

# Epidemium



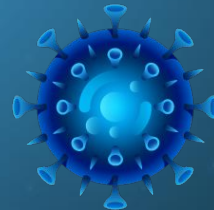
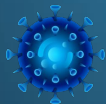
Un gioco da  
tavolo  
scientifico



2-6 giocatori

15-30 min

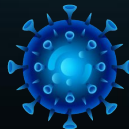




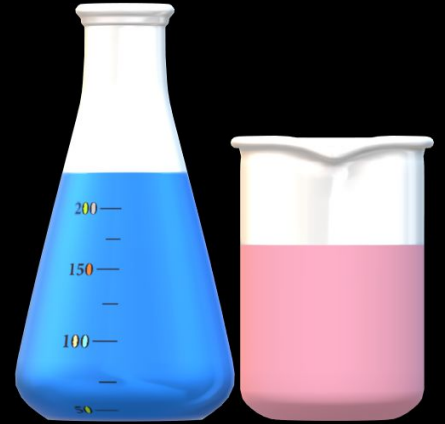
# 4,967,200

Dott. Lit

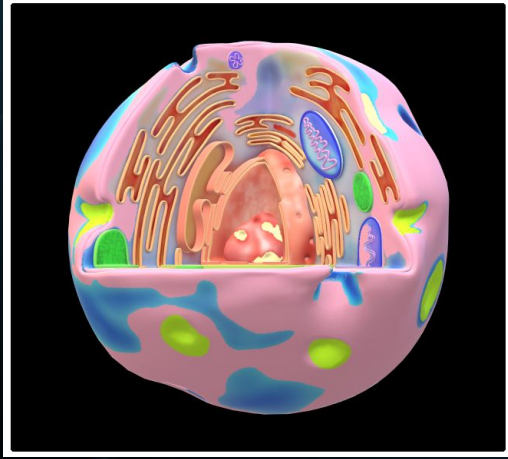
“Questo è l'ultimo dato che riporta il numero dei contaminati in Europa.  
Devo trovare la cura il prima possibile”



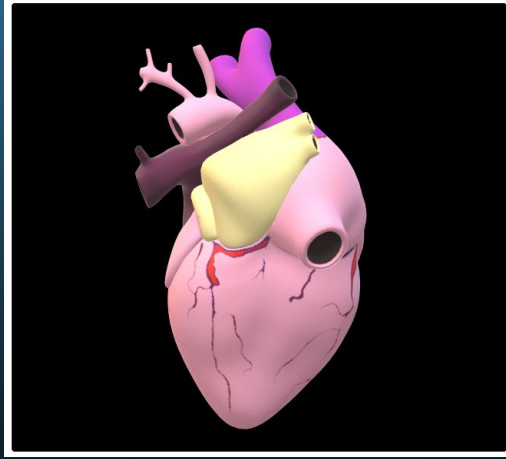
# Carte regole di avvio rapido e regole essenziali



# Carte da gioco



Magic Number  
Card



Bonus Life  
Card



Penalty Card

# Carte da gioco



## Bonus Life Card

Il giocatore può salvarsi utilizzando questa carta se un giocatore utilizza una carta penalty oppure il giocatore lancia il dado ed ottiene 1 nel mondo del passato o 2 nel mondo del futuro che gli fanno saltare un turno



## Penalty Card

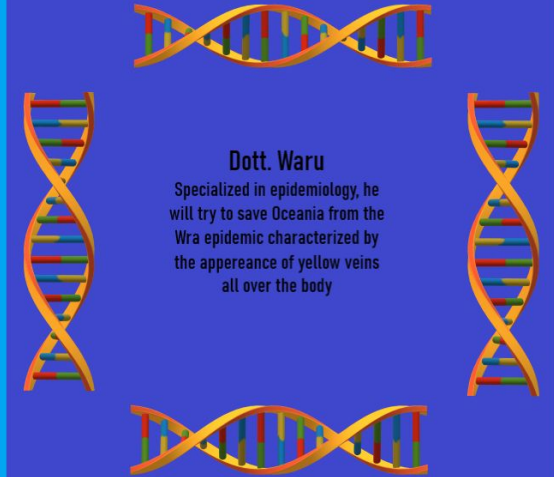
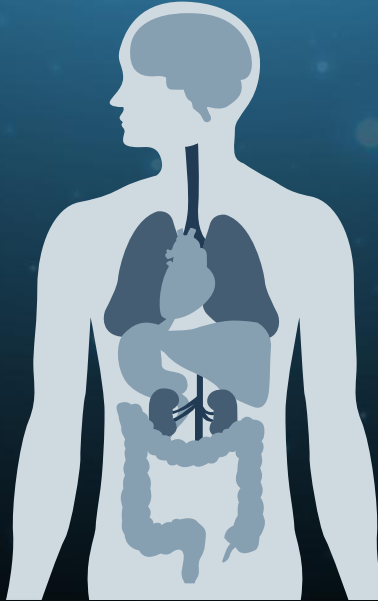
Il giocatore può decidere di far saltare il turno a un altro giocatore che non sia già stato stoppato dal dado o da un'altra carta penalty card



## Magic Number Card

Il giocatore può decidere di aggiungere o togliere il numero che vuole al numero uscito sul dado. Il giocatore può utilizzare questa carta anche per il teletrasporto

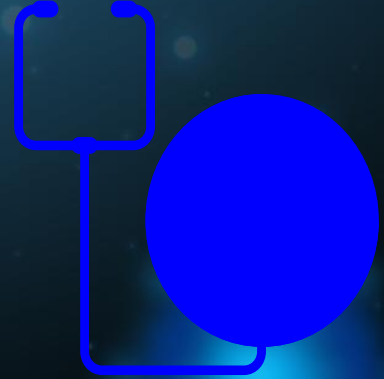
# Carte personaggio



# Oggetti personaggio



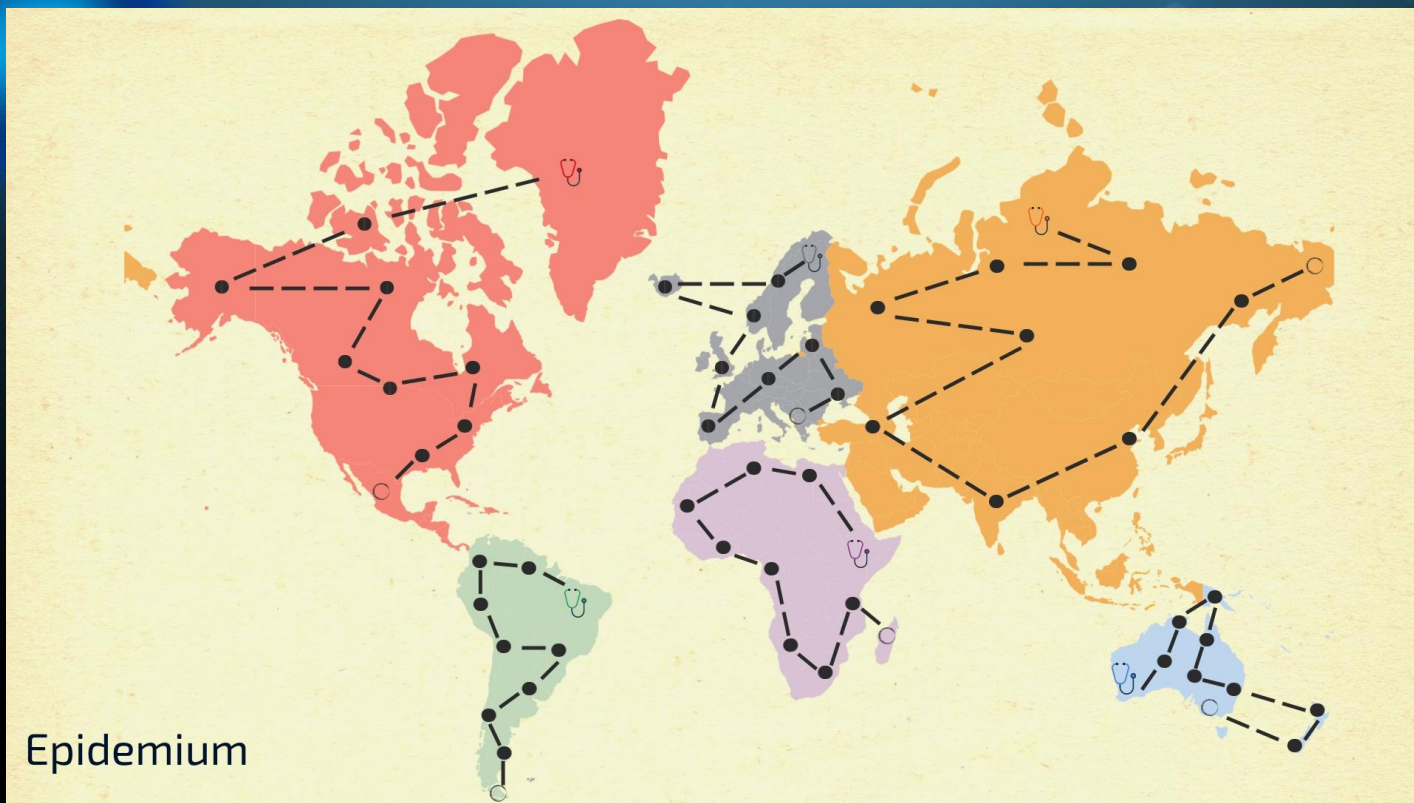
Siringa (cura)



Stetoscopio

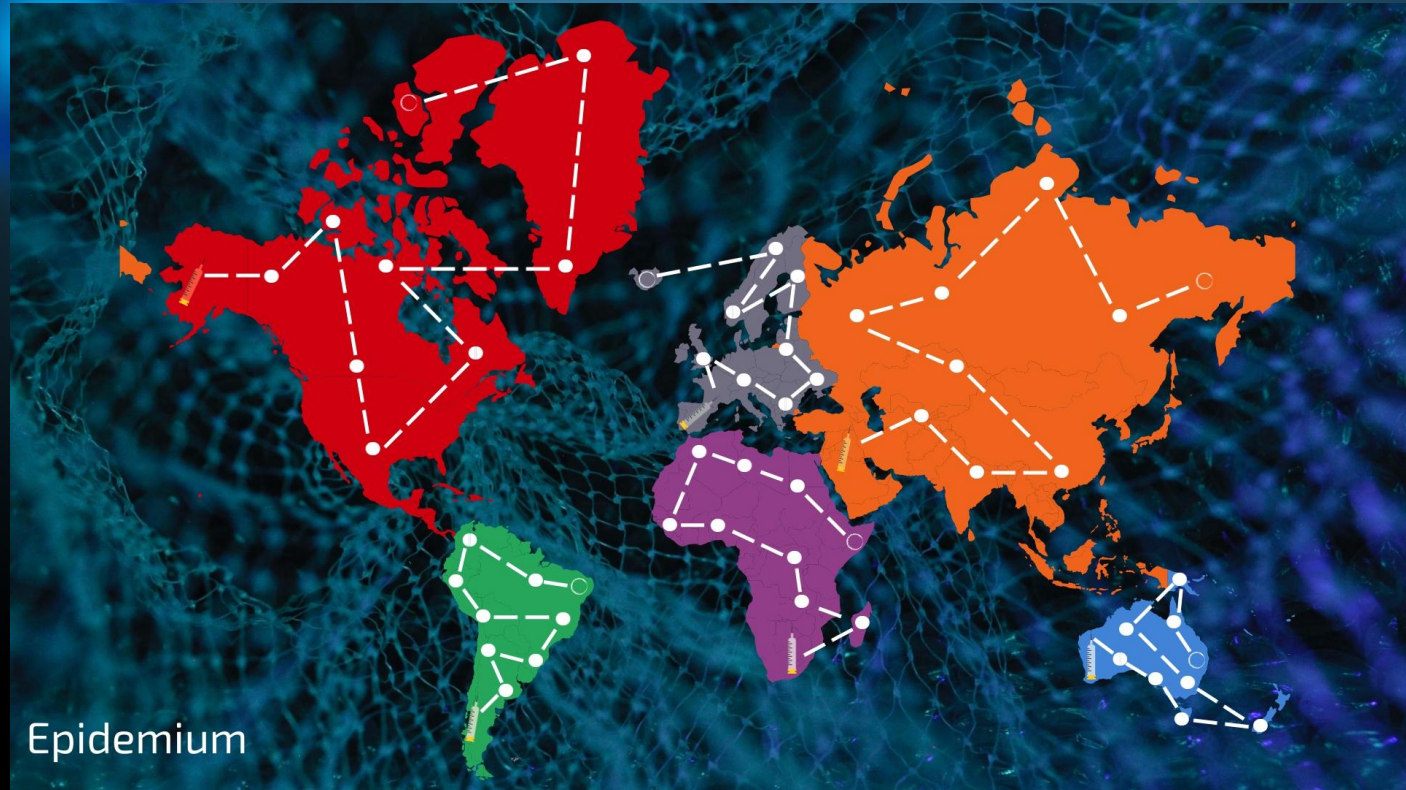


# Mappa del mondo passato



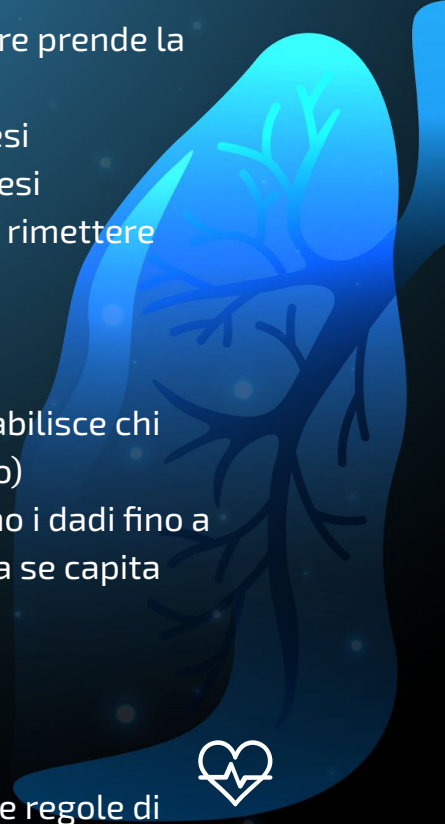


# Mappa del mondo futuro



# Regole

- Ogni giocatore pesca dalla sacca uno stetoscopio colorato, in base al colore prende la carta corrispondente che gli indica il continente e il personaggio
- Ogni giocatore prende 3 carte da gioco 1 per tipo da 2 a 4 giocatori compresi
- Ogni giocatore prende 6 carte da gioco 2 per tipo da 5 a 6 giocatori compresi
- Dopo che tutti i giocatori hanno pescato il proprio stetoscopio, si possono rimettere nella sacca per liberare spazio sulla board
- Il giocatore posiziona il suo personaggio sullo stetoscopio del continente corrispondente per poter iniziare
- I giocatori uno alla volta lanciano il dado, in base al numero che esce si stabilisce chi parte per primo e chi per ultimo (chi fa il numero più basso parte per primo)
- Se si gioca in 2 e lanciando i dadi escono due numeri uguali allora si ritirano i dadi fino a quando uscirà un numero più alto e uno più basso (stessa regola si applica se capita quando si gioca in più giocatori)
- Ogni giocatore può lanciare solo un D6 per spostarsi
- Il giocatore si sposta sui pallini e non sulle linee presenti sulla board
- I giocatori lanciano il dado uno alla volta
- Sulla board sono presenti due carte in italiano che spiegano brevemente le regole di gioco (regole di avvio rapido e regole essenziali)



- Sulla board sono presenti più dadi per evitare di spostarli tutto il tempo dal mondo del passato al mondo del futuro e viceversa. 2 D6 sono per il mondo del passato e gli altri 2 D6 sono per il mondo del futuro. 1 D4 per mondo
- Una volta che il giocatore si trova sulla casella a forma di siringa può prendere la siringa corrispondente al suo colore sulla board
- Nella mappa del mondo del passato servono numeri pari per spostarsi:
  - 2-> il giocatore si sposta di 2
  - 4-> il giocatore si sposta di 4
  - 6-> il giocatore si sposta di 6
- Se esce un numero dispari nel mondo del passato:
  - 1-> il giocatore sta fermo un turno
  - 3-> il giocatore per il suo prossimo turno utilizzerà un D4 anziché un D6, il giocatore dovrà ottenere un numero pari con il D4 (2/4)
  - 5-> il giocatore nel prossimo turno si sposterà solo di una casella anziché del numero pari che esce sul dado
- Nella mappa del mondo futuro servono numeri dispari per spostarsi:
  - 1-> il giocatore si sposta di 1
  - 3-> il giocatore si sposta di 3
  - 5-> il giocatore si sposta di 5







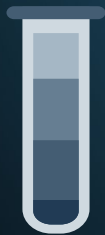
- Se esce un numero pari nel mondo futuro:
  - 2-> il giocatore sta fermo un turno
  - 4-> il giocatore per il suo prossimo turno utilizzerà un D4 anziché un D6, il giocatore dovrà ottenere un numero dispari con il D4 (1/3)
  - 6-> il giocatore nel prossimo turno si sposterà solo di una casella anziché del numero dispari che esce sul dado
- Se il giocatore si trova nel mondo del passato e sul dado esce il 5 due o più turni consecutivi, la regola verrà applicata la prima volta che il giocatore riceverà un numero pari
- Se il giocatore si trova nel mondo futuro e sul dado esce il 6 due o più turni consecutivi, la regola verrà applicata la prima volta che il giocatore riceverà un numero dispari
- Se il giocatore si trova nel mondo del passato e sul dado esce il 5 poi 1 vuol dire che dopo aver saltato il turno il giocatore si muoverà solo di una casella se sul dado esce un numero pari. Se esce di nuovo un 5, la regola viene applicata solo una volta, anche se ha ricevuto due o più volte consecutive il 5 prima
- Se il giocatore si trova nel mondo del futuro e sul dado esce il 6 e poi l' 2 vuol dire che dopo aver saltato il turno il giocatore si muoverà solo di una casella se sul dado esce un numero dispari. Se esce di nuovo il 6, la regola viene applicata solo una volta, anche se ha ricevuto due o più volte consecutive il 6 prima



- Se il giocatore si trova nel mondo del passato e sul dado D4 esce di nuovo un 3 anche per il prossimo turno il giocatore utilizzerà il D4, questo processo si può ripetere tanto quanto esce il 3 sul D4
- Se il giocatore si trova nel mondo futuro e sul dado D4 esce di nuovo un 4 anche per il prossimo turno il giocatore utilizzerà il D4, questo processo si può ripetere tanto quanto esce il 4 sul D4
- Se il giocatore si trova nel mondo del passato e sul dado D4 esce un 1 sta fermo un turno e dal turno successivo userà il D6
- Se il giocatore si trova nel mondo futuro e sul dado D4 esce un 2 sta fermo un turno e dal turno successivo userà il D6
- Se il giocatore si trova nel mondo del passato, riceve un 5 e poi un 3, vuol dire che se con il D4 riceve un numero pari si sposterà solo di una casella. Se riceve un altro 5 la regola viene applicata solo 1 volta anche se ha ricevuto 2 o più volte il 5 prima
- Se il giocatore si trova nel mondo del futuro, riceve un 6 e poi un 4, vuol dire che se con il D4 riceve un numero pari si sposterà solo di una casella. Se riceve un altro 6, la regola viene applicata solo 1 volta anche se ha ricevuto 2 o più volte il 5 prima
- Se si gioca uno contro uno nel mondo del passato e i due giocatori lanciano prima uno poi l'altro il dado ed entrambi fanno 1 la regola non viene applicata
- Se si gioca uno contro uno nel mondo futuro e i due giocatori lanciano prima uno poi l'altro il dado ed entrambi fanno 2 la regola non viene applicata



# Teletrasporto



- Per teletrasportarsi nel mondo passato o futuro i giocatori devono utilizzare due D6 e hanno 7 possibilità per fare in modo che esca lo stesso numero su entrambi i dadi
- Se il giocatore dopo 7 volte che ha lanciato i dadi non riesce ad ottenere lo stesso numero, torna indietro di una casella
- Il giocatore si teletrasporta nel mondo passato o futuro sulla casella teletrasporto
- Una volta che il giocatore si trova sulla casella teletrasporto deve aspettare il prossimo turno per poter provare a teletrasportarsi. Questa regola è valida per entrambi i mondi
- Se il giocatore fa un numero più alto rispetto alle caselle mancanti alla casella teletrasporto, si posiziona in ogni caso sulla casella teletrasporto perchè ha comunque fatto un numero pari nel mondo del passato o dispari nel mondo del futuro necessario per muoversi (Esempio se il giocatore nel vecchio mondo si trova a 5 caselle di distanza dal punto di teletrasporto e fa un 6 con il dado, si posiziona comunque sulla casella teletrasporto perchè ha fatto un numero pari più alto rispetto a quello che gli serviva)





- Se il giocatore si trova ad una casella di distanza dal punto di teletrasporto basterà per il mondo del passato fare un numero pari per poterci arrivare viceversa per il mondo del futuro
- Se si gioca 1 contro 1 in uno dei due mondi, un giocatore è stato stoppato e l'altro ha a disposizione due turni consecutivi ma si trova solo ad una casella di distanza dalla casella teletrasporto, Il giocatore potrà se riceve il numero pari o dispari che gli serve avanzare alla casella teletrasporto nel primo turno e nel secondo provare a teletrasportarsi
- Se si gioca 1 contro 1 in uno dei due mondi, un giocatore è stato stoppato e l'altro si trova sulla casella teletrasporto. Il giocatore nel primo turno cerca di teletrasportarsi e se ci riesce nel secondo può lanciare il dado nel mondo in cui si è teletrasportato. Se non riesce a teletrasportarsi nel primo turno, può ritentare nel secondo turno

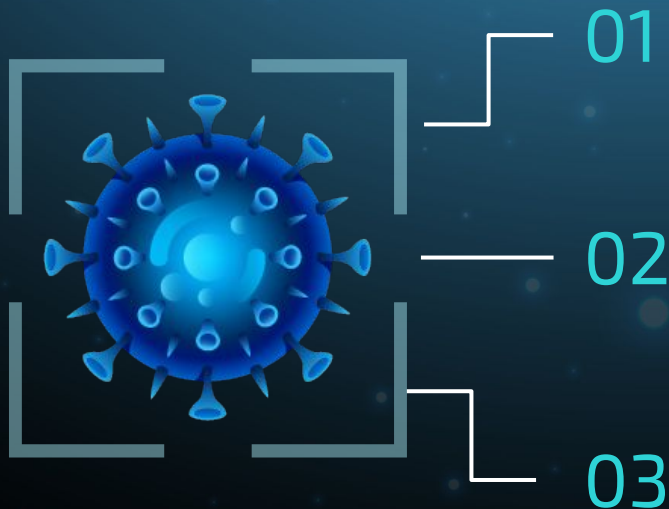


# Modalità di gioco rallentata

- Nella mappa del mondo del passato servono numeri pari per spostarsi, il giocatore si sposta solo di una casella indipendentemente dal numero pari che esce sul dado
- Nella mappa del mondo futuro servono numeri dispari per spostarsi, il giocatore si sposta solo di una casella indipendentemente dal numero dispari che esce sul dado
- Se esce un 5 nel mondo del passato o un 6 nel mondo del futuro, il giocatore indietreggia di una casella



# Come vincere



- Ogni giocatore dovrà partire dallo stetoscopio corrispondente al proprio colore, personaggio e continente, arrivare fino alla casella teletrasporto del mondo del passato
- Teletrasportarsi alla casella teletrasporto del mondo futuro, arrivare fino alla siringa corrispondente al proprio colore, personaggio e continente
- Prendere la siringa posizionata sulla board e rifare tutto il tragitto al contrario per poter vincere