



10+ 1-4 45 min

# PANDEMIE

*Ty a tvoji spoluhráči jste členové expertního týmu pro boj proti infekcím, který vede svoji bitvu proti čtyřem smrtícím nemocem. Budete cestovat po celém světě, léčit propukající epidemie a zároveň se snažit vynalézt na ně lék. Abyste chorobám zabránili zlikvidovat svět, musíte spolupracovat a využívat každý svých předností. Čas běží, nemoci propukají naplno a šíří se rychlostí pandemie. Stihnete vynalézt léky včas? Osud lidstva je ve vašich rukou!*

## HERNÍ MATERIÁL:

### 5 FIGUREK



### 6 VÝZKUMNÝCH STANIC



### 6 ŽETONŮ



4 žetony léků



1 žeton infekce



1 žeton pandemie



žeton vymýcení nemoci

### 96 KOSTEK NEMOCÍ

(24 od každé barvy – žlutá, červená, modrá a černá)



### 1 HERNÍ PLÁN



Města

Ukazatel míry infekce

Dobírací balíček infekcí

Odkládací balíček infekcí

Počítadlo pandemií

Oblast vynalezených léků

Dobírací balíček hracích karet

Odkládací balíček hracích karet

### 59 HRACÍCH KARET

zadní strana přední strany



### 48 INFEKČNÍCH KARET

zadní strana přední strany



### 5 KARET ROLÍ

zadní strana přední strany



### 4 REFERENČNÍ KARTY

zadní strana přední strana



## CÍL HRY:

**Pandemic** je kooperativní hra. Ty a tvoji spoluhráči jste členy týmu CDC (Center for Disease Control and Prevention) pro boj proti nemocím. Spolupracujete spolu na vynalézání léků a zabráňujete dalšímu šíření chorob. Každý člen týmu má unikátní roli se speciálními schopnostmi. Pokud je budete chytře využívat, zvýšíte tím svou šanci na výhru. Cílem je zachránit lidstvo vynalezením léků na čtyři choroby, které hrozí zničit planetu.

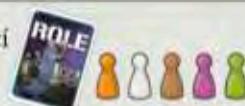


Pokud nebudete schopni vynalézt léky včas, situace se vymkne kontrole a planetu již nepůjde zachránit – hra skončí porážkou vás všech. Budete schopni zachránit lidstvo?

## PŘÍPRAVA HRY:

1. Umístěte herní plán doprostřed stolu tak, aby na něj všichni dosáhli.

2. Zamíchejte karty rolí a rozdejte po jedné každému hráči. Každý hráč si vezme figurku odpovídající barvy a umístí ji do Atlanty (sídlo CDC). Vraťte přebytečné karty rolí a figurky zpět do krabice.



3. Umístěte jednu výzkumnou stanici do Atlanty a zbytek připravte poblíž herního plánu.



4. Položte žeton pandemie na pole „0“ ukazatele pandemií, žeton infekce na první pole ukazatele míry infekce (s číslem „2“) a čtyři žetony léků poblíž políček objevených léků na hracím plánu.



5. Oddělte od sebe jednotlivé kostky dle barev nemoci a utvořte z nich čtyři hromádky.



6. Vyjměte 6 karet epidemií z balíčku hracích karet a pro tuto chvíli je odložte.



7. Zamíchejte zbytek hracích karet (s modrým rubem) a rozdejte je hráčům:

4 HRÁČI: PO 2 KARTÁCH      3 HRÁČI: PO 3 KARTÁCH      2 HRÁČI: PO 4 KARTÁCH KAŽDÝ



8. Rozdělte zbytek hracích karet do balíčků podle toho, jak těžkou úroveň hry budete chtít hrát. Snažte se utvořit balíčky stejně velké.

- Pro **jednoduchou hru** rozdělte karty do 4 balíčků (*takto hrajte první hru*).
- Pro **středně náročnou hru** rozdělte karty do 5 balíčků (*jakmile už zvládáte jednoduchou hru*).
- Pro **velmi náročnou hru** rozdělte karty do 6 balíčků (*jakmile už zvládáte středně náročnou hru*).



9. Do každé kupky zamíchejte kartu epidemie. Postavte je na sebe, čímž vznikne dobírací balíček hracích karet (pokud se vám nepodařilo karty rozdělit rovnoměrně, postavte větší balíčky nahoru a menší dolů). Vraťte zbývající karty epidemií zpět do krabice.



10. Zamíchejte infekční karty (se zelenými ruby) a položte je na desku – tvoří dobírací balíček infekcí.



11. Umístěte na desku počáteční kostky nemocí: 

a) Vezměte tři svrchní karty z infekčního dobíracího balíčku a umístěte je lícem nahoru vedle něj – tvoří odkládací balíček infekcí. Za každou kartu umístěte 3 kostky nemoci odpovídající barvy do znázorněného města.

b) Vezměte tři další karty a proveďte to samé, pouze se 2 kostkami.

c) Vezměte tři poslední karty a udělejte opět to samé, ale přidejte pouze 1 kostku.



12. Začíná hráč, který byl naposledy nemocný.

# SHRNUTÍ:

## 1. Každý hráč dostane:



Náhodnou roli

Referenční kartičku



Počáteční karty:

4 HRÁČI: 2 KARTY

3 HRÁČI: 3 KARTY

2 HRÁČI: 4 KARTY

## 2. Umístěte na herní plán:

Figurku každého hráče a jednu výzkumnou stanici, vše do Atlanty.



Žeton infekce a žeton pandemie.



## 3. Infikujte některá města:

• Zamíchejte infekční karty a sejměte 9 karet.

Umístěte 3 kostky do prvních 3 měst.

Umístěte 2 kostky do druhých 3 měst.

Umístěte 1 kostku do posledních 3 měst.



- Užijte kostky odpovídající barvám karet.
- Umístěte všech 9 karet na odkládací balíček infekcí.
- Ostatní infekční karty tvoří dobírací balíček infekcí.



## 4. Umístěte na snadno dostupné místo:

Zbývající kostky nemocí rozdělené do barev (24 od každé barvy)



Žetony léků, stranou s lahvičkou nahoru (poblíž oblasti vynalezených léků)



Zbývající výzkumné stanice

žlutá – břišní tyfus (Salmonella typhi),  
červená – SARS (Severe acute respiratory syndrome associated Coronavirus)  
modrá – antrax (Bacillus anthracis),  
černá – cholera (Vibrio cholerae)

## 5. Nachystejte dobírací balíček hracích karet:

• Rozdělte zbývající hrací karty do stejně velkých balíčků:

JEDNODUCHÁ HRA: 4 BALÍČKY

STŘEDNĚ NÁROČNÁ HRA: 5 BALÍČKŮ

VELMI NÁROČNÁ HRA: 6 BALÍČKŮ

- Zamíchejte jednu kartu epidemie do každé z kupek.
- Postavte balíčky na sebe, čímž vytvoříte jeden dobírací balíček hracích karet.



# PRŮBĚH HRY

Hráči se po směru hodinových ručiček střídají při provádění tahů, dokud hra neskončí.

V každém tahu hráč, který je na řadě, musí:

- 1 Odehrát 4 akce.**
- 2 Přibrat si do ruky 2 hrací karty.**
- 3 Odehrát roli tzv. infektora.**

Po odehrání role infektora hráčův tah skončil a hraje hráč po jeho levici.

## 1 AKCE

Hráč má v každém tahu **4 akce**. Hráč si může vybrat kteroukoliv ze **základních** či **speciálních** akcí a zahrát ji, pokud může. Daná akce může být za tah využita i vícekrát, nicméně pokaždé stojí hráče jednu z jeho akcí. **Role hráče** (dle karty rolí) mu umožňuje využívat unikátních dovedností, které jsou s ní spojeny. Hráči mohou též akci vynechat (pasovat), pokud nemají co dělat, popřípadě pokud se jim to hodí. Nevyužité akce však nelze převést do dalšího tahu.

### ZÁKLADNÍ AKCE



#### Přejezd (či převoz lodí)

Přesuň se do **vedlejšího města** spojeného červenou linkou s městem, ve kterém je tvá figurka. Červené linky, které vedou ven z herního plánu, pokračují na jeho druhé straně do daného města (například Sydney a Los Angeles jsou považovány za vedlejší města).



#### Přímý let

Zahraj z ruky kartu města a **přesuň se do tohoto města**. Odlož zahranou kartu na odkládací balíček.



#### Charterový let

Zahraj kartu odpovídající **městu, ve kterém právě stojíš**, a přesuň se do jiného libovolného města na mapě. Odlož zahranou kartu na odkládací balíček.



#### Let raketoplánem

Pokud je tvá figurka ve **městě s výzkumnou stanicí**, můžeš ji přemístit do jiného města s výzkumnou stanicí (detaily o výzkumných stanicích následují níže).



#### Vynechání akce (pas)

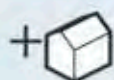
Hráč se může též rozhodnout v rámci své akce nedělat nic. Stojí ho to jednu akci.



**Dispečer** může pohybovat v rámci svého tahu **figurkami ostatních hráčů** (využívaje jakékoliv ze **základních akcí**), jako by byly jeho vlastní. Může též utratit akci za to, že přesune figurku do kteréhokoliv města, kde již některá další figurka stojí. Může však pohybovat figurkami ostatních hráčů pouze v případě, že mu to dovolí.

*Poznámka: Při charterovém letu musí dispečer zahrát kartu odpovídající městu, kde stojí figurka, kterou si přeje pohnout.*

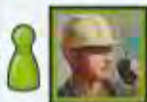
## SPECIÁLNÍ AKCE



### Stavba výzkumné stanice

*Budování výzkumných stanic pomáhá týmu pohybovat se z místa na místo. Výzkumné stanice jsou též nezbytné pro vynalézání léků.*

Zahraj **kartu odpovídající městu**, ve kterém právě stojí tvá figurka a umísti do tohoto města výzkumnou stanici. Odlož zahranou kartu na odkládací balíček. Pokud již nezbývá žádná výzkumná stanice v zásobě, vezmi jednu z již umístěných výzkumných stanic a přemísti ji do města, kde právě stojí tvá figurka.



**Operační expert nepotřebuje pro stavbu výzkumné stanice zahrát kartu odpovídající městu**, kde právě stojí. Jednoduše utratí akci za **postavení výzkumné stanice** do města, kde právě stojí jeho figurka.



### Vynalezení léku

*Jakmile váš tým vynalezne všechny čtyři léky, vyhráváte!*

Pokud tvoje figurka stojí ve městě s výzkumnou stanicí, odlož **5 karet stejné barvy** a vynalezneš lék na odpovídající nemoc. Vezmi žeton léku a umísti ho (symbolem lahvičky nahoru) na příslušné místo na herním plánu, aby bylo označeno, že nemoc byla vyléčena. Odlož použité karty na odkládací balíček.



**Vědec** potřebuje **pouze 4 karty** jedné barvy, aby vyléčil příslušnou nemoc v rámci akce **vynalézání léků**.



### Léčení nemoci

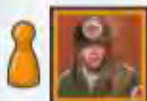
*Abyste si zajistili dostatek času na vynalézání léků, budete muset v průběhu hry nemoci též léčit.*

**Odstraň 1 kostku nemoci** z města, kde právě stojí tvoje figurka (každá odstraněná kostka stojí jednu akci). Umísti odstraněnou kostku zpět do zásoby vedle herního plánu. Pokud hráči na danou nemoc **vynalezli lék**, z příslušného města v rámci jedné akce odstraň **všechny kostky** (místo jedné).



### Vymýcení nemoci

Pokud jste již vynalezli lék a **všechny kostky dané barvy byly odstraněny** z herního plánu, otočte žeton léku na stranu znázorňující západ slunce. Od tohoto okamžiku nebudou mít karty této barvy otočené v rámci **fáze infektora** na hru žádný vliv. Vezměte všechny kostky dané barvy a vraťte je do krabice – do konce hry již nebudou použity.



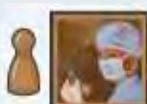
**Medik** může odstranit **všechny kostky jedné barvy** (místo jedné kostky) v rámci své akce **léčení nemoci**. Pokud již byl na nemoc **vynalezen lék**, medik léčí rychleji a může vyléčit všechny kostky dané nemoci ve městě, kde se nachází jeho figurka, **bez spotřeby akce**. Tato unikátní schopnost funguje v průběhu tahu všech hráčů.



### Sdílení znalostí

*Někdy je pro jednoho hráče složité sesbírat dostatek karet na vynalézání léku. V tomto případě může být sdílení znalostí (ačkoliv složité na provedení) užitečné.*

Přemístěte kartu od jednoho hráče ke druhému. Každá přemístěná karta stojí jednu akci. Figurky obou hráčů musí stát ve stejném městě a hráči si mohou předat pouze kartu města, ve kterém právě oba stojí (například pokud oba stojíte v Moskvě, pouze karta Moskva může být předána jedním hráčem druhému). Pokud má jeden z hráčů po předání v ruce **více jak 7 karet**, přebytečné karty musí být okamžitě odloženy na odkládací balíček.



**Výzkumník** může spoluhráči **předat jakoukoliv kartu** v rámci akce **sdílení znalostí**. Není omezen předáváním karty města, ve kterém obě figurky stojí, jak je tomu u ostatních hráčů. Tato možnost se vztahuje pouze na předání karty spoluhráči – pokud by chtěl výzkumník kartu obdržet, vztahují se na něj stejná omezení jako na ostatní hráče. Výzkumník může této schopnosti využít v průběhu tahu kteréhokoliv hráče.

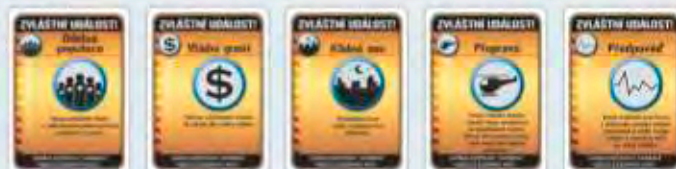
# 2

## BRANÍ KARET

Po odehrání akcí si musí hráč vzít **2 karty** z balíčku hracích karet a přidat si je do ruky. Pokud je v rámci toho tažena **karta epidemie**, pokračuje se podle pravidel při **epidemii** (viz níže). Po vzetí 2 karet následuje odehrání **fáze infektora** (viz níže). Pokud v balíčku již není dostatek karet na to, aby si hráč mohl 2 karty vzít, hra okamžitě končí porážkou všech hráčů!

### • SPECIÁLNÍ KARTY UDÁLOSTÍ

Balíček hracích karet obsahuje několik speciálních karet. Tyto mohou být zahrány kdykoliv (i v průběhu tahu spoluhráče) a není na ně potřeba akce. Když speciální kartu zahrajete, následujte instrukce na ní a poté ji odložte na odkládací balíček.



### • LIMIT POČTU KARET

Hráči mohou mít v ruce **maximálně 7 karet**. Pokud počet karet v ruce toto číslo přesáhne v důsledku snímání karet (nebo sdílení znalostí), hráč musí ihned přebytečné karty odhodit na odkládací balíček. Hráč si může vybrat, kterou kartu odloží. Hráč může též zahrát speciální kartu (i tu, kterou si právě vzal) a redukovat tak počet karet na 7.

### • SDÍLENÍ INFORMACÍ O KARTÁCH

Hráči mohou v průběhu hry otevřeně diskutovat strategii, ale stejně jako v reálném životě nemají přístup ke všem informacím. Aby se navodila tato situace, **ve středně náročné a velmi náročné verzi** hry není hráčům povoleno hrát s otevřenou rukou a ukazovat ostatním své karty. Hráči však mohou spoluhráčům ústně sdělit, které karty v ruce drží. **V jednoduché hře** toto omezení neplatí a hráči mohou hrát s otevřenou rukou.

Protože je Pandemic zkouškou kooperace (a nikoliv paměti), hráči mohou kdykoliv kontrolovat obsah obou odkládacích balíčků.

## EPIDEMIE

Kdykoliv hráč sejme kartu epidemie, odhodí ji na odkládací balíček a provede následující:



1. **Zvýší úroveň infekce** – posune žeton infekce o 1 stupeň na ukazateli míry infekce.



2. **Infikuje** – Vezme spodní kartu z dobíracího balíčku infekcí a **umístí 3 kostky** do města na ní zobrazeného, pak kartu umístí na odkládací balíček infekcí.

*Poznámka:* Žádné město nemůže obsahovat více než **3 kostky jedné barvy**. Pokud by epidemie způsobila, že by město přesáhlo tento limit, přebytečné kostky se vrátí do zásoby a dojde k **pandemii** (viz níže).

Pokud není v zásobě dostatek kostek, aby mohly být přidány na herní plán, hra okamžitě končí prohrou všech hráčů!



VEZMĚTE KARTU ZE SPODU BALÍČKU



PŘÍDEJTE 3 KOSTKY DO UVEDENÉHO MĚSTA



ODLOŽTE KARTU

3. **Zvýší intenzitu infekce** – Vezme odkládací balíček infekcí, pořádně jej zamíchá a položí jej **navrch** na dobírací balíček infekcí (nemíchá karty do dobíracího balíčku).



ZAMÍCHEJTE ODKLÁDACÍ BALÍČEK INFEKCI



POLOŽTE ZAMÍCHANÝ ODKLÁDACÍ BALÍČEK NAHORU NA DOBÍRACÍ BALÍČEK INFEKCI

# 3

## HRANÍ INFEKTORA

Vezměte z dobíracího balíčku infekcí tolik karet, kolik odpovídá současné **míře infekce** a přidejte **po jedné kostce** odpovídající barvy do každého města. Vyhodnoťte karty v takovém pořadí, v jakém jste si je vzali. Pokud by město mělo barvu **vymýcené nemoci**, kostku nepřikládejte. Pokud město již obsahuje **3 kostky nemoci** stejné barvy, jaká má být přidána, kostka se nepřikládá a dojde k **pandemii**.

**Příklad:** Radek hraje infektora, aby dokončil svůj tah. Ukazatel míry infekce je na „3“, takže bere 3 karty - Soul, Paříž a nakonec Alžír.



Červená nemoc, SARS, byla již dříve vymýcena, tudíž Soul Radek ignoruje. Antrax a cholera jsou ale stále hrozbou, Radek proto musí do obou zbývajících měst přidat po jedné kostce. (Přestože je na cholera lék, může se dále šířit!)



Radek přidá modrou kostku antraxu do Paříže, ve které jsou nyní kostky dvě. Alžír už ale tři černé kostky cholery má, takže není kam kostku přidat a dojde k pandemii!



### • PANDEMIE

K pandemii dojde, jakmile má hráč přidat kostku nemoci do města, které **již obsahuje 3 kostky** nemoci téže barvy. Pokud se tak stane, místo přidání čtvrté kostky se nemoc šíří do přilehlých měst a to tak, že se po jedné kostce přidá do každého sousedního města.

#### Řetězová reakce

Pokud by kterákoliv z nově přidávaných kostek způsobila, že počet kostek téže barvy by ve vedlejším městě přesáhl tři, způsobí to pandemickou řetězovou reakci. **Každé město**, ve kterém se překoná počet kostiček, projde pandemií v rámci jedné řetězové reakce **jen jednou**.

Pokaždé, když dojde k **pandemii**, posuňte žeton pandemie na počítadle pandemie. Pokud počet šíření dosáhne osmi (žeton se dostane na symbol lebky), hra okamžitě končí porážkou všech hráčů. Stejně tak hráči prohrají, pokud není v zásobě dostatek kostek, které by bylo možno na hrací plán přidat.

#### Příklad:

V Alžíru došlo k pandemii cholery. Radek musí položit černé kostky do všech přilehlých měst: Madridu, Paříže, Istanbulu a Káhíry. Káhira má bohužel též již tři černé kostky cholery, a proto přidávaná kostka způsobí pandemickou řetězovou reakci. (Poznámka: Madrid má nyní též více než tři kostky, nicméně nemá více než tři od stejné barvy, takže k reakci nedochází).



Radek tak musí přidat po jedné černé kostce též k městům přilehlým ke Káhíře. Již nepřidává kostku do Alžíru (protože každé město může šířit nemoc během řetězové reakce jen jednou), ale musí přidat jednu do Istanbulu (který má nyní tři) a dalších měst, která se na obrázek nevešla. Naštěstí pro Radka a jeho spoluhráče v žádném z těchto měst nedochází k další pandemii. Radek posune žeton pandemie na počítadle pandemie o dvě políčka, protože tento tah došlo ke dvěma pandemiím. Radek odloží všechny tři karty a ukončí tak svůj tah.



### • KONEC TAHU

Jakmile jsou vyhodnoceny všechny karty infekcí, umístěte je na odkládací balíček infekcí. Tah tím končí a hraje další hráč po levici.

# X

## KONEC HRY

### PORÁŽKA

- Hra okamžitě končí prohrou hráčů, jakmile nastane jedna z následujících situací:
- ☠ Hráč má přidat kostku nemoci na hrací plán, ale v zásobě již žádné nezbyly.
- ☠ Nastane osmá pandemie (žeton se na počítadle pandemie dostane na lebku).
- ☠ Nezůstávají již žádné karty v balíčku hracích karet a hráč musí sejmout.

### VÍTĚZSTVÍ

Hráči společně vyhrávají, pokud se jim podaří vynalézt lék na všechny nemoci (antrax, břišní tyfus, SARS i cholera). Hráči nemusí vyléčit všechna města, aby vyhráli. Vítězí v okamžiku, kdy je vynalezen čtvrtý a poslední lék.



# UKÁZKOVÝ TAH

## VÝCHOZÍ SITUACE

Ve hře již uplynulo několik tahů a řada je nyní na Radkovi (vědec – bílá figurka). Radek je právě v Manile. Ve hře byla již dříve SARS vymýcena. Martina je operační expert (zelená figurka) a ve svém tahu postavila v Čennaj výzkumnou stanici. Radkův tah začíná.



RADKOVY KARTY



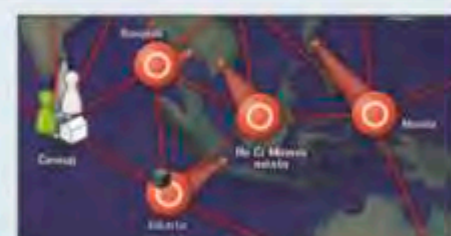
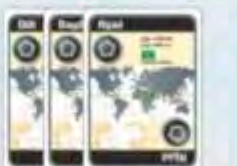
## AKCE 1

Bříšni tyfus se rozšířil do Manily a Radek se ho rozhodne léčit. Stráví tak svoji první akci **léčením nemoci** a odstraní jednu žlutou kostku.



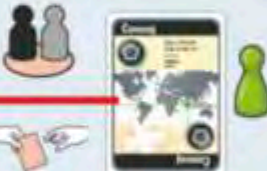
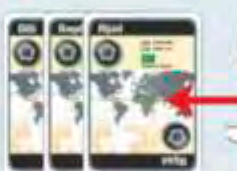
## AKCE 2

Poté, co probral svoje karty s Martinou, vymyslel Radek plán, ale musí letět do Čennaj, aby ho mohl realizovat. Naštěstí má v ruce kartu Manily, a tak ji může použít v rámci své druhé akce a odletět **charterovým letem**. Posune tak svoji figurku do Čennaj, kde stojí výzkumná stanice, a potká se tam s Martinou.



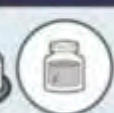
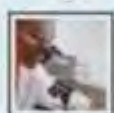
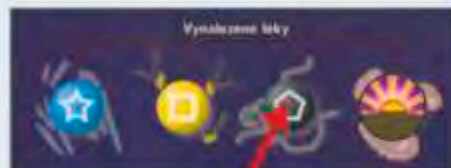
## AKCE 3

Jakmile stojí obě figurky v Čennaj, mohou Radek a Martina realizovat další část svého plánu. Radek využije svoji třetí akci na **sdílení znalostí** a obdrží od Martiny kartu Čennaj (již předtím mu řekla, že ji má v ruce).



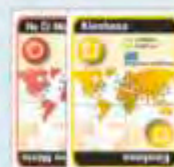
## AKCE 4

Nyní může Radek svůj plán dokončit, ve **výzkumné stanici** v Čennaj **vynalezne lék** na cholera. Hráč by normálně potřeboval 5 karet jedné barvy, ale Radek je **vědec**, a tak mu stačí jen čtyři. Odhodí tak **4 černé karty** a v rámci čtvrté akce vynalezne lék. Černý žeton léku umístí lahvičkou nahoru na odpovídající místo v části hrací desky vyhrazené pro léky.



## PŘIBÍRÁNÍ DVOU KARET

Poté, co odehrál své čtyři akce, se Radek přesune do další fáze a vezme si dvě karty z dobíracího balíčku hracích karet. Žádná z karet není epidemie, takže si je Radek obě vezme do ruky a zahraje další fázi – infektora. (Viz kapitola 3 – Hraní infektora.)



RADKOVY KARTY

## VARIANTA PRO JEDNOHO HRÁČE:

Hra je určena dvěma až čtyřem hráčům, vřele ale doporučujeme vyzkoušet si ji i v jednom. V tomto případě hráč může hrát libovolným počtem postav (ideálně pak čtyřmi) s určenými rolemi jako při hře více hráčů, všechny postavy ale řídí on sám. Karty, které by běžně hráči měli v ruce, si nechá vyložené pro každou postavu zvlášť. Aplikují se všechna pravidla jako v běžné hře, především omezení počtu karet pro jednotlivé postavy.

Výrobce a distributor pro ČR:

ALBI Česká republika a.s.,

Thámova 13, Praha 8

[www.albi.cz](http://www.albi.cz)

Infolinka: +420 737 221 010



[www.albi.cz/hry](http://www.albi.cz/hry)  
[www.modernihry.cz](http://www.modernihry.cz)

Pandemic Game Design by Matt Leacock  
Graphic Design and Layout by Joshua Cappel  
Painted Art by Régis Moulun  
Published by Z-Man Games Inc.



## POPIS CHOROB:



kostky nemoci:  
modrá – antrax  
(*Bacillus anthracis*)

### Antrax

**Antrax**, jinak též **sněť slezinná** nebo **uhlák** je onemocnění způsobované grampozitivní tyčinkovitou bakterií *Bacillus anthracis*, která je schopná vytvářet endospory. Primárně se jedná o onemocnění hospodářských zvířat, zejména hovězího dobytka, nicméně může způsobovat těžké onemocnění i u člověka. Jedná se o častou náplň biologických zbraní. Příznaky plicního antraxu se podobají nejdříve silné chřipce, pak silnému zápalu plic.

Léčba probíhá za pomoci silných dávek antibiotik.

Krátce po útoku na WTC a Pentagon 11. září 2001 byl v USA použit při rozesílání tzv. antraxových dopisů, které způsobily 17 infekcí a vyžádaly si 5 lidských životů.



kostky nemoci:  
černá – cholera  
(*Vibrio cholerae*)

### Cholera

**Cholera** je nebezpečné průjemové onemocnění, jehož původcem je gramnegativní bakterie *Vibrio cholerae*, nejčastěji kmeny Clastica I a El Tor. Nemoc se přenáší zpravidla pitnou vodou znečištěnou fekáliemi nebo potravinami.

Účinnou prevencí představuje mytí rukou, převařování vody či její dezinfekce a dodržování základních hygienických pravidel při zacházení s potravinami. Léčba spočívá nahrazování ztracené vody a minerálů, u těžších případů se nasazují antibiotika. Plně rozvinutá neléčená cholera je smrtelná asi v 50% případů, v rozvinutých zemích při včasné diagnóze a dostupnosti lékařské péče umírá něco kolem 0,75 % pacientů.

První prokazatelné epidemie cholery jsou známy z Indie (6. století př. n. l.). V historii se rozlišuje sedm pandemií cholery.



kostky nemoci:  
žlutá – břišní tyfus  
(*Salmonella typhi*)

### Tyfus

**Břišní tyfus** je nakažlivé střevní onemocnění vyvolané bakterií *Salmonella typhi*. Zdrojem nákazy je nemocný člověk nebo bacilonosič. Zhruba ze 3 až 5% lidí nemocných břišním tyfem se stávají bacilonosiči. K přenosu dochází buď přímým stykem se stolicí a močí bacilonosiče nebo nemocného člověka nebo kontaminovanými potravinami a vodou.

Břišní tyfus je horečnaté onemocnění s bolestmi hlavy, slabostí, nechutenstvím a únavou. Inkubační doba bývá 5 až 24 dní. Pokud není zahájena včasná léčba, obvykle se během prvních dvou týdnů dostaví mráкотný stav a blouznění. Onemocnění může být doprovázeno komplikacemi jako jsou např. krvácení do střev, vzácně i protržení střev, dále zánět pobřišnice, zánět kostní dřene a zánět žlučníku, který se častěji vyskytuje u žen a vede k bacilonosičství.

V České republice pokleslo množství pacientů především díky zkvalitnění hygienických podmínek. V roce 1997 bylo hlášeno pouze 5 případů. Břišní tyfus nadále zůstává problémem zejména Mexika a rozvojových zemí východní a jižní Asie, Jižní Ameriky a Afriky.



kostky nemoci:  
červená – SARS  
(Severe acute  
respiratory  
syndrome  
associated  
*Coronavirus*).

### SARS

**Severe Acute Respiratory Syndrome** (česky těžký akutní respirační syndrom) je virové onemocnění dýchacích cest (*Coronavirus*), jehož výskyt byl poprvé hlášen 16. listopadu 2002 z čínské provincie Kuang-tung. Během několika dalších měsíců se nákaza rozšířila do téměř 30 zemí. Začátkem roku 2004 byly nové případy hlášeny z Číny. V České republice nebyl dosud zaznamenán ani jeden potvrzený případ tohoto onemocnění.

Infekce začíná obvykle vysokou teplotou (nad 38 °C), bolestmi hlavy a celkovou únavou. Po 2–7 dnech se přidružuje suchý kašel a dýchací obtíže. U většiny postižených se vyvíjí zápal plic.

**Zdroje:** CDC, wikipedie, vakciny.net