

Epidemium



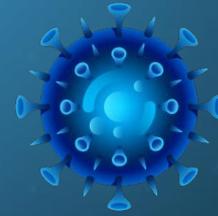
Un juego de
mesa científico



2-6 jugadores

15-30 min





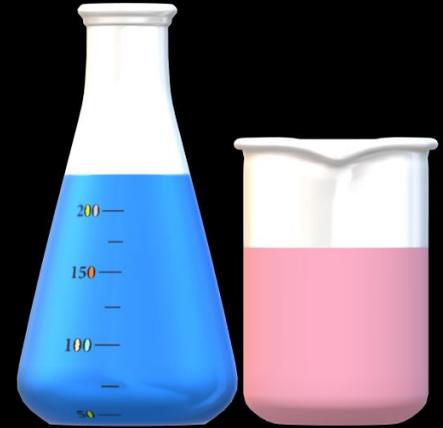
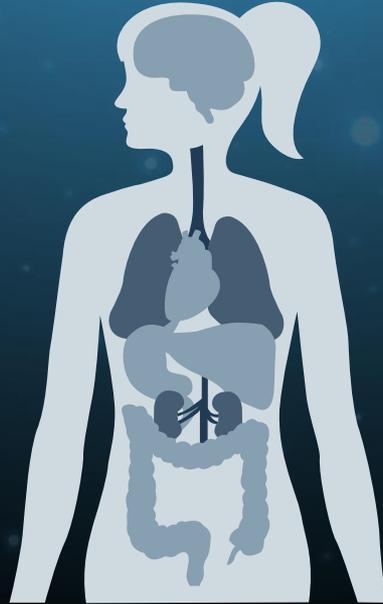
4,967,200

Dott. Lit

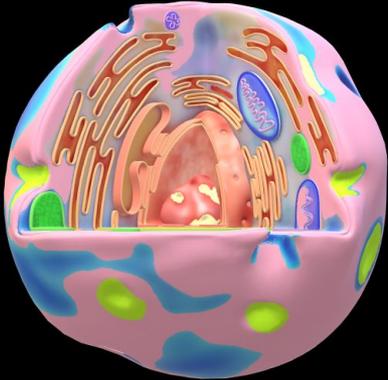
“Este es el último número de personas contaminadas en Europa,
tengo que darme prisa para encontrar el tratamiento”



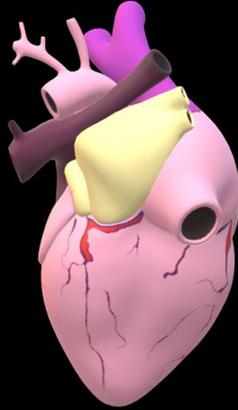
Cartas reglas de inicio rápido y reglas esenciales



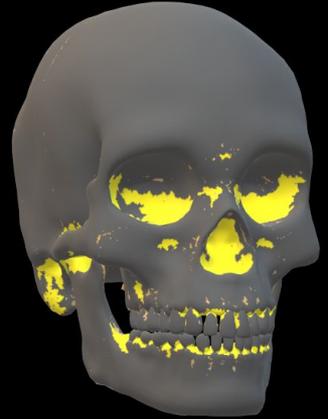
Cartas de juego



Magic
Number
Card



Bonus Life
Card



Penalty Card

Cartes de juego



Bonus Life Card

El jugador puede salvarse usando esta carta si un jugador usa una carta de penalización o tira el dado y obtiene 1 en el viejo mundo o 2 en el nuevo mundo que le hace perder un turno



Penalty Card

El jugador puede decidir saltarse el turno de otro jugador que aún no haya sido bloqueado por el dado o por otra carta de penalización

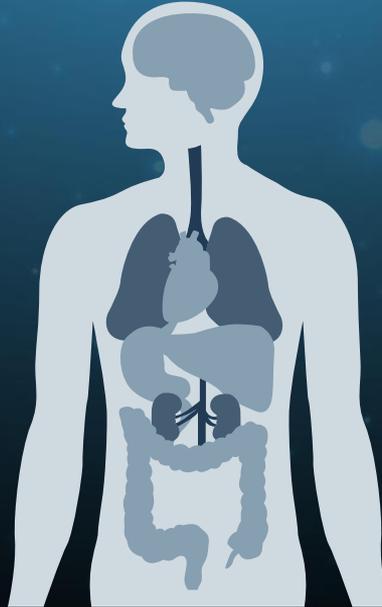
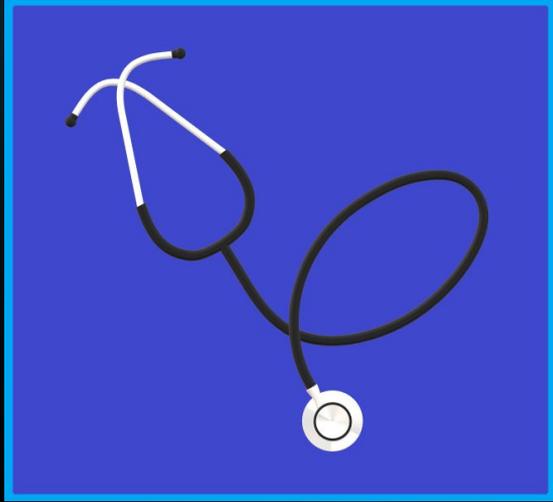


Magic Number Card

El jugador puede decidir sumar o sustraer el número que quiera al número lanzado en el dado. El jugador también puede usar esta carta para teletransportarse



Cartas personaje

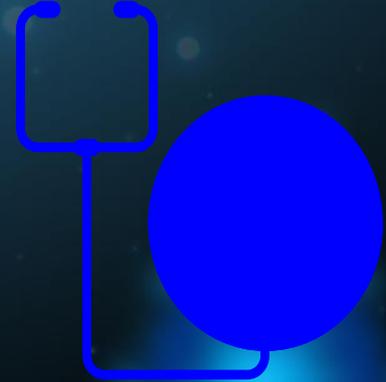
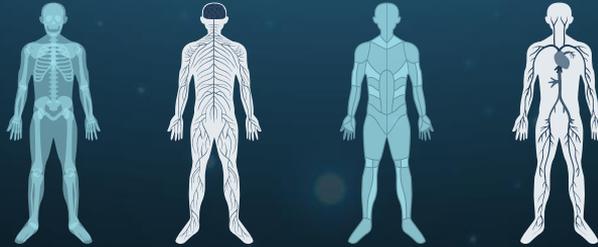
Four DNA double helix structures are arranged around the text: one at the top, one on the left, one on the right, and one at the bottom. Each helix is colored with yellow, red, and blue segments.

Dott. Waru
Specialized in epidemiology, he will try to save Oceania from the Wra epidemic characterized by the appearance of yellow veins all over the body

Objetos personaje

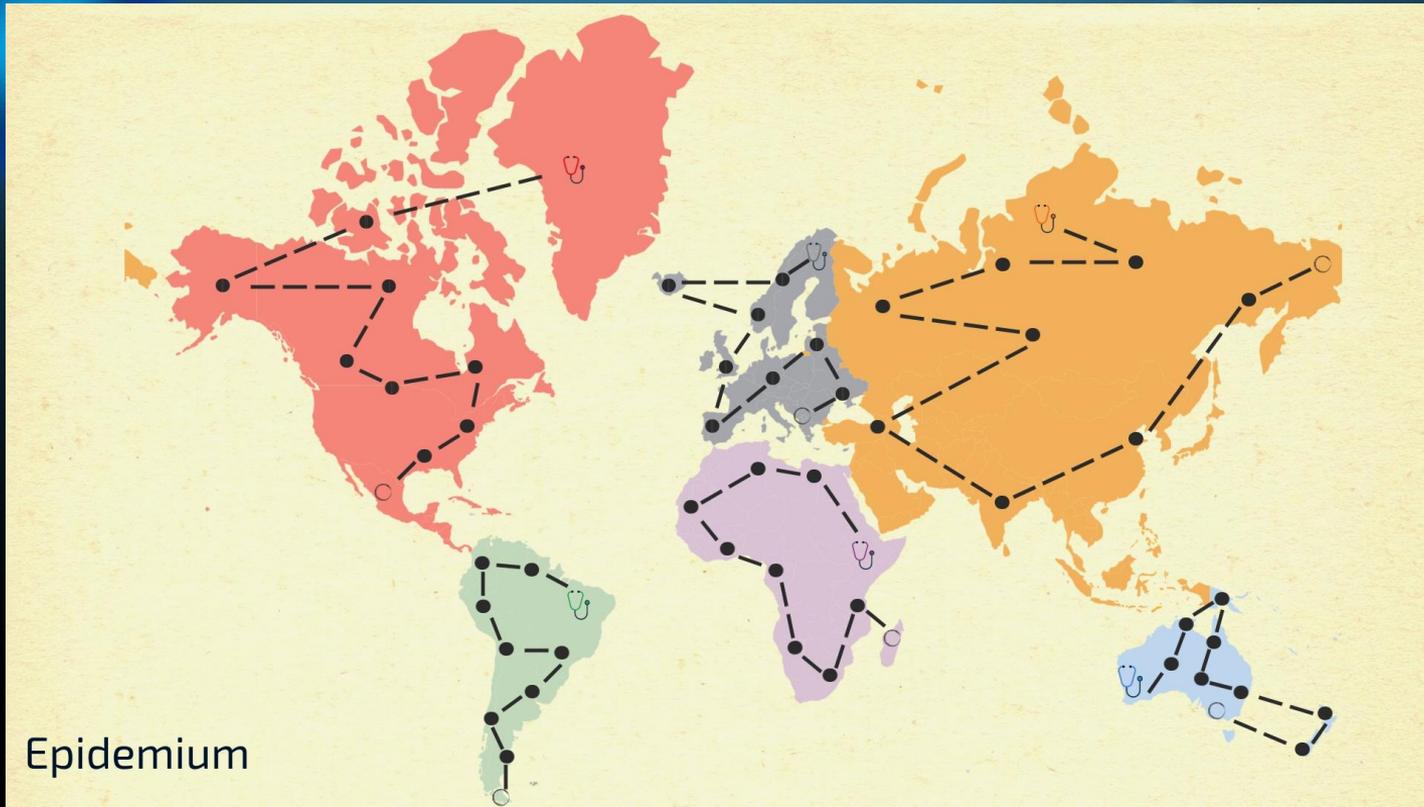


Jeringa (cura)

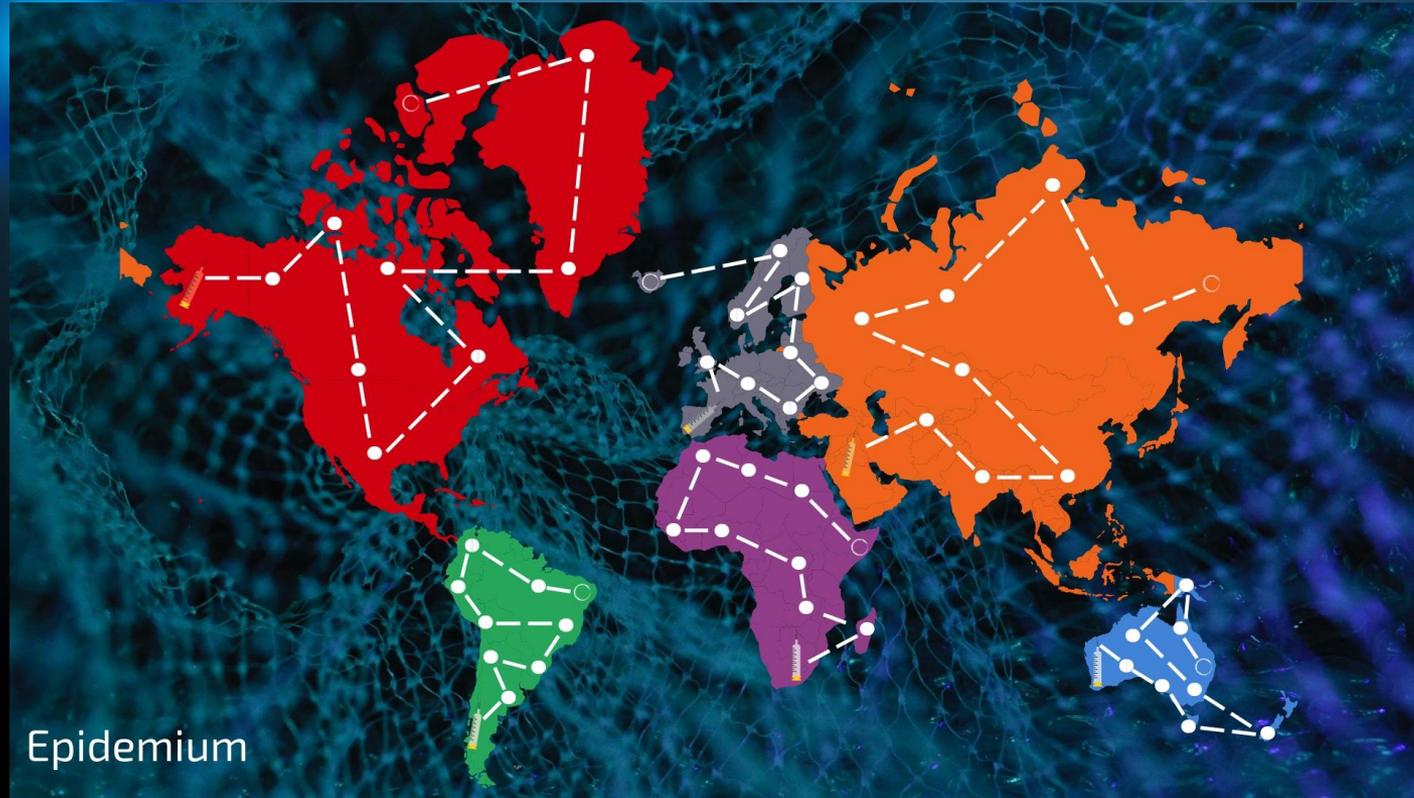


Estetoscopio

Mapa del mundo pasado



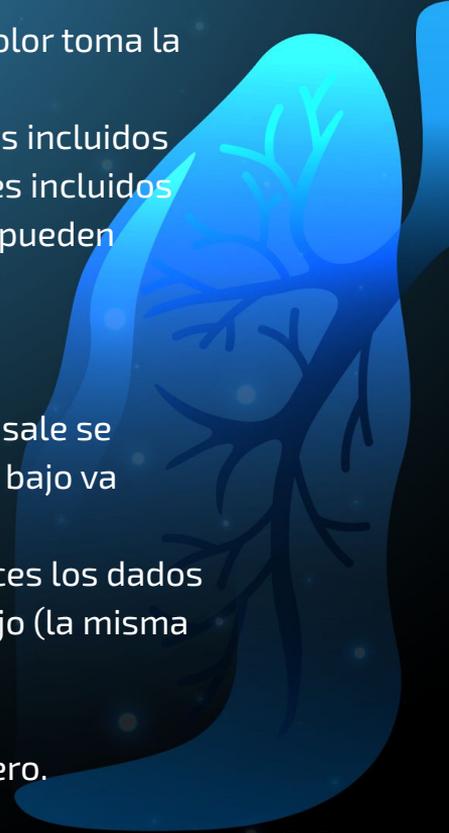
Mapa del mundo futuro



Reglas



- Cada jugador saca un estetoscopio de color de la bolsa, en base al color toma la carta correspondiente que indica el continente y el personaje
- Cada jugador toma 3 cartas de juego 1 de cada tipo de 2 a 4 jugadores incluidos
- Cada jugador toma 6 cartas de juego 2 de cada tipo de 5 a 6 jugadores incluidos
- Después de que todos los jugadores hayan sacado su estetoscopio, pueden devolverlo a la bolsa para liberar espacio en el tablero
- El jugador coloca a su personaje en el estetoscopio del continente correspondiente para comenzar
- Los jugadores de uno en uno tiran los dados, en base al número que sale se establece quién va primero y quién último (quien tira el número más bajo va primero)
- Si juegas en 2 y tirando los dados salen dos números iguales, entonces los dados se vuelven a tirar hasta que salga un número más alto y uno más bajo (la misma regla se aplica si sucede cuando se juega con más jugadores)
- Cada jugador solo puede tirar un D6 para moverse
- El jugador se mueve hacia los puntos y no hacia las líneas en el tablero.
- Los jugadores tiran el dado uno a la vez
- En el tablero hay dos cartas en italiano que explican brevemente las reglas del juego (reglas de inicio rápido y reglas esenciales)



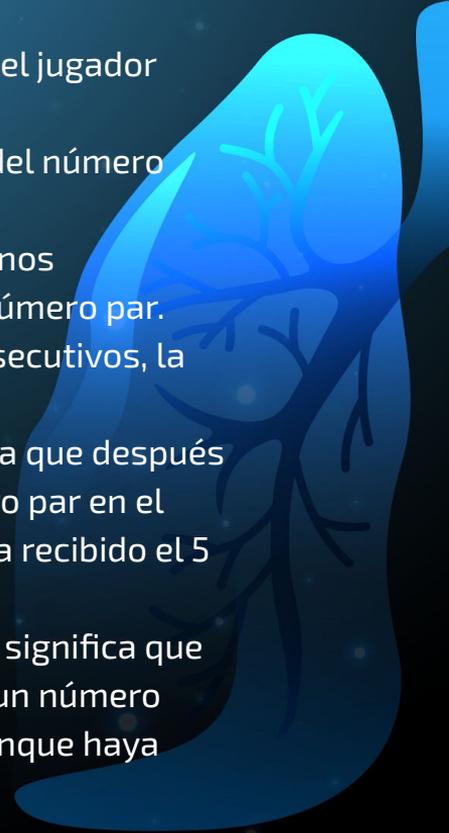


- Hay más dados en el tablero para evitar moverlos todo el tiempo del mundo del pasado al mundo del futuro y viceversa. 2 D6 son para el mundo del pasado y los otros 2 D6 son para el mundo del futuro. 1 D4 por mundo
- Una vez que el jugador está en el cuadrado con forma de jeringa, puede tomar la jeringa correspondiente a su color en el tablero
- En el mapa del mundo pasado se necesitan números pares para moverse:
 - 2-> el jugador mueve 2
 - 4-> el jugador mueve 4
 - 6-> el jugador mueve 6
- Si aparece un número impar en el mundo pasado:
 - 1-> el jugador se queda quieto por un turno
 - 3-> el jugador para su próximo turno usará un D4 en lugar de un D6, el jugador tendrá que sacar un número par con el D4 (2/4)
 - 5-> el jugador en el próximo turno solo moverá una casilla en lugar del número par que sale en el dado
- En el mapa del mundo futuro se necesitan números impares para moverse:
 - 1-> el jugador mueve 1
 - 3-> el jugador mueve 3
 - 5-> el jugador mueve 5





- Si aparece un número par en el mundo futuro:
 - 2-> el jugador se queda quieto por un turno
 - 4-> el jugador para su próximo turno usará un D4 en lugar de un D6, el jugador tendrá que sacar un número impar con el D4 (1/3)
 - 6-> el jugador en el próximo turno solo moverá una casilla en lugar del número impar que sale en el dado
- Si el jugador está en el mundo del pasado y el dado sale 5 en dos o más turnos consecutivos, la regla se aplicará la primera vez que el jugador reciba un número par.
- Si el jugador está en el mundo futuro y el dado tira 6 dos o más turnos consecutivos, la regla se aplicará la primera vez que el jugador reciba un número impar
- Si el jugador está en el mundo del pasado y el dado sale 5 y luego 1, significa que después de saltarse el turno, el jugador solo se moverá una casilla si sale un número par en el dado. Si se vuelve a lanzar un 5, la regla se aplica solo una vez, incluso si ha recibido el 5 dos o más veces antes
- Si el jugador está en el mundo del futuro y el dado sale con 6 y luego con 2, significa que después de saltarse el turno, el jugador solo se moverá una casilla si sale un número impar en el dado. Si se vuelve a tirar el 6, la regla se aplica una sola vez, aunque haya recibido el 6 dos o más veces consecutivas antes



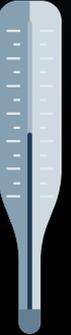
- Si el jugador está en el mundo del pasado y se lanza un 3 nuevamente en el dado D4 nuevamente para el próximo turno, el jugador usará el D4, este proceso puede repetirse tanto como los 3 lanzamientos en el D4
- Si el jugador está en el mundo futuro y se lanza un 4 nuevamente en el dado D4 nuevamente para el próximo turno, el jugador usará el D4, este proceso se puede repetir tanto como los 4 lanzamientos en el D4
- Si el jugador está en el mundo del pasado y sale un 1 en el dado D4, se queda quieto un turno y a partir del próximo turno usará el D6.
- Si el jugador está en el mundo futuro y sale un 2 en el dado D4, se queda quieto un turno y a partir del próximo turno usará el D6.
- Si el jugador está en el mundo del pasado, recibe un 5 y luego un 3, quiere decir que si con el D4 recibe un número par sólo moverá una casilla. Si recibe otros 5, la regla solo se aplica una vez, incluso si recibió los 5 2 o más veces antes
- Si el jugador está en el mundo del futuro, recibe un 6 y luego un 4, quiere decir que si con el D4 recibe un número par sólo moverá una casilla. Si recibe otro 6, la regla solo se aplica 1 vez aunque haya recibido el 5 2 o más veces antes
- Si juegas uno contra uno en el mundo del pasado y los dos jugadores tiran los dados primero y luego el otro y ambos hacen 1, la regla no se aplica.
- Si juegas uno contra uno en el mundo futuro y los dos jugadores tiran los dados primero y luego el otro y ambos obtienen 2, la regla no se aplica



Teletransportación



- Para teletransportarse al mundo pasado o futuro, los jugadores deben usar dos D6 y tener 7 oportunidades de que salga el mismo número en ambos dados.
- Si el jugador no obtiene el mismo número 7 veces después de tirar los dados, retrocede una casilla.
- El jugador se teletransporta al mundo pasado o futuro en el espacio de teletransporte.
- Una vez que el jugador está en el espacio de teletransporte, debe esperar al siguiente turno para poder intentar teletransportarse. Esta regla es válida para ambos mundos.
- Si el jugador hace un número más alto que los espacios que faltan en el espacio de teletransportación, se coloca en cualquier caso en el espacio de teletransportación porque todavía hace necesario un número par en el mundo del pasado o un número impar en el mundo del futuro. para moverse (Ejemplo si el jugador en el viejo mundo está a 5 casillas del punto de teletransportación y tira un 6 con el dado, sin embargo, se coloca en la casilla de teletransportación porque hizo un número par más alto de lo que necesitaba)

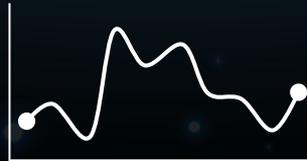


- Si el jugador se encuentra a una casilla del punto de teletransportación, bastará con que el mundo del pasado haga un número par para poder llegar allí al revés para el mundo del futuro
- Si juegas 1 contra 1 en uno de los dos mundos, un jugador ha sido detenido y el otro tiene dos turnos consecutivos pero está a sólo una casilla de distancia de la casilla de teletransportación, el jugador podrá si recibe el número par o impar que necesita avanzar a la caja de teletransporte en el primer turno e intentar teletransportarse en el segundo
- Si juegas 1 contra 1 en uno de los dos mundos, un jugador se ha detenido y el otro está en el cuadro de teletransporte. El jugador en la primera ronda intenta teletransportarse y si tiene éxito en la segunda, puede tirar el dado en el mundo al que se teletransportó. Si no logra teletransportarse en el primer turno, puede volver a intentarlo en el segundo turno

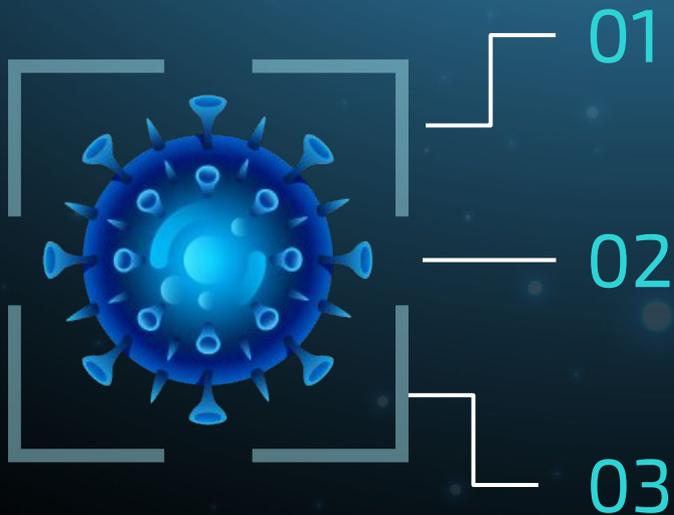


Modo de juego lento

- En el mapa del mundo del pasado, se necesitan números pares para moverse, el jugador solo se mueve un cuadrado independientemente del número par que salga en el dado.
- En el futuro mapa del mundo, se necesitan números impares para moverse, el jugador solo mueve un cuadrado, independientemente del número impar que salga en el dado
- Si sale un 5 en el mundo del pasado o un 6 en el mundo del futuro, el jugador retrocede una casilla



Cómo ganar



- Cada jugador tendrá que empezar en el estetoscopio correspondiente a su color, personaje y continente, subir hasta la caja de teletransporte del mundo del pasado
- Teletransportarse a la caja de teletransportación del mundo futuro, conseguir la jeringa correspondiente a su color, personaje y continente
- Tomar la jeringa colocada en el tablero y regresar todo el camino para ganar