

PANDEMIC™



de Matt Leacock

¿Seréis capaces de salvar a la humanidad? Como miembros de un equipo especializado en la contención de enfermedades, tendréis que controlar la expansión de cuatro plagas mortales mientras lucháis por descubrir la cura para cada una de ellas.

Para conseguir vuestro objetivo tendréis que viajar a lo largo y ancho del globo, tratando a los infectados y buscando los recursos necesarios para sintetizar cada una de las curas. Si queréis triunfar en esta misión, deberéis trabajar en equipo sin olvidaros en ningún momento de vuestras habilidades personales. El tiempo avanza sin descanso mientras las epidemias se suceden y nuevos brotes amenazan con extender la enfermedad.

¿Podréis encontrar las cuatro curas a tiempo? ¡El destino de la humanidad está en vuestras manos!

CONTENIDO



7 cartas de personaje



7 peones

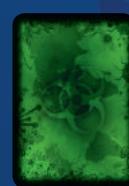


59 cartas de juego

(48 de ciudad, 6 de epidemia y 5 de evento)



4 cartas de referencia



48 cartas de infección



96 cubos de enfermedad



Cara de erradicado
“Ø”



1 marcador de propagación



1 marcador de brotes



6 centros de investigación

1 tablero

PRESENTACIÓN

Podéis encontrar más información sobre Pandemic en:
www.devir.es

En Pandemic, los jugadores asumirán el papel de un equipo especializado en la contención de enfermedades. Como miembros de esta unidad deberéis trabajar juntos para desarrollar las curas necesarias e impedir nuevos brotes antes de que cuatro enfermedades mortales (azul, amarilla, negra y roja) contaminen a toda la humanidad.

Pandemic es un juego cooperativo, por lo que todos los jugadores ganarán o perderán en bloque. Su objetivo es descubrir la cura para cada una de las cuatro enfermedades presentes en el juego. La partida se considerará perdida si se da alguna de las siguientes circunstancias:

- se producen 8 brotes (cunde el pánico a escala mundial).
- hay que colocar 1 cubo de enfermedad en el tablero, pero se han agotado (una de las plagas se ha extendido demasiado).
- hay que robar 1 carta de juego, pero se han agotado (a tu equipo se le ha agotado el tiempo).

Cada jugador tendrá una carta de personaje con habilidades especiales que utilizará para ayudar al equipo.



PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1

Preparad el tablero y las fichas

Colocad el tablero en el centro de la mesa para que todos los jugadores puedan acceder a él con facilidad. Dejad los centros de investigación y los cubos de enfermedad a un lado (después de separarlos por colores y formar 4 reservas).

Colocad 1 centro de investigación en Atlanta, donde se encuentra la sede de los Centros para el Control y la Prevención de Enfermedades.

Cubos de enfermedad



2

Colocad el marcador de brotes y los marcadores de cura

Colocad el marcador de brotes en la casilla "0" de la escala de brotes. Dejad los 4 marcadores de cura en las casillas con forma de vial (con la cara lisa hacia arriba) bajo los indicadores de enfermedades con cura.

Marcador de brotes

Escala de brotes



Marcadores de cura

4

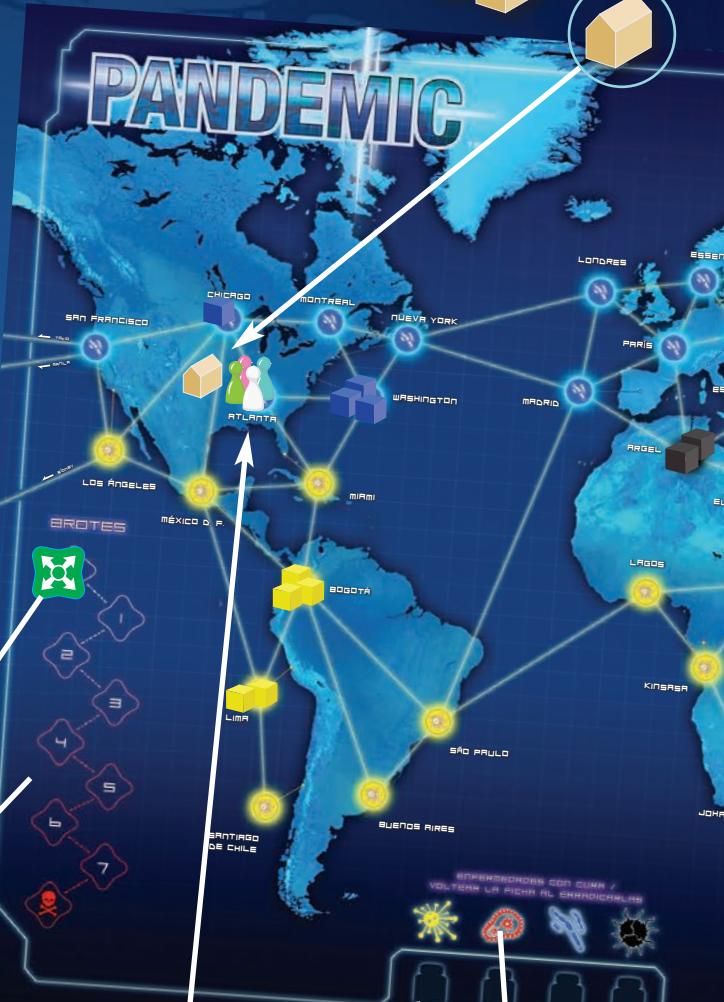
Cada jugador recibe sus cartas y 1 peón

Cada jugador recibe 1 carta de referencia. Barajad las cartas de personaje y repartid 1 al azar a cada jugador, que la dejará frente a sí sobre la mesa. A continuación, los jugadores tomarán el peón que coincida con el color de su personaje y lo colocarán en Atlanta. El resto de peones y cartas de personaje deben guardarse en la caja.

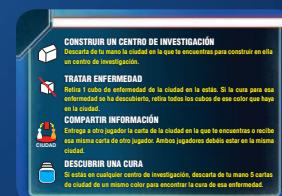
Buscad las cartas de epidemia en el mazo de juego y dejadlas a un lado hasta llegar al paso 5. El resto de las cartas de juego (ciudades y eventos) se barajan juntas y se reparten entre los jugadores para formar su mano inicial, que vendrá determinada por el número de jugadores en la partida:

N.º de jugadores	Cartas
2 jugadores	4
3 jugadores	3
4 jugadores	2

Centros de investigación



Indicadores de curas descubiertas

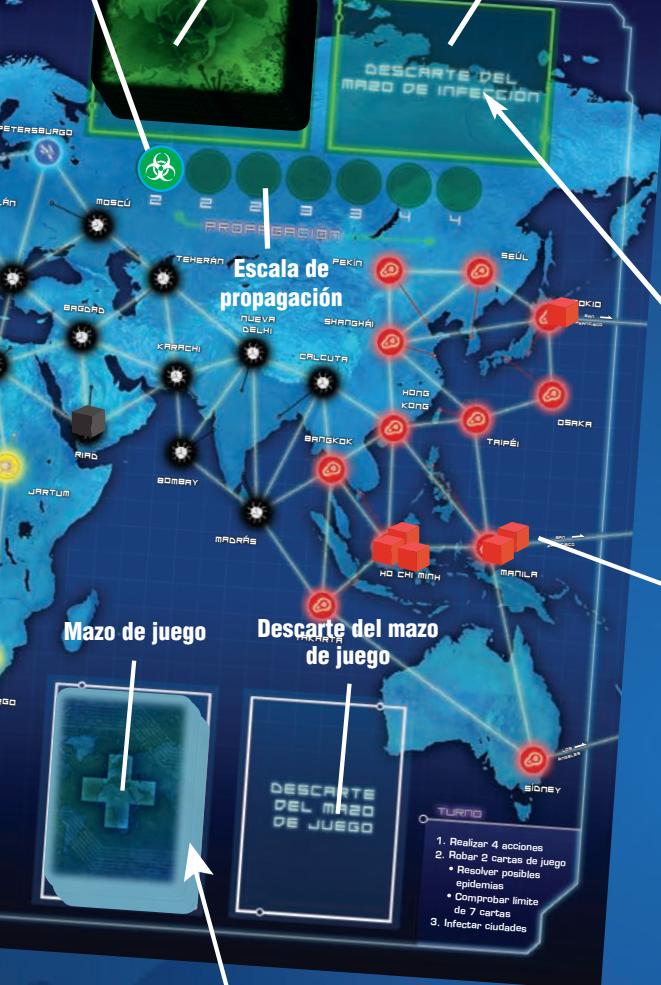


2

Marcador de propagación

Mazo de infección

Descarte del mazo de infección



Montones

Barajar



Utilizad 4 cartas de epidemia en vuestra primera partida. Una vez dominado el juego de dificultad media, podréis jugar con las 6 cartas a la vez.

5

Preparad el mazo de juego

Usad 4, 5 o 6 cartas de epidemia, según queráis jugar una partida introductory, de dificultad media o avanzada. Guardad en la caja las cartas que no vayáis a usar.

Dividid el resto de las cartas de juego en tantos montones como cartas de epidemia se vayan a usar en la partida, procurando que todos los montones sean del mismo tamaño y colocando las cartas boca abajo. Poned 1 carta de epidemia boca abajo en la parte superior de cada montón y barajadlos por separado. Apilad los montones uno encima de otro para formar el mazo de juego, asegurándoos de que los montones más pequeños queden en la parte inferior.

3

Colocad el marcador de propagación e infectad 9 ciudades

Colocad el marcador de propagación en la primera casilla de la izquierda de la escala de propagación. Barajad las cartas de infección y descubrid 3 de ellas. Cada una mostrará una ciudad en la que tendréis que colocar 3 cubos de enfermedad del color que se indique en la carta. A continuación descubrid 3 cartas más y colocad 2 cubos de enfermedad del color adecuado en cada una de estas ciudades. Finalmente, descubrid 3 cartas más y colocad 1 cubo de enfermedad del color adecuado en cada una de estas ciudades. Esto sumará un total de 18 cubos, cada uno de los cuales debe coincidir con el color de su ciudad. Las 9 cartas que habéis descubierto deberán colocarse boca arriba en la pila de descarte del mazo de infección, al igual que las cartas que más adelante robéis de este mazo.

Aseguraos de que el color de los cubos de enfermedad coincide con el de la ciudad.



Aseguraos de que el color de los cubos de enfermedad coincide con el de la ciudad.

6

Comienza el juego

Los jugadores miran las cartas de ciudad que tienen en la mano. Comienza el jugador con la ciudad más poblada.

EL JUEGO

El turno de cada jugador se divide en tres fases:

- Realizar 4 acciones.
- Robar 2 cartas de juego.
- Infectar ciudades.

Cuando un jugador haya terminado la fase de Infectar las ciudades, será el turno del siguiente jugador en sentido horario.

Los jugadores son libres de aconsejarse entre sí. Todo el mundo puede expresar sus ideas y opiniones, pero solo el jugador activo puede decidir cuáles serán las acciones que llevará a cabo en su turno.

Vuestra mano estará formada por cartas de ciudad y de evento. Las cartas de ciudad son necesarias para realizar algunas acciones, mientras que las cartas de evento pueden jugarse en cualquier momento.

3

ACCIONES

Cada jugador puede realizar un máximo de 4 acciones en su turno. Para ello escogerá cualquier combinación de las acciones abajo descritas, siendo posible realizar la misma acción más de una vez. En este último caso, cada una de las acciones repetidas se considerará 1 acción independiente. También es posible que la carta de personaje modifique los efectos de una acción o que la acción escogida obligue a descartarse de una carta, en cuyo caso se dejará en la pila de descarte del mazo de juego.

ACCIONES DE MOVIMIENTO



Viajar por tierra o mar

Mueve tu peón desde su posición actual a una ciudad con la que esté conectado por una línea blanca.



Vuelo directo

Descarta una ciudad de tu mano para mover tu peón a esa ciudad.



Vuelo chárter

Descarta de tu mano la ciudad en la que te encuentras para mover tu peón a cualquier otra ciudad.



Puente aéreo

Si tu peón se encuentra en un centro de investigación, puedes moverlo a cualquier otra ciudad que tenga un centro de investigación.

OTRAS ACCIONES

Construir un centro de investigación



Descarta de tu mano la ciudad en la que te encuentras para construir un centro de investigación. Para ello toma uno de los centros que hay junto al tablero y colócalo en la ubicación de tu peón. Si los 6 centros de investigación ya están sobre el tablero, puedes cambiar el emplazamiento de uno de ellos.

Tratar enfermedad

Retira 1 cubo de enfermedad de la ciudad en la que te encuentras y colócalo en la reserva de su color junto al tablero. Si la cura para esa enfermedad ya se ha descubierto (ver *Descubrir una cura* más adelante), retira todos los cubos de ese color que haya en la ciudad.

Si se retira del tablero el último cubo de un color y la cura para dicha enfermedad se ha descubierto, la enfermedad se considera erradicada. Voltea el marcador de la cura correspondiente para que se vea el símbolo “Ø”.

Compartir información

Esta acción se puede realizar de dos modos:



CIUDAD

- entregando a otro jugador la carta de la ciudad en la que os encontráis.
- recibiendo de otro jugador la carta de la ciudad en la que os encontráis.

Ambos jugadores deben encontrarse en la misma ciudad y estar de acuerdo en realizar la acción.

Si el jugador que recibe la carta supera el límite de su mano (7 cartas) como consecuencia de esta acción, deberá descartarse inmediatamente de una de ellas o jugar una carta de evento (ver *Cartas de evento* en la pág. 7).

Descubrir una cura

Si tu peón se encuentra en cualquier centro de investigación, puedes descartar de tu mano 5 cartas de ciudad de un mismo color para encontrar la cura a la enfermedad que indican las cartas. Coloca el marcador de la cura correspondiente sobre el indicador de su color (con la cara lisa hacia arriba).

Si no quedan cubos de ese color sobre el tablero, la enfermedad se considera erradicada. Voltea el marcador de la cura correspondiente para que se vea el símbolo “Ø”.



Las líneas blancas que llegan hasta el extremo del tablero dan la vuelta al mapa y conectan con una ciudad en el lado opuesto. Por ejemplo, Sidney está conectada con Los Ángeles.

Si hay cubos de varias enfermedades con cura en una misma ciudad, la acción Tratar enfermedad deberá realizarse una vez por cada enfermedad que se desee eliminar de la ciudad.

No es necesario erradicar las enfermedades para ganar la partida, aunque os dará cierta ventaja: si una enfermedad erradicada infecta una ciudad, no se añaden cubos al tablero (ver *Cartas de epidemia e Infecciones* en la pág. 6). Retirar del tablero el último cubo de una enfermedad sin cura carece de efectos.

Ejemplo: si tienes la carta de Moscú y te encuentras allí con otro jugador, puedes entregarle la carta de esa ciudad. También es posible que la carta de Moscú esté en manos de otro jugador y os encontréis en la ciudad para que te la entregue. En ambos casos, debéis estar de acuerdo a la hora de realizar esta acción.



Aunque encontréis la cura para una enfermedad, los cubos de su color permanecerán en el tablero e incluso podrían aumentar a causa de una epidemia o una infección (ver *Cartas de epidemia e Infecciones* en la pág. 6). Sin embargo, el tratamiento de la enfermedad es ahora mucho más sencillo y la victoria está más cerca.

Ejemplo de juego

Aarón realiza las siguientes 4 acciones en su turno: (1) viajar a Chicago desde Atlanta, (2) viajar a San Francisco, (3) tratar la enfermedad de San Francisco para retirar 1 cubo azul de la ciudad y (4) volver a tratar la enfermedad de San Francisco para retirar un segundo cubo azul.

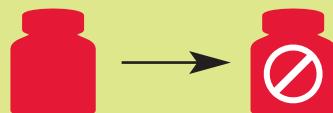
Con esto, concluye las acciones de su turno.



Ejemplo de juego

Más adelante, Aarón y sus compañeros descubren la cura para la enfermedad roja.

El peón blanco de Elena (Genetista) comienza su turno en Manila, donde hay 3 cubos de enfermedad roja. (1) Elena trata la enfermedad y retira los 3 cubos rojos con una única acción, puesto que ya se ha encontrado la cura correspondiente. De este modo consigue erradicar la enfermedad roja y voltear el marcador de cura de este color para que se vea el símbolo “”.

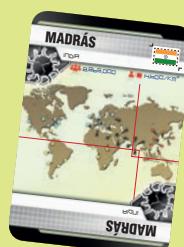


El peón verde de Javier (Experto en operaciones) se encuentra en Madrás después de haber construido un centro de investigación. En el turno de Marie, le dice que tiene la carta de Madrás en la mano y acuerdan que se la dará si consigue llegar a la ciudad.

Con su segunda acción, (2) Elena se descarta de la carta de Manila para tomar un vuelo chárter y mover su peón hasta Madrás.



(3) Elena comparte información con Javier y consigue la carta de Madrás. Esto le permite obtener su cuarta carta negra, lo que en circunstancias normales no sería suficiente para encontrar una cura.



Sin embargo, Elena es genetista y solo necesita descartar 4 cartas del mismo color para descubrir su cura. Con la última acción del turno, (4) Elena se descarta de sus 4 cartas negras en el centro de investigación de Madrás para encontrar la cura de esta enfermedad. A continuación, coloca el marcador de cura negro sobre el indicador de curas descubiertas de su color.

Elena ha completado las 4 acciones de su turno.



ROBAR CARTAS

Si se roba alguna carta de epidemia, deberán seguirse estos pasos de manera inmediata:



Si en el mazo de juego no quedan cartas para completar este paso, la partida termina de inmediato con la derrota de los jugadores (la pila de descarte del mazo de juego no se baraja para crear un nuevo mazo).

CARTAS DE EPIDEMIA

Si se roba alguna carta de epidemia, deberán seguirse estos pasos de manera inmediata:

1. Propagar: mueve el marcador de propagación 1 casilla a la derecha.

2. Infectar: roba la carta inferior del mazo de infección. A no ser que la enfermedad de ese color esté erradicada, coloca 3 cubos en la ciudad indicada por la carta. Si en la ciudad ya hay cubos de ese mismo color, añade los cubos necesarios para que haya un total de 3 y actúa como si se hubiera producido un brote (ver *Brotes* en la pág. 7). Luego, deja la carta de ciudad en la pila de descarte del mazo de infección.



Si en la reserva no quedan cubos para completar este paso, la partida termina de inmediato con la derrota de los jugadores. Esta regla no solo se aplica a epidemias, sino también a infecciones y brotes (ver *Infecciones más adelante* y *Brotes* en la pág. 7).

3. Intensificar: baraja las cartas que hay en la pila de descarte del mazo de infección y colócalas en la parte superior de dicho mazo.



Cuando tengáis que resolver una carta de epidemia, recordad que a) la ciudad infectada en el punto 2 se roba de la parte inferior del mazo de infección y b) en el punto 3 hay que barajar únicamente la pila de descarte del mazo de infección.

Es poco frecuente, pero un jugador podría robar 2 cartas de epidemia seguidas. En este caso, primero se resolvería una de ellas y luego la otra.

Si esto llegara a ocurrir, la carta de la ciudad infectada durante la segunda epidemia sería la única en la pila de descarte y por lo tanto se colocará en la parte superior del mazo de infección. Esto significa que se producirá un brote en esa ciudad durante la fase de Infecciones (ver *Infecciones más adelante*) a no ser que se utilice un evento para prevenirla (ver *Cartas de evento* en la pág. 7).

Después de resolver una carta de epidemia, retiradla del juego. El jugador no debe robar cartas de juego adicionales para suplir las epidemias que haya obtenido.

LÍMITE DE CARTAS

Después de robar las cartas de juego y resolver las posibles epidemias, el jugador deberá tener un máximo de 7 cartas en la mano. Si no es así, deberá descartarse o jugar cartas de evento hasta respetar este límite.

Ejemplo de juego (continuación):
Elena roba 2 cartas de juego y ninguna de ellas es una epidemia. Como su mano respeta con creces el límite de cartas, puede seguir con su turno.



INFECCIONES

Muestra tantas cartas de la parte superior del mazo de infección como indique el marcador de propagación (puedes encontrar este número bajo la casilla de la escala de propagación en la que se encuentra el marcador). Las cartas se descubren de una en una y se resuelven infectando la ciudad que aparece en ellas.

Para infectar una ciudad hay que tomar 1 cubo del color indicado por la carta y colocarlo en la ciudad a la que hace referencia, a no ser que esa enfermedad haya sido erradicada. Si la ciudad contiene 3 cubos de ese mismo color, en lugar de colocar un cuarto cubo, se produce un brote (ver *Brotes* en la pág. 7). A continuación, deja la carta en la pila de descarte del mazo de infección.

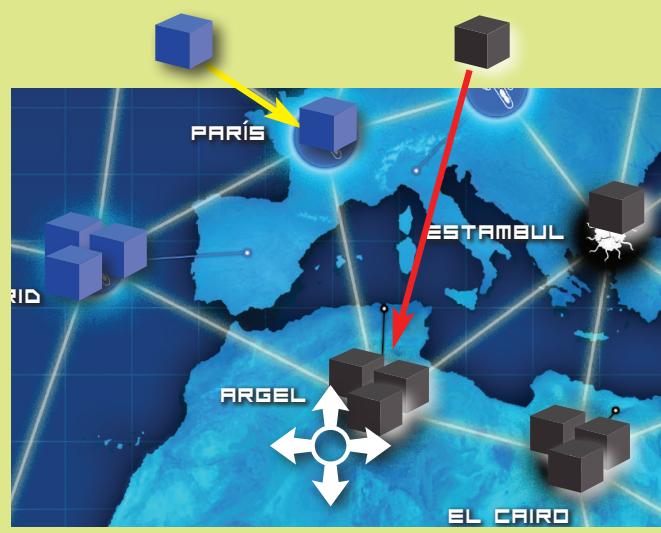


Ejemplo de juego (continuación): Elena termina su turno infectando el número de ciudades indicado por el marcador de propagación, así que tendrá que mostrar 3 cartas. En este caso: Seúl, París y Argel.

La enfermedad roja está erradicada, así que Elena deja la carta de Seúl en la pila de descarte del mazo de infección sin añadir ningún cubo.

París tiene 1 cubo azul, así que Elena añade un segundo cubo de este color y deja la carta en la pila de descarte del mazo de infección.

La enfermedad negra ya tiene cura, pero no está erradicada porque aún hay cubos negros en el tablero. Eso significa que Elena deberá infectar Argel. Como ya hay 3 cubos negros en la ciudad, en lugar de colocar un cuarto cubo, se producirá un brote.



FIN DEL TURNO

BROTES

Con cada nuevo brote, el marcador de brotes avanza 1 casilla en la escala. El jugador activo colocará 1 cubo de enfermedad en cada ciudad conectada con el lugar donde se ha producido el brote, teniendo en cuenta que los cubos deben ser del mismo color que la carta de ciudad que lo ha provocado. Si alguna de estas ciudades tiene ya 3 cubos de ese mismo color, no se colocará un cuarto, sino que se producirá una reacción en cadena y surgirá un nuevo brote que deberá gestionarse tras resolverse el brote actual.

Con cada brote en cadena, el marcador de brotes avanza 1 casilla en la escala. Los jugadores colocan los cubos de enfermedad tal como se ha indicado en el párrafo anterior, excepto en la ciudad donde se haya producido el brote inicial y en las ciudades donde se hayan registrado reacciones en cadena al resolverse la carta de infección actual.

Como consecuencia de los brotes, es posible que haya ciudades con cubos de varios colores. Sin embargo, solo podrá haber como máximo 3 cubos de un mismo color.

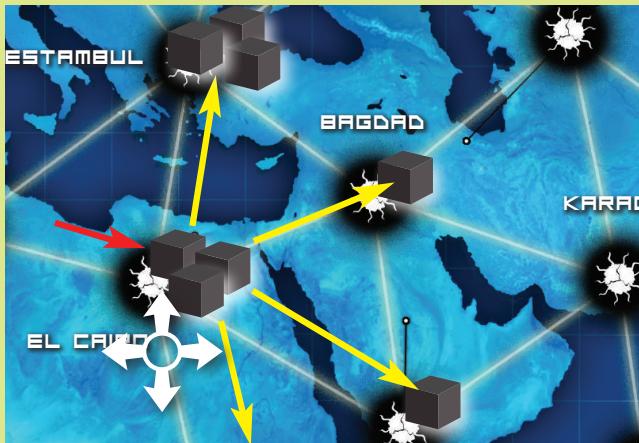


Si el marcador de brotes llega a la última casilla de la escala, la partida termina de inmediato con la derrota de los jugadores.



Ejemplo de juego (continuación): hay un brote de la enfermedad negra en Argel, por lo que el marcador de brotes avanza 1 espacio en la escala y Elena coloca 1 cubo negro en cada ciudad que conecta con Argel (Madrid, París, Estambul y El Cairo). Sin embargo, El Cairo tiene ya 3 cubos negros. En lugar de colocar un cuarto cubo de este color, se produce una reacción en cadena y tiene lugar un nuevo brote.

Como consecuencia de la reacción en cadena, el marcador de brotes avanza otro espacio en la escala y Elena coloca 1 cubo negro en todas las ciudades conectadas con El Cairo: Estambul, Bagdad, Riad y Yartum, pero no en Argel (puesto que ya ha sufrido un brote al resolver la carta de infección). A continuación, Elena deja la carta de Argel en la pila de descarte del mazo infección.



El turno de un jugador acaba después de infectar las ciudades necesarias y dejar estas cartas en la pila de descarte del mazo de infección. Acto seguido, comienza el turno del jugador a su izquierda.

CARTAS DE EVENTO



Los jugadores pueden jugar cartas de evento aunque no sea su turno, ya que esto no se considera una acción. La persona que juegue el evento decidirá cómo quiere utilizarlo. El único momento en el que no se puede jugar un evento es entre el robo de una carta y su resolución.

En caso de robar dos cartas de epidemia en un mismo turno, es posible jugar una carta de evento después de resolver la primera epidemia.

Ejemplo: la primera carta que se roba durante la fase de Infecciones origina un brote. En este momento no se podría usar el Vuelo de emergencia para desplazar al Especialista en cuarentenas y prevenir la tragedia. Sin embargo, una vez resuelto el brote, el evento puede usarse para que este personaje cambie de ubicación y proteja otras ciudades antes de descubrir la siguiente carta de infección.

Después de jugar una carta de evento, se coloca en la pila de descarte del mazo de juego.

LAS CARTAS DE JUEGO

Si vais a jugar una partida introductory (4 epidemias), os recomendamos que dejéis vuestras cartas al descubierto sobre la mesa para que todos los jugadores puedan verlas.

Las cartas de juego son las únicas que tienen relevancia de cara al límite de la mano, ya que la carta de personaje y de referencia no forman parte de ella.

Cuando juguéis una partida de dificultad media (5 epidemias) o avanzada (6 epidemias), no enseñéis vuestras cartas. De este modo, cada jugador tendrá información con la que contribuir a la conversación.

Si lo preferís, los grupos con más experiencia podéis jugar con las cartas descubiertas en estos casos.

Los jugadores pueden consultar las dos pilas de descarte siempre que quieran.

FIN DE LA PARTIDA

Los jugadores ganan la partida cuando descubren las 4 curas.

No hace falta erradicar las enfermedades para ganar la partida, basta con curarlas. Una vez se descubren las 4 curas, el juego termina de inmediato con la victoria de los jugadores sin importar la cantidad de cubos que quede sobre el tablero.

Por otra parte, la partida se considerará perdida si se da alguna de las siguientes circunstancias:

- el marcador de brotes llega a la última casilla de la escala.
- hay que colocar cubos de enfermedad sobre el tablero, pero se han agotado.
- hay que robar cartas de juego, pero se han agotado.

LOS PERSONAJES

Cada jugador tiene un personaje con habilidades especiales que contribuirán a aumentar las posibilidades del grupo.



PLANIFICADOR DE CONTINGENCIAS

Puede usar 1 acción para recuperar 1 carta de evento cualquiera de la pila de descarte del mazo de juego y dejarla junto a su carta de personaje. Esta habilidad puede usarse varias veces, pero el jugador no podrá recuperar una segunda carta de evento hasta haber utilizado la primera. Esta carta adicional no forma parte de la mano.

Cuando el Planificador de contingencias ha usado el evento que había junto a su carta de personaje, la carta se retira del juego en lugar de dejarla en la pila de descarte.



COORDINADOR DE EFECTIVOS

Puede usar 1 acción para:

- mover cualquier peón a una ciudad que ya contenga otro peón, siempre que su dueño lo consienta.
- mover el peón de otro jugador como si fuera el suyo, siempre que su dueño lo consienta.

Al mover el peón de otro jugador como si fuera el suyo, el Coordinador de efectivos tendrá que descartarse de las ciudades necesarias para realizar vuelos directos o chárter. La carta para realizar un vuelo chárter tendrá que coincidir con la ciudad desde la que se traslada el peón.

El Coordinador de efectivos puede mover los peones de otros jugadores, pero no usarlos para realizar otras acciones (como Tratar enfermedad).



MÉDICO

Cuando trata una enfermedad, elimina todos los cubos de ese color que haya en la ciudad.

Si hay curas descubiertas, basta con que entre en una ciudad o se encuentre en ella para retirar automáticamente todos los cubos de esos colores que haya en el lugar. No necesita usar una acción para ello.

Esta retirada de cubos automática puede tener lugar en el turno de otros jugadores (por ejemplo, cuando el Coordinador de efectivos lo traslada o gracias al evento Vuelo de emergencia).

El médico también evita que se añadan cubos de las enfermedades con cura en la ciudad en la que se encuentra, por lo que tampoco habrá brotes en su ubicación.

REGLAS QUE SUELEN PASARSE POR ALTO

- Si se roba una carta de Epidemia, no hay que robar una carta de juego adicional para suplirla.
- Las curas se pueden descubrir en cualquier centro de investigación, no es necesario que el color de esa ciudad coincida con el de la enfermedad.
- En tu turno puedes recibir de otro jugador la carta de la ciudad en la que os encontráis.
- El analista puede darte cualquier carta de ciudad en tu turno si ambos estáis en la misma ciudad.
- Cuando otro jugador te da una carta debes comprobar inmediatamente que tu mano no exceda el límite de cartas.



EXPERTO EN OPERACIONES

Puede usar 1 acción para:

- construir 1 centro de investigación en su ubicación actual sin descartarse de la carta necesaria.
- trasladarse de un centro de investigación a cualquier ciudad descartándose de una carta de ciudad cualquiera (máximo de una vez por turno).

El Coordinador de efectivos no puede usar la habilidad especial de movimiento del Experto en operaciones cuando mueve su peón.



ESPECIALISTA EN CUARENTENAS

Evita los brotes y la colocación de nuevos cubos de enfermedad en la ciudad en la que se encuentra, así como en todas las ciudades con las que está conectada.



ANALISTA

Puede transferir cualquier carta de ciudad de su mano a la de otro jugador sin que la carta coincida con el lugar en el que se encuentran. La carta tiene que pasar de la mano del Analista a la de otro jugador, pero esta habilidad puede usarse en el turno de cualquiera de ellos siempre que estén en la misma ciudad.



GENETISTA

Necesita tan solo 4 cartas del mismo color (en lugar de 5) para descubrir la cura de esa enfermedad.

CRÉDITOS

Autor: Matt Leacock

Ilustraciones: Chris Quilliams

Traducción: Maite Madinabeitia

El equipo quiere expresar su agradecimiento a Donna Leacock, Hillary Carey, Chris y Kim Farrell, Rich Fulcher, Ken Tidwell, Corbin Nash, Jim Cote, Steve Duff y Wei-Hwa Huang, así como a Beth Heile y John Knoerzer por las pruebas adicionales.

También le gustaría expresar un agradecimiento muy especial a Tom Lehmann por su ayuda.

© 2013 F2Z Entertainment Inc.

Devir Iberia, S.L.

C/Rosselló, 184 6º1^a

08008 Barcelona

www.devir.es

Z-Man, Z-Man Games, Z-Man Games & Design son marcas comerciales de F2Z Entertainment Inc. Apple y el logotipo de Apple son marcas comerciales de Apple Inc., registradas en EE. UU. y otros países. App Store es una marca de servicio de Apple Inc. Android, Google Play y el logotipo de Google Play son marcas comerciales de Google Inc.



info@zmangames.com
www.zmangames.com