACY



Você pode ser instruído a comprar mais cartas se houver uma carta de PAUSA no topo do baralho.

3. RESOLVER CARTAS DA ÁREA DE FIM DE JOGO

a. Se houver quaisquer cartas de Infecção nesta área, acrescente-as ao baralho de Infecção.

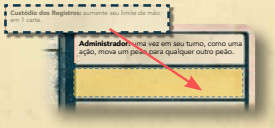
b. Reveja todas as cartas de Reviravolta na área de Fim de Jogo para saber se estas foram acionadas. Resolva as cartas em ordem numérica e crescente.

4. USAR UNIDADES DE PRODUÇÃO

Vencendo ou perdendo, você escolhe atualizações no final de cada partida baseando-se no número de cidades na rede.

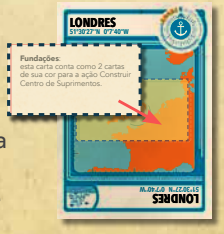
Calcule o número de cidades na rede e olhe para a tabela na área de Fim de Jogo para saber quantas unidades você pode usar. Você ganha uma unidade **+1** a mais se vencer a partida. Quaisquer unidades não utilizadas serão perdidas. Não leve as unidades de uma partida para outra.

HABILIDADES DE PERSONAGEM



Pague o custo de uma habilidade para acrescentá-la a um personagem, mesmo sendo um que não entrou na partida mais recente. Use qualquer espaço disponível na carta de Personagem. Você não pode colocar uma habilidade sobre uma cicatriz, uma profissão ou outra habilidade.

MELHORIAS DE CARTA DE CIDADE



Pague o custo de um autocolante de melhoria de Cidade para colocá-lo em uma carta de Cidade com um espaço disponível. Tal cidade deve estar conectada à rede e cada espaço só pode ter um 1 autocolante.

MELHORIAS DE CARTA DE INFECÇÃO



Pague o custo de um autocolante de melhoria de carta de Infecção para acrescentá-lo a uma carta de Infecção com um espaço disponível. Tal cidade deve estar conectada à rede e cada espaço só pode conter 1 autocolante.

Melhorias de Infecção têm efeito durante:

- A preparação do jogo
- O passo de Infecção durante uma Epidemia
- O passo de Infecção no final do turno de todos os jogadores

POPULAÇÃO



Use 1 unidade de produção para aumentar a população de qualquer local não abandonado em 1. Se o local for uma cidade abandonada, aumente a população para 1 pelo custo de 2 unidades de produção.

Pegue o autocolante e coloque-o sobre a atual população do local. Você pode usar várias unidades de produção para aumentar a população para mais de um. Se você o fizer, aplique o autocolante de população final no local; não coloque todos os autocolantes entre o velho nível e o novo nível.

Se você não tiver mais autocolantes de população, anote a população ao lado da cidade com uma caneta ou um lápis. Mas lembre-se de que a população não pode passar de 8.

SE VOCÊ VENCEU A PARTIDA

- Comece a sua próxima partida no começo do mês seguinte.
- Seu nível de racionamento diminui em 2 *(mínimo de 0)* porque guardou mais recursos para problemas futuros.
- Anote o seu novo nível de racionamento no calendário.

SE VOCÊ PERDEU A PARTIDA

- Se for a primeira vez que o mês é jogado, você deve tentar o mês novamente. Se for a sua segunda tentativa no mês, siga para o próximo mês, para a sua próxima partida.
- Seu nível de racionamento aumenta em 2 *(máximo de 10)*, já que você percebe que vai precisar cavar mais fundo.
- Anote o seu novo nível de racionamento no calendário.

Limpe o tabuleiro de todas as peças do jogo *(mas não faça isso com os autocolantes, eles são permanentes)*. Todas as peças são reinicializadas para o começo da próxima partida.

Prepare as partidas futuras conforme é descrito nas páginas 8 e 9.