

## 내용물

감염 카드 60장, 도시 카드 24장, 이벤트 카드 12장, WHO 카드 6장, 플레이어 질병 보드 5개, 점수 마커 5개, 페트리 접시 5개, 플레이어 질병 큐브 75개, 점수판 1개

## 3~5인 게임 설정

첫 번째 플레이어를 정한다.

각 플레이어는 색깔을 정하고 페트리 접시와 다음 구성물들을 색깔 별로 나눠 갖는다.

- 점수 마커 1개, 플레이어 보드 1개, 질병 큐브 15개.

플레이어 보드에서 각 변이의 레벨 1 위치에 질병 큐브 1개씩을 놓는다.

페트리 접시를 플레이어 보드의 원형 구멍 안에 놓고 나머지 질병 큐브 12개를 페트리 접시 안에 넣는다.

점수 마커를 점수판에서 숫자 1과 가까운 곳에 둔다.

감염 카드를 잘 섞은 후 플레이어당 4장의 감염 카드를 받고 남은 카드 더미는 쌓아놓는다.

도시 카드를 잘 섞은 후 플레이어의 수에 따라 테이블 가운데에 펼쳐놓고 남은 카드는 쌓아놓는다.

- 3명: 도시 카드를 8장 펼친다.
- 4명: 도시 카드를 9장 펼친다.
- 5명: 도시 카드를 10장 펼친다.

맨 마지막 플레이어부터 시계 반대방향으로 돌아가면서 질병 큐브 1개를 원하는 도시에 놓는다.

이벤트 카드와 WHO 카드를 각각 따로 섞은 후 앞면을 보지 않고 각각 3장씩을 게임에서 제외시킨다. 남아있는 카드는 이벤트 덱을 구성한다. (밑에서부터) WHO 카드 1장, 이벤트 카드 3장을 3번 반복해서 총 12장의 카드를 쌓는다.

## 게임의 목표

‘팬데믹: 감염’은 플레이어가 치명적인 질병이 되어 전세계를 감염시켜 인간 문명을 멸종시켜야 한다. 게임이 끝났을 때 가장 많은 사망자 발생(점수)을 달성한 사람이 이긴다.

## 게임 진행

각 라운드가 시작하면, 이벤트 덱에서 가장 위에 있는 카드 한 장을 뒤집고 모든 플레이어 위해 크게 읽는다. 첫 번째 플레이어부터 (카드에 적힌대로) 이벤트를 처리하고 두 가지 액션을 취한다. 한 플레이어의 차례가 끝나면 시계방향으로 순서를 넘긴다.

## 액션

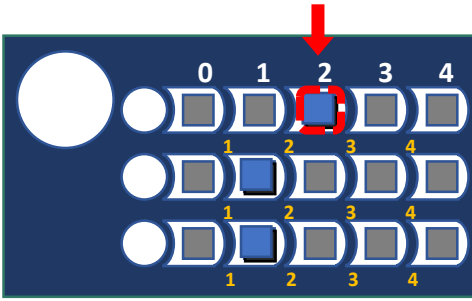
자기 차례가 됐을 때 다음 세 종류의 액션 중 두 가지 액션을 순서 없이 할 수 있다. 같은 액션을 두 번 할 수도 있다.

1. 카드를 뽑는다.
2. 도시를 감염시킨다.
3. 돌연변이를 일으킨다.
4. 패스: 어떤 액션도 할 수 없는 상태에서는 1장의 카드를 뽑고 턴을 넘긴다.

## 1. 카드 뽑기

Incubation 레벨에 따라서 감염 카드 더미에서 카드를 뽑는다. 예를 들어 Incubation 레벨이 2인 플레이어는 2장의 카드를 뽑는다.

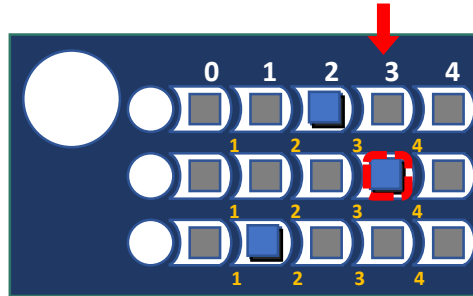
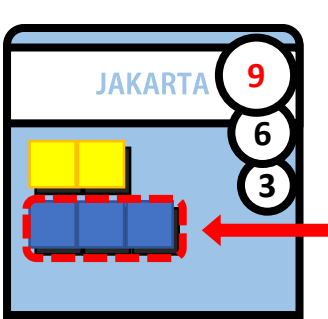
- Incubation: 잠복



왼쪽 예시에서 파란색은 잠복 레벨이 2이므로 감염 카드를 2장 뽑을 수 있다.

## 2. 도시 감염

Infection 레벨에 따라서 도시에 질병 큐브를 놓는다. 도시를 처음으로 감염시킨 플레이어는 제일 윗줄에 큐브를 놓고, 그 다음으로 감염시키는 플레이어는 차례대로 그 다음 줄에 큐브를 놓는다. \* Infection: 감염



왼쪽 예시에서 파란색은 감염 레벨이 3이므로 3개의 큐브를 놓는다. 도시를 감염시킨 두 번째 질병이므로 두 번째 줄에 질병 큐브를 놔야 한다.

새로운 도시를 감염시킬 수도 있고 이미 감염시킨 도시에서 전염시킬 수도 있다.

- 새로운 도시 감염: 카드 2장을 버린다. 카드의 색깔이 반드시 감염시키려는 도시의 색깔과 일치해야 한다. 질병 큐브를 제일 윗줄에 놓는다.
- 이미 감염된 도시에서 확산: 카드 1장을 버린다. 카드의 색깔이 반드시 감염시키려는 도시의 색깔과 일치해야 한다. 이미 그 도시를 감염시킨 (다른 플레이어의) 질병 큐브의 아랫줄에 질병 큐브를 놓는다.

## 조커 카드

아무 색깔의 카드 2장은 원하는 색깔의 카드 1장으로 사용할 수 있다. (빨간색 카드 1장과 노란색 카드 1장을 보라색 카드 1장으로서 사용할 수 있다.)

## 주의사항

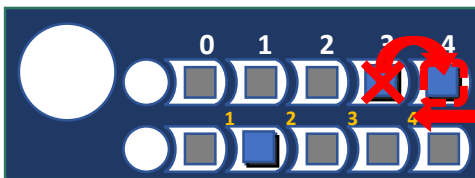
이벤트나 도시 카드의 특수 액션의 결과로써 도시에 놓은 질병 큐브를 모두 제거해야 하는 플레이어가 나올 수 있다. 그런 경우에는 그 플레이어보다 아래에 있던 질병 큐브들을 한 줄씩 위로 올린다.

## 3. 돌연변이

한 가지 변이를 다음 단계로 진화시키기 위해 카드를 버린다.

플레이어들의 질병은 3가지 방향으로 변이할 수 있다. 변이 레벨이 높을수록 강한 질병이다.

질병을 변이시키고 싶다면 질병의 3가지 변이 중에서 하나를 골라 질병 큐브를 다음 레벨의 칸으로 옮긴다. 변이하기 위해서는 색깔에 상관없이 다음 레벨로의 변이에 필요한 비용만큼의 카드를 버려야 한다. 액션 한 번에는 한 단계만 진화할 수 있다.



왼쪽 예시에서 파란색은 Incubation(잠복) 레벨이 3이므로 Incubation 변이 레벨을 3에서 4로 진화시키려면 카드 4장을 버려야만 한다.

## 4. 패스

자기 차례에 어떤 액션도 할 수 없는 경우 카드를 한 장 뽑고 차례를 넘긴다.

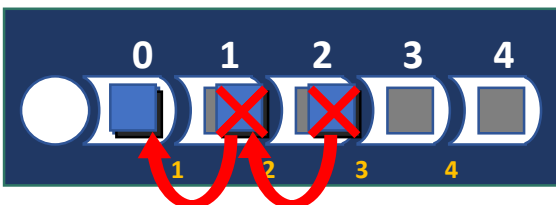
## 각 변이의 효과

- Incubation(잠복): 카드 뽑는 액션에서 가져갈 수 있는 카드의 수를 결정한다.
- Infection(감염): 도시를 감염시키는 액션에서 도시에 놓을 수 있는 질병 큐브의 수를 결정한다.
- Resistance(저항): 이벤트나 WHO 카드에 의한 효과를 경감시키는 역할을 한다. 저항 레벨의 숫자에 따라 카드, 큐브, 변이 레벨을 보호할 수 있다. 저항력을 사용할 때마다 저항 큐브를 한 단계 낮춰야 한다.



## 저항

저항은 이벤트나 WHO 카드에 의한 효과를 경감시키는 역할을 한다. 저항 레벨의 숫자에 따라 카드, 큐브, 변이 레벨을 보호할 수 있다. (예를 들어 저항 레벨이 3이면 최대 3개의 요소를 지킬 수 있다.) 저항력을 사용할 때마다 저항 큐브를 한 단계 낮춰야 한다.



큐브 1개 유지 큐브 2개 유지

예를 들어 WHO 카드가 각 플레이어들이 3개의 질병 큐브를 제거하도록 지시한다고 하자. 저항 레벨이 2인 상태에서 레벨 1로 낮추게 되면 2개의 큐브를 유지할 수 있다. 이 상태에서 다시 레벨 1에서 레벨 0으로 낮추게 되면 1개의 큐브를 더 유지할 수 있다.

## 이벤트 카드

정치적, 기후적, 또는 사회적 이벤트들이 질병의 확산에 긍정적이거나 부정적인 영향을 끼칠 수 있다. 이벤트 카드를 뒤집으면 그 카드가 활성화되어 다음 라운드에서 각 플레이어는 자신의 차례에 반드시 해결해야만 한다.

## 주의사항

카드의 지시와 룰이 다르다면 항상 카드가 지시하는 내용을 우선시한다.

## WHO 카드

세계보건기구(WHO)의 목표는 질병을 박멸하는 것이다. WHO 카드를 뒤집으면 그 카드가 활성화되어 다음 라운드에서 각 플레이어는 자신의 차례에 반드시 해결해야만 한다.

## 새로운 도시



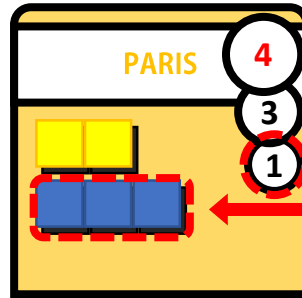
이벤트 카드에 도시 심볼이 있을 때마다 새로운 도시 카드 1장을 도시 덱에서 가져온다. 게임 도중에 새로운 도시가 추가되는 것은 이 때밖에 없다.

## 점수 계산

플레이어들은 게임 도중에 사망자 발생과 도시 괴멸이 일어날 때 점수를 얻을 수 있다. 점수를 추적하기 위해 점수판을 이용하면 된다.

## 사망자 발생 점수

각 라운드를 시작할 때 이벤트 덱에서 카드 한장을 뒤집는다. 이벤트 카드에서 해골 마크가 짝수 번째로 (두번째, 네번째, 여섯번째) 나올 때 모든 감염된 도시마다 즉시 점수를 얻는다. 각 도시마다 가장 많은 질병 큐브를 놓은 플레이어가 도시 카드에 적힌 숫자 중 가장 아래에 있는 숫자만큼 점수를 받는다. 만약 질병 큐브의 개수가 같다면 그 도시를 먼저 감염시킨 (카드에서 더 위쪽에 있는) 플레이어가 이긴다.



파란색이 1점 획득한다.

## 도시 괴멸

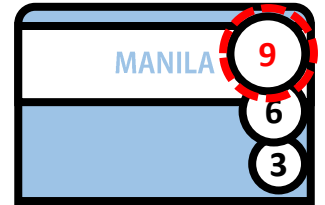
각 도시는 백만명 단위로 대략적인 인구를 가지고 있다. (가장 큰 숫자) 각 질병 큐브는 감염자 백만명을 나타낸다. 따라서 질병 큐브의 개수가 도시의 인구 수와 같아지면 (감염시킬 사람이 더이상 없으므로) 질병 큐브를 더 놓지 않고 도시 괴멸 점수를 계산한다.

## 주의사항

마지막으로 질병 큐브를 놓은 플레이어는 도시 카드의 액션을 취할 수 있다. **Play immediately(즉시 수행하는 카드)**는 점수 계산 후에 바로 사용되어 테이블 위에 앞으로 놓는다. **Play when you want(원할 때 사용하는 카드)**는 같은 방식으로 사용되지만 카드를 가지고 있다가 나중에 필요할 때 사용할 수 있다는 점이 다르다.

## 중요

도시 카드로 인한 액션에는 저항으로 보호할 수 없다.

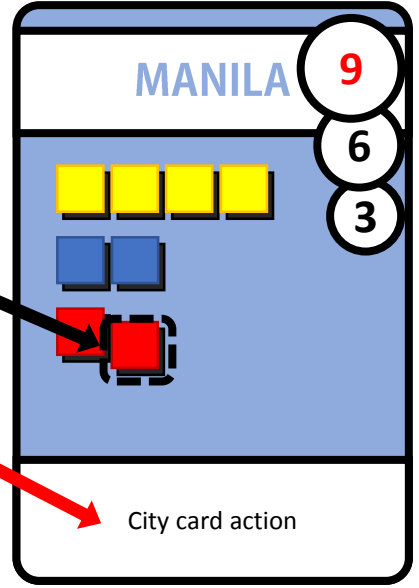


도시 괴멸이 발생해서 점수를 계산하게 되면 그 도시의 점수대로 계산한다. 가장 많은 질병 큐브를 놓은 플레이어는 인구 수 만큼의 점수를 받게 된다. 두 번째로 많은 질병 큐브를 놓은 플레이어는 인구 수 밑의 두 번째 숫자대로, 세 번째로 많은 질병 큐브를 놓은 플레이어는 세 번째 숫자대로 점수를 받는다. 만약 질병 큐브의 개수가 같다면 도시에 질병 큐브를 먼저 놓은 플레이어 (도시 카드의 위쪽 줄에 위치함)가 이긴다. (사망자 점수 계산 때와 동일하다.)



오른쪽 예시에서, 노란색은 8점을 받는다. 파란색과 빨간색은 개수가 같지만 파란색이 도시를 먼저 감염시켰기 때문에 5점을 받는다. 그리고 빨간색은 3점을 받는다.

빨간색이 도시를 괴멸시키기 위해 필요한 마지막 큐브를 놓았으므로 도시 카드에 적힌 특수 액션을 취할 수 있다.



## 게임 종료

마지막 WHO 카드를 뒤집을 때 또는 테이블 위에 남아있는 도시 카드가 2장밖에 남지 않았을 때 그 라운드를 마무리하고 게임을 종료한다.

## 최종 점수 계산

게임 진행 도중에 플레이어들은 사망자 발생과 도시 괴멸을 통해 점수를 얻고, 그것은 점수판을 통해 기록한다.

게임이 끝나고나면 남아있는 감염된 도시들에 대해서 최종 사망자 발생을 수행한다.

게임 진행하는 동안 얻은 각 변이 레벨의 누적 합을 더한다.

여기까지 합산한 것이 각 플레이어의 최종 점수가 된다.

## 승리 조건

최종 점수 계산 후에 가장 높은 점수를 받은 플레이어가 이긴다. 만약 동점이라면 세 변이 레벨의 누적 합이 높은 플레이어가 이긴다. 그래도 동점이라면 공동우승을 기뻐하도록 한다.

## 2인 진행 특수룰

도시 카드의 오른쪽 아래에 2인용 아이콘이 그려져 있지 않은 도시 카드를 모두 제외한다. 남아있는 카드를 잘 섞고 6장을 테이블 위에 앞면으로 펼쳐놓는다. 나머지는 옆으로 치워놓는다. 각 라운드를 시작할 때 감염 카드를 1장 뒤집고 중립 색깔의 질병 큐브를 그 색깔의 도시에 올려놓는다. 카드 색깔과 일치하는 도시가 두 개 이상일 때는 인구 점수가 가장 높은 도시에 올려놓는다. 만약 카드의 색깔과 일치하는 도시가 없다면 일치하는 도시가 나올 때까지 감염 카드를 뒤집는다. 중립 색의 점수도 또 다른 플레이어에 있는 것처럼 계산한다.

## 주의 사항

이 변형 룰을 3~4인 진행에서도 사용할 수 있지만 이 때는 도시 카드를 제외하지는 않는다.