Epidemiux



2-6 giocatori

15-30 min

Un gioco da tavolo scientifico

4,967,200

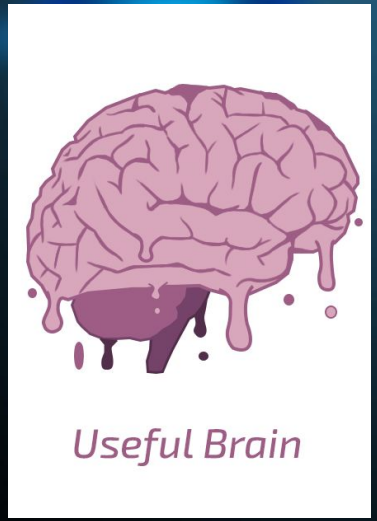
Dott. Lit

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

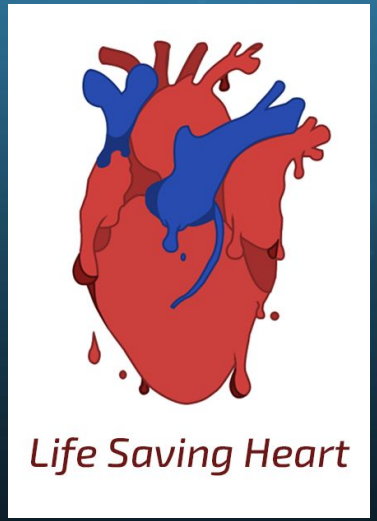
Carta regole essenziali



Carte da gioco



Useful Brain



Life Saving Heart



Motionless Skull

Spiegazione carte da gioco

Life Saving Heart

Il giocatore può salvarsi utilizzando questa carta se un giocatore utilizza una carta Motionless Skull o per avere un altro tiro del dado (se non si muove ha diritto ad un terzo tiro)

Motionless Skull

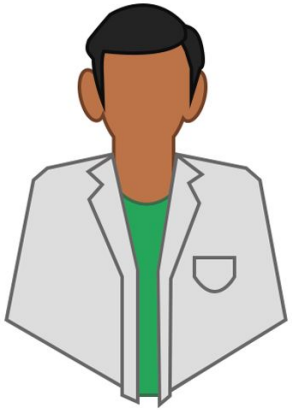
Il giocatore può decidere di far saltare il turno a un altro giocatore che non sia già stato stoppato



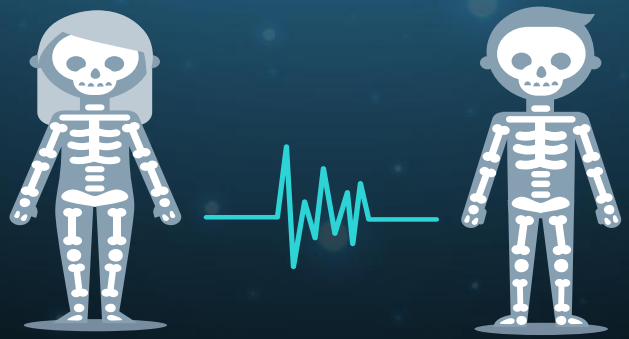
Useful Brain

Il giocatore può decidere di aggiungere o togliere il numero che vuole al numero uscito sul dado, il totale del numero uscito e numero aggiunto dev'essere massimo sei per spostarsi. Il giocatore può utilizzare questa carta anche per il teletrasporto

Carte personaggio



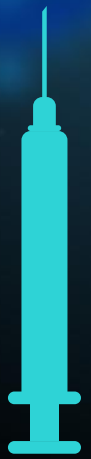
Dott. Fed



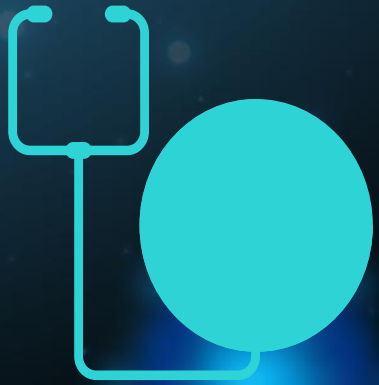


Specialized in preventive care
Pandemic:Jre
Characterized by the appareance of continuous hallucinations

Oggetti personaggio



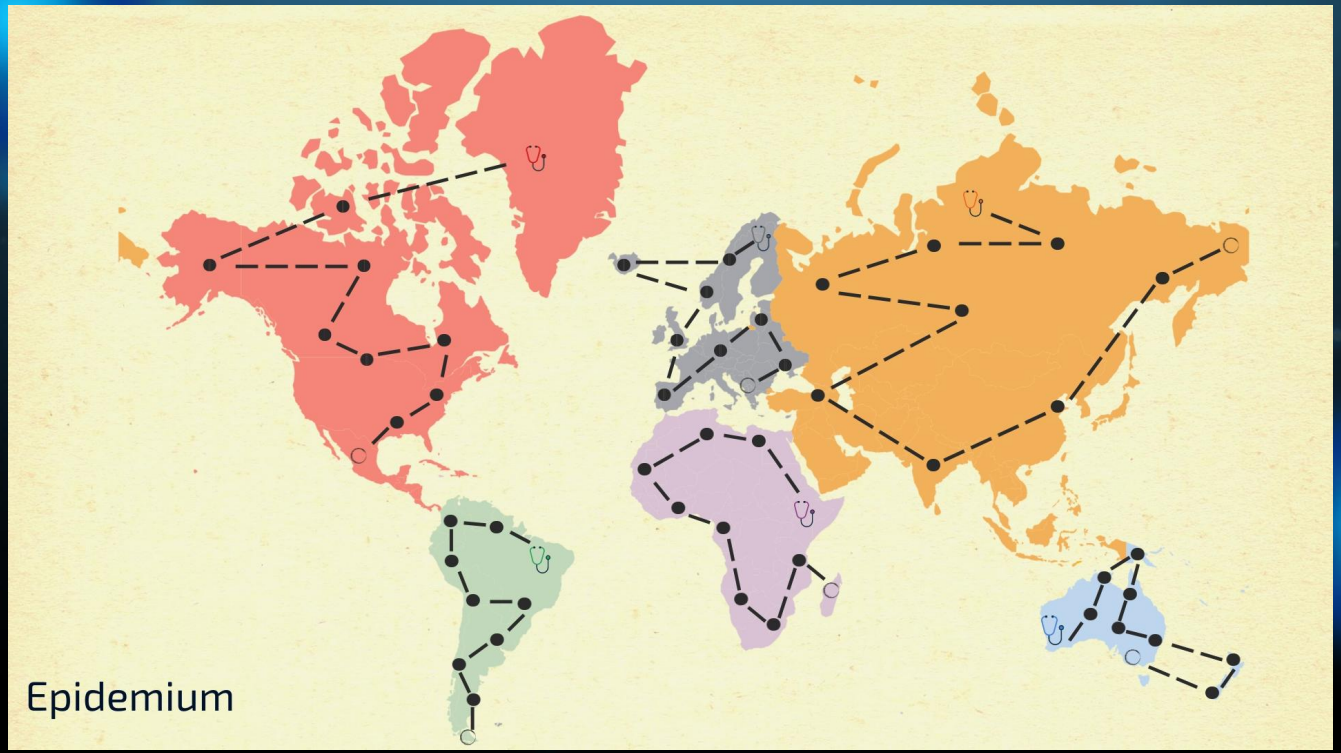




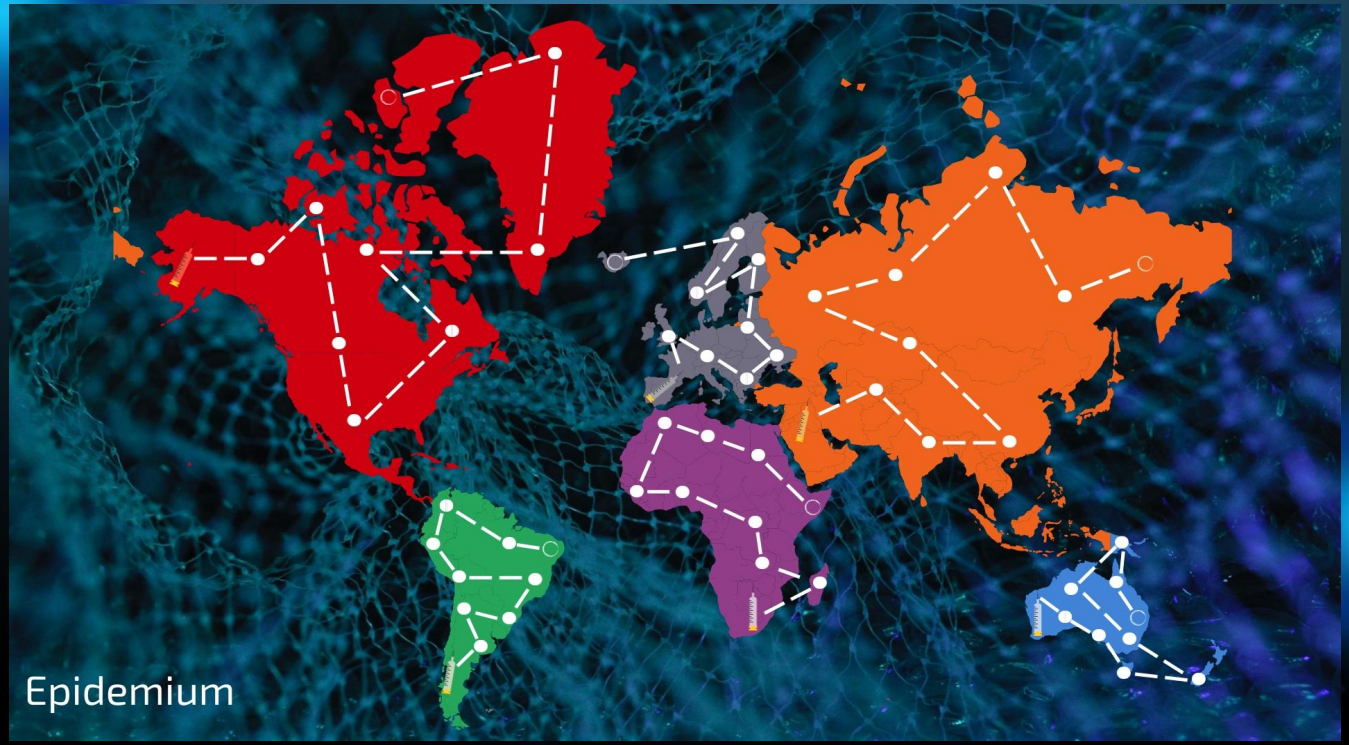
Siringa

Stetoscopio

Mappa del mondo passato



Mappa del mondo futuro



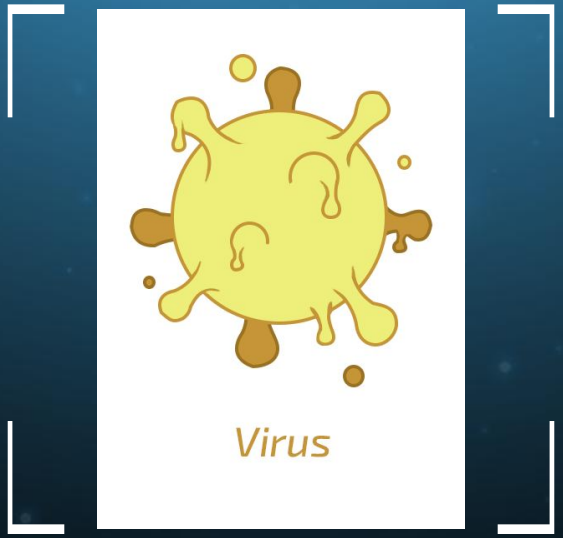
Regole

- *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 6 carte da gioco 1 per tipo da 2 a 4 giocatori compresi*
- *Ogni giocatore prende 12 carte da gioco 2 per tipo da 5 a 6 giocatori compresi*
- *Dopo che tutti i giocatori hanno pescato il proprio stetoscopio, si possono posizionare nuovamente 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 un dado (D6), in base al numero che esce si stabilisce chi parte per primo e chi per ultimo (chi fa il numero più alto parte per primo)*
- *Se si gioca in due 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*
- *I giocatori lanciano il dado uno alla volta*
- *Il giocatore si sposta sui pallini e non sulle linee presenti sulla board*
- *Sulla board è presente una carta che spiega brevemente le regole di gioco*

- *Sulla board sono presenti più dadi. 2 D6 per il mondo del passato e gli altri 2 D6 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*
- *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: il giocatore sta fermo*
- *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 del futuro il giocatore sta fermo*

- *Se nel mondo del passato esce per due volte consecutive un numero dispari si innesca la carta virus. L'avversario a scelta del giocatore riceve una carta virus.*
- *Carta Virus:*
  1)L'avversario a scelta il prossimo turno utilizzerà un D4 al posto del D6
  2)L'avversario a scelta indietreggia di 2 caselle
- *Se nel mondo del passato esce per tre volte o più consecutive un numero dispari il giocatore si sposta di una casella*
- *Se nel mondo del futuro esce per due volte consecutive un numero pari si innesca la carta virus. L'avversario pesca una carta virus.*
- *Carta Virus:*
  1)L'avversario a scelta il prossimo turno utilizzerà un D4 al posto del D6
  2)L'avversario a scelta indietreggia di 2 caselle
- *Se nel mondo del futuro esce per tre volte o più consecutive un numero pari il giocatore si sposta di una casella avanti*
- *Somma numero deve dare un numero dispari se non funziona*
- *Abilità in base al continente*

Carta virus



Teletrasporto

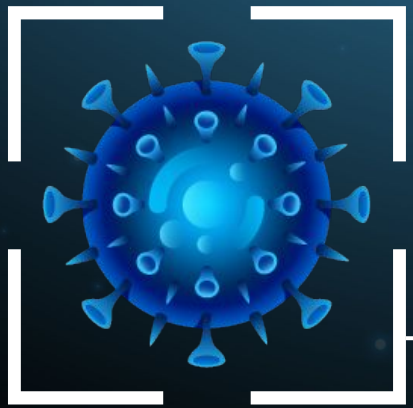
- *Per teletrasportarsi nel mondo passato o futuro i giocatori devono utilizzare due D6 e hanno 7 possibilità per fare in modo che esca lo stesso numero su entrambi i dadi*
- *Il giocatore si teletrasporta nel mondo passato o futuro sulla casella teletrasporto*
- *Una volta che il giocatore si trova 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*

Come vincere



01

02

03

- *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*