

由Matt Leacock及Tom Lehmann所設計的《瘟疫危機》擴充

# 瘟疫危機 PANDEMIC ON THE BRINK 爆發邊緣 擴充



拯救人類太過簡單？加入全新的角色，事件和挑戰讓遊戲更加的刺激。假使一種傳染病變得超級棘手呢？或者第五種傳染病出現讓疫情更加嚴峻？最糟糕的是，如果第五種傳染病是由行蹤成謎的生化恐怖份子所散佈的呢？歡迎來到《瘟疫危機：爆發邊緣》！

7張角色卡牌



7個棋子



傳染病卡牌



參考卡牌



8張事件卡牌



12個疾病方塊



1個療藥標誌



1張療藥記錄貼紙

1張療藥記錄卡牌



在突變挑戰或生化恐攻挑戰中，貼上貼紙或使用這張卡牌

3張突變事件卡牌



2張突變卡牌



5個培養皿與貼紙



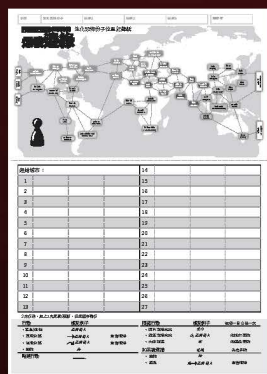
8張致命毒株傳染病卡牌



4張空白卡牌



1本生化恐怖份子位置記錄本



所有《爆發邊緣》卡牌右下角印有這個記號，以為方便識別。



## 遊戲概述

此擴充為《瘟疫危機》基礎遊戲添加了第5位玩家，6個新角色，8個事件和3個挑戰。

開始遊玩時，將基礎遊戲加入新的角色和事件。你也可以加入挑戰並讓遊戲有更多變化。我們建議你按照以下順序嘗試三種挑戰：

- **致命毒株挑戰**：讓一種疾病特別棘手且無法預測。
- **突變挑戰**：增加第五種(紫色)疾病且有別於原本四種疾病的行為。
- **生化恐攻挑戰**：一位玩家與其他玩家對抗。

## 新角色，新事件和新規則

### 新角色

將6張新的角色卡牌加入基礎遊戲的角色卡牌內，混洗後每位玩家各分發1張。見第8頁詳細說明。

生化恐怖份子角色卡牌只有在生化恐攻挑戰中使用。

### 新事件

將8張新的事件卡牌和基礎遊戲的5張事件卡牌面朝下混洗。將2倍玩家人數的事件卡牌加入玩家卡牌再混洗，並分發手牌給每個玩家。將未使用的事件卡牌收回盒內，不可查看。

此規則與基礎遊戲不同。

照常打出新事件卡牌。

### 細則



#### 預支時間

玩家抽到此卡牌時不可立即打出並繼續執行行動(因為該玩家正在自己回合的抽牌階段)。



#### 機動醫院

疫控專家首先將每種顏色有2或更多個的方塊移除其中1個，然後再額外移除1個方塊(對於進入的每個城市)。



#### 職務調度

如果當前玩家被選為目標，則無論是被交換為疾控主管角色或是從疾控主管被交換走，當回合該玩家都能執行最多5個行動。



#### 快速疫苗部署

此卡牌只能在研發療藥行動後立即打出。所有移除疾病方塊的城市必須相連於至少1個被此事件影響的城市(除非此事件只影響到1個城市)。這些城市至少要分別移除1個方塊。



#### 特別指令

如同調度員移動其他棋子，當前回合玩家在透過直飛航班或包機航班移動棋子時，必須從自己手牌棄掉(或展示)相關卡牌。跟移動相關的特殊能力(例如醫護人員移除已有療藥的疾病方塊或疫控專家的特殊能力)仍會發動效果。

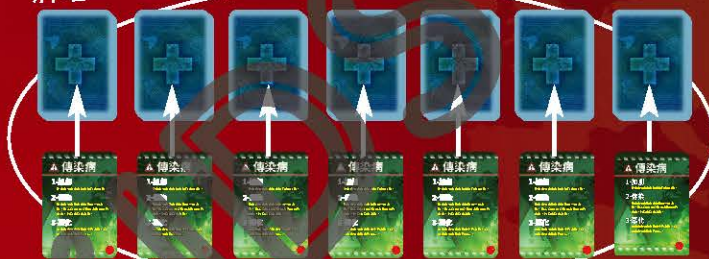
### 5人遊戲

《瘟疫危機》可以讓5位玩家一同遊戲。在遊戲準備時，發給第5位玩家一張角色卡牌和2張玩家卡牌(和4人遊戲相同)。

### 抗疫傳奇

感覺無人能敵？試試抗疫傳奇難度。加入此擴充的傳染病卡牌，遊戲便可以七張傳染病卡牌一起遊玩。

#### 牌堆



#### 混洗

照常設置準備遊戲(將玩家卡牌分成7堆，再將傳染病卡牌洗入每個牌堆)。

當你抽到第7張傳染病卡牌時，疾病傳染速度仍停留在4(記錄條最後位置)。

警告：心臟無力者請勿嘗試...

### 增加挑戰

每個挑戰都將增加難度，因此也許你會想在嘗試新挑戰時，比照常遊玩基礎遊戲時少加入1張傳染病卡牌。

有經驗的玩家可以將致命毒株結合搭配突變挑戰或是搭配生化恐攻挑戰。



# 致命毒株挑戰

在致命毒株挑戰中，一種傳染病已經全面失控惡化，且無法預測。

## 設置準備

將原本一般的傳染病卡牌收回盒內—你不會使用到它們。準備玩家牌庫時(步驟5)改用致命毒株傳染病卡牌。將它們面朝下混洗再拿取需要的數量(4-7張卡牌，根據你的難度)。將未使用的卡牌放在一旁，不可查看。



## 準備玩家牌庫



在第一次遊戲時使用4張致命毒株傳染病卡牌。  
熟悉標準遊戲後增加至6張。

將其餘的玩家卡牌面朝下分成數量相同的幾堆，並且牌堆的數量等同於本局遊戲使用的致命毒株傳染病卡牌張數。在每堆中面朝下洗入1張致命毒株傳染病卡牌。將這些牌堆疊在一起，放在版圖上的玩家牌庫區域，數量較少的牌堆放在牌庫底下。

## 選定致命毒株

當一個玩家抽到第一張致命毒株傳染病卡牌時，就會選定本場遊戲的致命毒株。在完成該卡牌的第二階段傳染後，在遊戲版圖上有最多方塊的疾病被選為致命毒株。完成該傳染病卡牌所有步驟與致命毒株效果(見下文)。將該卡牌放在致命毒株方塊供應區作為提醒。

如果版圖上有數個疾病的方塊數量為最多，請從最多的方塊中選擇一種疾病作為致命毒株。

如果你也加入了突變或生化恐攻挑戰，紫色疾病不能被選為致命毒株。選定致命毒株時請忽略此疾病。

## 致命毒株傳染病效果

除了基本傳染病效果外，每張致命病毒株傳染病卡牌上都有一種致命毒株效果。朗讀該卡牌並按照指示執行。有些卡牌具有持續效果；這些影響在完成傳染病卡牌後生效。將這些卡牌面朝上作為提醒。另一些卡牌有即時效果，相關影響只在流行病的惡化步驟前發生。完成所有傳染病效果後，將這些卡牌翻面朝下放置即可。

## 遊戲勝負

這個挑戰的勝負判定和基礎遊戲相同，祝你好運！

## 細則



### 複雜分子結構

一位玩家必須打出6張致命毒株顏色的城市卡牌來為致命毒株研發療藥，除了科學家只需要打出5張城市卡牌，或是前線指揮官，則只需要打出4張卡牌和3個致命毒株樣本。



### 政府干預

移除一個致命毒株疾病方塊並非治療—使用疫控專家能力，前線指揮官的樣本能力，或使用遠距醫療或快速疫苗部署事件卡牌—都不滿足此效果的需求。使用機動醫院則可以滿足該需求。其他被此效果影響的玩家棋子也不能被調度員或特派專機或特別指令所移動，除非當前玩家先治療將要移動的那個城市上的一個方塊。



### 疫情加劇

當疫情加劇生效時，如果緊急處理員查看疾病傳染卡牌時看到致命毒株城市的疾病傳染卡牌，就不能再翻看另一張額外的卡牌。當將此挑戰與突變挑戰結合搭配時，當結算突變卡牌而抽出的卡牌是致命毒株的城市，該卡不列入此疫情加劇卡牌的計算。

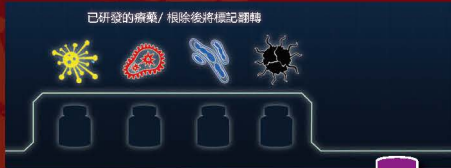


# 突變挑戰

突變挑戰加入了第5種紫色疾病，使遊戲更難以預測。玩家必須為5種疾病研發療藥或者是為4種疾病研發療藥且在版圖上沒有紫色疾病方塊。

## 設置準備

將12個紫色疫病方塊放在其他方塊堆旁形成供應區。將紫色療藥記錄放置顯示於版圖上，並放置療藥標誌。將2張突變卡牌放在疾病傳染棄牌堆上(不要混洗入疾病傳染牌庫)。



在發牌給玩家後，在準備玩家牌庫前(步驟5)，將三張突變事件卡牌與剩餘的玩家卡牌一起混洗。



## 突變(紫色)疾病

紫色疾病如同其他4種疾病，以下特例除外。紫色疾病方塊有三種方式進入遊戲。



## 突變卡牌

在疾病傳染時，如果抽到突變卡牌(且紫色疾病尚未根除)，從疾病傳染牌庫底部抽取一張卡牌並放置1個紫色疾病方塊到該城市上。不要放置該卡牌顏色所對應的疾病方塊到城市上。將這兩張卡牌棄到疾病傳染棄牌堆。

其計入1張在當回合疾病傳染所需的抽牌數量內。

免疫人群事件不能將突變卡牌從疾病傳染棄牌堆中移除。

## 突變事件卡牌

當抽到突變事件卡牌時，按其指示執行並棄掉該牌。不要再抽取一張玩家卡牌取代它。



有2張突變事件卡牌會指示從疾病傳染牌庫底抽牌並放置紫色方塊到該城市上。不要放置該卡牌顏色所對應的疾病方塊到城市上。

如果一個玩家同時抽到突變事件卡牌和傳染病卡牌，先結算突變事件卡牌。

如果玩家抽到2張突變事件卡牌，由該玩家決定結算順序。

## 突變(紫色)疾病

在疾病傳染時，如果抽到的疾病傳染卡牌城市上至少有1個紫色方塊，放置1個紫色方塊(如果紫色尚未根除)和該卡牌對應顏色的1個方塊在該城市(如果該疾病尚未根除)，正常結算任何疫情爆發。

只有在疾病傳染時，有可能同時放置兩種顏色的方塊。當從疾病傳染牌庫底抽牌時，玩家只會將方塊放在與卡牌同色的城市上(對於傳染病)或是只放上紫色方塊(對於突變卡牌和突變事件卡牌)。



## 研發紫色療藥

當為紫色疾病研發療藥時，棄掉5張任意顏色的城市卡牌，卡牌中至少要有1個城市上有1或更多個紫色方塊。

當科學家或前線指揮官導致打出較少城市卡牌時，其中至少必須有1張的城市是有1或更多個紫色方塊在其上。

如果紫色疾病被根除且突變卡牌在疾病傳染時被抽出，直接棄掉，其仍被計入1張在當回合疾病傳染所需的抽牌數量內。

## 遊戲勝負

如果5種疾病療藥均研發成功或者是其他4種疾病療藥均研發成功且沒有紫色疾病方塊在版圖上，玩家立即獲勝！



如同其它的疾病，如果你無法放置所需要的紫色方塊數量在版圖上，你的團隊失敗。只有12個紫色方塊在供應區內(並非24個)！



# 生化恐攻挑戰

該挑戰由其中一位玩家擔任生化恐怖份子，對抗其他玩家，設法散佈第5種疾病並造成世界恐慌。

該挑戰用於3或4位玩家。5位玩家(1位生化恐怖份子和4位其他玩家)，並不推薦。

如果其他玩家失敗，且至少有1個紫色疾病方塊在版圖上，生化恐怖份子才算獲勝。而其他玩家的獲勝的條件，是5種疾病療藥均研發成功或者是其他4種疾病療藥均研發成功且沒有紫色疾病方塊在版圖上。

生化恐攻挑戰可以和致命毒株挑戰一起進行，但不能和突變挑戰一起進行。

## 設置準備

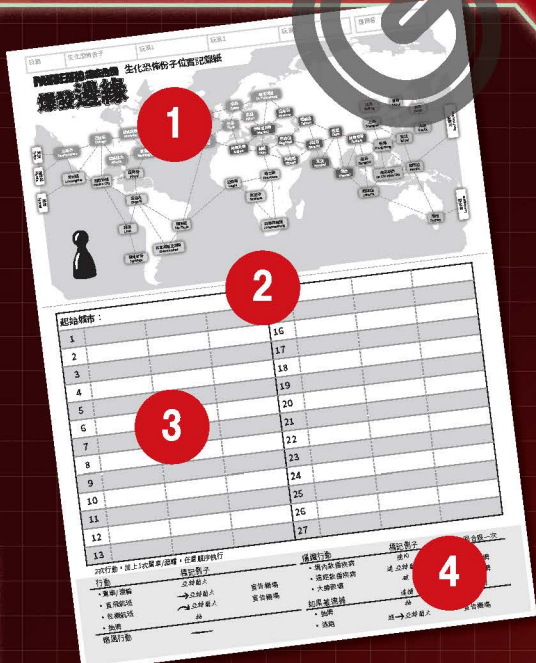
由一位玩家扮演生化恐怖份子。給他生化恐怖份子角色卡牌、黑色棋子、一張位置記錄紙和一支筆。遊戲開始黑色棋子放置於版圖旁。在傳染9個城市後(步驟3)，發2張傳染病卡牌給生化恐怖份子。

隨機選擇生化恐怖份子，將生化恐怖份子角色卡牌和其他角色卡牌一起分發，或是直接選擇自願玩家。

將12個紫色疫病方塊放在其他方塊堆旁形成供應區。將紫色療藥記錄放置顯示於版圖上，並放置療藥標誌。使用玩家人數2倍的事件卡牌，包含生化恐怖份子(僅供此用途)。照常將卡牌分發給非恐怖份子的玩家。



在非恐怖份子玩家中選擇一個起始玩家。接著生化恐怖份子在位置記錄頁上秘密地標記他的起始城市。由起始玩家開始遊戲。



## 遊戲流程

非恐怖份子玩家照常進行他們的回合，除此之外他們現在還有一個可選的逮捕行動(見下文)。

生化恐怖份子在每個玩家的回合(傳染城市結束)後進行回合。生化恐怖份子可以執行最多2次行動，加上1次駕車/渡輪行動(任意順序執行)。生化恐怖份子不能主動抽牌也不能傳染城市；他必須透過行動來做到。生化恐怖份子在遊戲中使用疾病傳染卡牌(非玩家卡牌)，將疾病傳染卡牌棄到疾病傳染棄牌堆。

## 生化恐怖份子的秘密行蹤

生化恐怖份子在版圖上秘密地移動，將自己的行動記錄在位置記錄紙上。

每當生化恐怖份子和其他玩家在相同城市時，生化恐怖份子立即暴露行蹤並將他的棋子放在版圖上。如果他(或其他玩家)移動，導致生化恐怖分子並不是和其他玩家在同一城市中，則生化恐怖份子將他的棋子移出版圖。

如果生化恐怖份子執行直飛航班或包機航班移動(見下文)，他必須將卡牌棄到疾病傳染棄牌堆，並宣告他的棋子在該機場被“目擊”。他不用展示他所使用的卡牌是直飛航班或包機航班，也不用說明搭乘航班是在第幾個行動。

玩家們通常會在執行任何行動前先計畫整個回合的行動，回合內的每個行動必須逐一執行。當一個玩家在移動時可能發現生化恐怖份子，如果他還有任何剩餘行動，接著可以選擇逮捕生化恐怖份子。

生化恐怖份子逐一執行他的行動，有可能是放置紫色疾病方塊，棄牌或宣告在機場被目擊。他不需要宣告他執行的是第幾個行動，但其他玩家可以依照哪些事情發生和去推理資訊。

## 逮捕生化恐怖份子

如果生化恐怖份子棋子出現在版圖上，在同個城市上的玩家可以執行一個行動，逮捕他。



**逮捕：**將生化恐怖份子棋子放在你的角色卡牌上。他則要將所有手牌棄到疾病傳染棄牌堆(不觸發效果)。

### 1. 地圖

### 2. 折線

將地圖部分向內折，遮住下方行動記錄以隱藏你的當前位置避免其他玩家看到。

### 3. 行動記錄

將你的起始城市位置和每個回合的行動記錄在此。

### 4. 建議的行動標記



# 生化恐怖份子行動

生化恐怖份子在進行回合時，可以執行最多2次行動，加上1次駕車/渡輪行動。這額外的駕車/渡輪行動可以在2次行動之前，之後或介於2次之間。

生化恐怖份子需要將自己的行動記錄在位置記錄紙上，以追蹤你的當前位置。紙上提供了建議的標記方式。

## 行動

生化恐怖份子可以在同一回合中執行以下行動兩次(再加上一個額外的駕車/渡輪行動，總計最多可執行3次)。

### 抽牌

從疾病傳染牌庫抽1張牌並加到手牌中。

生化恐怖份子的手牌上限是7張；如果他持有超過7張手牌，他必須將第8張牌棄到疾病傳染棄牌堆(不觸發效果)

### 駕車/渡輪

移動到一個相連的城市。

### 直飛航班

棄掉一張疾病傳染卡牌並移動到該卡牌指定的城市。宣告自己在該城市機場被目擊。

### 包機航班

棄掉一張與你的所在地城市相符的傳染病卡牌並移動到任意城市。宣告自己在離開的城市機場被目擊。

**隱藏行動：**這些行動生化恐怖份子一回合只能執行一次，只能在沒有暴露行蹤(或被逮捕)才可以執行。

### 境內散播疾病

放置1個紫色方塊到你當前所在的城市上。

### 遠距散播疾病

棄掉一張傳染病卡牌並放置1個紫色方塊到該城市上(只放在該城市)。

生化恐怖份子可以利用遠距散播疾病將方塊放到自己所在的城市上。

### 大肆破壞

棄掉一張與你所在城市相同顏色的疾病傳染卡牌，並移除在你所在城市上的一個研究所，放回供應區。

**當被逮捕時：**生化恐怖份子只能執行抽牌或逃跑行動。

### 逃跑

棄掉一張疾病傳染卡牌並移動到該城市。宣告自己在該城市機場被目擊。收回生化恐怖份子的棋子。

由於生化恐怖份子在被逮捕時已經失去所有手牌，他被逮捕後的第一個行動將會是抽牌。他可以使用這張卡牌逃跑或再抽另一張牌(略過他的駕車/渡輪行動)。在生化恐怖份子執行一個逃跑行動後，他照常完成他的回合(如果他在第一次行動逃跑了，執行第二次行動，加上選擇性的駕車/渡輪行動。)

## 生化恐怖份子(紫色)疾病

紫色疾病與其他4種疾病一樣，除了下列情況外。紫色疾病方塊經由生化恐怖份子行動和疾病傳染才會進入遊戲。

### 疾病傳染

在疾病傳染時，如果抽到的疾病傳染卡牌城市上至少有1個紫色方塊，放置1個紫色方塊(如果紫色尚未根除)和該卡牌對應顏色的1個方塊在該城市(如果該疾病尚未根除)，正常結算卡牌顏色的疫情爆發，與下文所述的紫色疾病。

只有在疾病傳染時才有可能同時放置兩種顏色的方塊。當生化恐怖份子遠距散播疾病時，只會放置1個紫色方塊。當抽到傳染病卡牌時，只有3個和卡牌對應顏色的方塊會被放置。

### 紫色疫情“劇烈爆發”

生化恐怖份子的紫色疾病疫情爆發是如此強烈，導致它們“劇烈爆發”，疫情爆發的起源城市只會留下1個紫色疾病方塊。

該規則只適用於生化恐攻挑戰，突變挑戰不適用。

當紫色疫情爆發時，移除該城市上的2個紫色方塊(放回供應區)並接著放置各1個紫色方塊在相連的城市上(將疫情爆發標誌向前移動1格)。

如果一次紫色疾病疫情爆發導致“連鎖反應”疫情爆發，不要在本次因為疾病傳染卡牌或當前行動導致疫情爆發過的城市上加上紫色方塊。

### 研發紫色療藥

當為紫色疾病研發療藥時，棄掉5張任意顏色的城市卡牌，裡面至少有1張城市卡牌上有紫色疫病方塊。

科學家或前線指揮官為紫色疾病研發療藥時能打出較少張城市卡牌，裡面必須至少有1個城市上有1或更多個的紫色方塊。



## 遊戲勝負

如果5種疾病療藥均研發成功或者是其他4種標準疾病療藥研發成功且沒有紫色疾病方塊在版圖上，非恐怖份子玩家方獲勝。

**!** 如同其它疾病，如果你無法放置所需要的紫色方塊數量到版圖上，玩家方宣告失敗(且生化恐怖份子方獲勝)。供應區的紫色方塊只有12個(並非24個)！

如果玩家方失敗，且至少有1個紫色方塊在版圖上，生化恐怖份子獲勝。如果紫色疾病被根除，生化恐怖份子宣告失敗(且離開遊戲)。

生化恐怖份子必須注意不要讓紫色疾病解藥被研發，並立即被根除。

如果玩家方失敗但版圖上沒有任何紫色方塊，則所有玩家皆失敗。

## 遊戲勝負

生化恐怖份子可能會聽到其他玩家討論他們的計畫和卡牌，但不應在他們回合進行干擾。非恐怖份子玩家不可私下討論或傳遞訊息。

直到打出疾病傳染卡牌前，生化恐怖份子不可以展示手牌，但必須透露牌背，即被問及持有多少手牌時。生化恐怖份子必須實行“誠實程序”，如實地記錄他自己的位置和宣告他是否暴露行蹤。

生化恐怖份子不能在其他玩家的回合做任何事，而其他玩家在生化恐怖份子回合也不能做任何事，我們建議每個玩家盡量保持專注並以暢快節奏遊玩(遇上麻煩情況時當然需要商討—此建議並非阻止這些討論)。

## 生化恐怖份子回合示例

在遊戲中局時，在開羅和首爾各有1個紫色方塊。生化恐怖份子隱藏在首爾並持有3張疾病傳染卡牌：開羅，伊斯坦布爾和上海。

在他的回合時，生化恐怖份子在開羅遠距散播疾病(棄掉他的開羅卡牌)，在首爾境內散播疾病，並駕車到上海。

7 遠 開羅 境內 上海



下一位玩家進行她的回合。她並沒有進入上海或移除任何紫色方塊。她抽牌時抽到傳染病卡牌並放置3個紅色方塊到北京，並將疾病傳染棄牌堆放回牌庫頂。

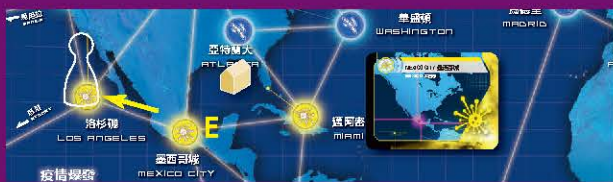
在疾病傳染階段，開羅被抽出。1個黑色方塊和1個紫色方塊都被放置在開羅上。

生化恐怖份子接著棄掉上海城市卡牌，並搭乘包機航班到開羅，宣告自己在上海機場被目擊；境內感染了開羅，造成當地的疫情爆發；之後駕車到伊斯坦布爾。

8 開羅 境內 伊斯坦布爾捕



然而下一位玩家進入伊斯坦布爾時，還剩餘1個行動。生化恐怖份子宣告他暴露行蹤並將他的棋子放在伊斯坦布爾。此玩家接著逮捕他。生化恐怖份子棄掉他的伊斯坦布爾手牌並將他的棋子交給該玩家。



9 抽 逃→墨西哥城 洛杉磯

在他的回合時，生化恐怖份子抽到墨西哥城卡牌並逃跑，他棄掉該卡牌並宣告自己在那個機場被目擊。他取回了他的棋子並接著駕車到洛杉磯。他讓伊斯坦布爾的疫情爆發的計畫失敗了，他朝向首爾前進...



# 角色



## 生化恐怖份子

生化恐怖份子只有在生化恐攻挑戰中才會使用(見第5頁)。



## 檔案管理員

檔案管理員手牌上限是8張。他每回合可花費一次行動，從玩家棄牌堆拿取一張與他所在地相同的城市卡牌，並加入手牌中。

玩家們不能隨意棄掉手牌(為了讓檔案管理員去取得)；他們只能在執行要棄牌的行動或當手牌超出上限時才能棄牌。



## 疫控專家

當疫控專家進入的一個城市上如果有2或更多個的同色疾病方塊，他移除其中1個。

他的能力在被其他人移動時仍然有效(調度員能力或空運調度和特別指令事件卡牌)。如果多種疾病有2或更多個方塊，則他從這些疾病分別移除1個方塊。



## 流行病學家

流行病學家，每回合一次且在自己的回合(只能)，可以從與自己身處同一城市的玩家手牌中拿取一張任意城市卡牌。該玩家必須同意。此能力不視為一次行動。



## 前線指揮官

前線指揮官可以在自己的回合，花費一次行動，從他所在的城市移除1個疾病方塊並將該方塊作為樣本放在自己角色卡牌上。

當他研發療藥時，他可以用自己角色卡牌上3個同色方塊來代替正好2張所需要的城市卡牌，並棄到供應區。

前線指揮官可以在任意時刻將角色卡牌上的樣本方塊放回供應堆(見瘟疫危機規則第7頁，事件卡牌的時間序)。



## 疾控主管

疾控主管每回合可執行最多5次行動。



## 緊急處理員

緊急處理員可以在自己回合開始時，查看等同於當前傳染速度數字數量的疾病傳染卡牌(從疾病傳染牌庫頂拿取查看，並按照原本順序放回)。

在空運挑戰中，如果緊急處理員查看到一張突變卡牌，她不能查看疾病傳染牌庫的最底牌。

當緊急處理員搭乘直飛航班移動到一個城市時，緊急處理員展示所使用的城市卡牌給其他玩家查看(但不要棄掉該卡牌)。她在打出特別指令事件卡牌而移動其他棋子時也可使用此能力，但如果是被其他玩家移動則不能。

## 鳴謝

遊戲設計：Matt Leacock and Tom Lehmann  
美術：Chris Quilliams  
遊戲開發：Team Z-Man Games

遊戲測試：Jim Boyce, David Cortright, Barry Eynon, Chris and Kim Farrell, Jay Heyman, Dave Helmbold, Wei-Hwa Huang, Trisha Lantzner, Donna Leacock, Chris Lopez, Ron Sapolsky, Don Woods, and Michelle Zentis.

特別鳴謝：Tom Lehmann, Scott di Bartolo, Wei-Cheng Cheng, Eric Herman, Christian Kuntz, Brian Lee, Jeremy Moritz, Kwanchai Moriya, Kima Pesan, Jack Reda, Ole Steiness, Isaiah Tanenbaum, and, for tireless proof-reading, Wei-Hwa Huang.

中文化翻譯：Gazza.Liu / Gutti.Lee

中文化校稿：Gazza.Liu

中文化平面設計 / LOGO設計：Gru.Tsow



1995 County Rd B2 West  
Roseville, MN 55113 USA  
(651) 639-1905  
info@ZManGames.com



© 2022 Kids Power International Ltd. All Rights Reserved.  
所有中文翻譯文字、排版均為文賜魔袋臺灣有限公司所有，  
翻印必究。www.Gokids.com.tw

© 2009 Z-Man Games. Z-Man Games and Pandemicare® of Z-Man Games, Gamegenic and the Gamegenic logo are TM & © Gamegenic GmbH, Germany. Apple and the Apple logo are trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries. App Store is a service mark of Apple Inc. Google Play is a trademark of Google Inc. Amazon's trademark is used under license from Amazon.com, Inc. or its affiliates. Actual components may vary from those shown.