

EPIDEMIA

1 WPROWADZENIE

HUB [12:21:34]

Mamy kłopoty ze zdrowiem od jakiegoś czasu. Nie chcę wzbudzać paniki, ale nie wygląda to dobrze.

MCEI [12:29:45]

Jakiego rodzaju problemy? Dajcie nam więcej szczegółów. Potrzebujemy więcej informacji. Brak danych to najkrótsza droga do paniki. Co się dzieje?

HUB [12:35:12]

Pogadamy wkrótce. To musi być coś z wodą. Nie mam czasu na wyjaśnienia. Muszę się zająć pacjentami. Będziemy w kontakcie.

MCEI [12:43:15]

Pogadajmy teraz. Co się dzieje. Jakie problemy ze zdrowiem. Kto jest chory?

MCEI [12:45:43]

Potrzebujemy więcej danych! Co jest nie tak z wodą? Raportujcie natychmiast.

2 CELE MISJI

Wszyscy członkowie załogi czują się fatalnie. W HUB-ie może dojść do epidemii! Z każdym dniem pojawiają się kolejne niepokojące objawy. Mogą one oznaczać naprawdę poważne choroby. Podejrzewacie, że problemem może być skażona woda. Wasza grupa wydaje się coraz słabsza, więc musicie szybko wy badać co się stało, zanim będzie za późno. Celem misji jest osiągnięcie 100% na torze Diagnozy przez każdego Astronautę.

Próg Eksploatacji: 5

3 ZMIANY W ROZGRYWKĘ

Próbki

Każda Próbką jest porcją nieskażonej wody.


Objawy: żetony Stanu

W trakcie tej misji astronauta będą otrzymywać zakryte żetony Stanu. Dopóki nie zostaną odkryte, nie mają one efektu na graczy. Używając akcji Bloku Medycznego gracze mogą odrzucać również zakryte żetony Stanu.

Zmiany w fazie produkcji

Po wykonaniu podstawowych kroków w fazie Produkcji wykonajcie również następujące:

1. Zakażenie

Odrzućcie 1 porcję nieskażonej wody  albo każdy z astronautów musi przesunąć kostkę w przypisanym do niego kolorze na torze Diagnozy o 10% wstecz.

2. Postęp choroby

Każdy astronauta tasuje talię Namiaru, dobiera z niej 1 kartę i rozpatruje jej efekt:

- Łatwy – brak efektu
- Średni – gotrymujesz 1 zakryty żeton Stanu
- Trudny – Odkryj 1 zakryty żeton Stanu. Jeżeli nie posiadasz zakrytych żetonów Stanu, dobierz 1 odkryty żeton Stanu.


3. Oddział Zakaźny

Zdecydujcie, który z astronautów użyje wybranej Izolatki w tej rundzie. W każdej Izolatce może znajdować się tylko jeden astronauta. Położ kostkę w przypisanym do niego kolorze na karcie Izolatki.

4. Epidemia

Jeżeli na końcu Fazy Produkcji w waszej bazie znajdują się astronauta z odkrytymi żetonami Stanów niekorzystający z Izolatki, żetony te oddziałują na wszystkich graczy.


LICZNIK SOŁÓW

Rzuc ŻÓŁTĄ kością .



Tylko dla 1-3 graczy.

5 ZNACZENIE IKON POI

Wszystkie specjalne ikony POI oznaczają lód. Otrzymujesz 1 .

4 AKCJE SPECJALNE



Diagnoza Symptomów

Wykonaj Badania z wykorzystaniem zakrytego żetonu Stanu dowolnego astronauta, aby dobrać 1 kartę Badań. Przesuń kostkę badanego astronauta na torze Diagnozy o uzyskaną wartość %.



Diagnoza pacjenta

Wykonaj Badania dowolnego astronauta, aby dobrać 1 kartę Badań i przesunąć jego kostkę na torze Diagnozy o połowę wartości % (zaokrągloną w dół).



Budowa Izolatki

Dokonaj Budowy, aby umieścić w Bloku mieszkalnym Stację Uniwersalną. W sposób losowy umieśćcie na niej 3 zielone znaczniki statusu oraz 1 czerwony znacznik statusu. Gracze mogą zbudować jedną Izolatkę na każdego astronauta.

TOR DIAGNOZY

0%	Przy rozpatrywaniu Postępu Choroby w fazie Produkcji dobierasz 1 kartę Namiaru.
5%	
10%	
15%	
20%	
25%	
30%	
35%	
40%	Przy rozpatrywaniu Postępu Choroby w fazie Produkcji, możesz odrzucić 1  , aby dobrać 2 karty Namiaru i wybrać jedną z nich.
45%	
50%	
55%	
60%	
65%	
70%	
75%	Przy rozpatrywaniu Postępu Choroby w Fазie Produkcji dobierz 2 karty Namiaru i wybierz jedną z nich.
80%	
85%	
90%	
95%	
100%	Diagnoza: Osiągnięto cel misji

Ten astronauta odrzuca wszystkie zakryte żetony Stanu oraz w fazie produkcji ignoruje krok Epidemia.