



10+

2-4

45min.

PANDEMIC

Tú y tus compañeros sois miembros altamente cualificados de un equipo de lucha contra las enfermedades librando una batalla contra cuatro enfermedades mortales. Tu equipo viajará por el planeta, deteniendo la ola infecciones y desarrollando los recursos necesarios para descubrir las curas. Debéis trabajar en equipo, usando vuestras fuerzas individuales para destruir las enfermedades antes de que dominen el mundo. El tiempo corre ya que los brotes y epidemias aceleran la expansión de la plaga. ¿Encontraréis las curas a tiempo? ¡El destino de la humanidad está en vuestras manos!

Traducción al español por Moisés Solé.

COMPONENTS

5 Peones



6 Centros de Investigación



6 MARCADORES



Marcadores de cura



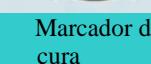
Marcador de brote



Marcador de ritmo infección



Marcador de cura



96 CUBOS DE ENFERMEDAD

(24 amarillos, rojos, azules y negros)



59 Cartas de jugador

Back



Front samples



48 Cartas de infección

Back

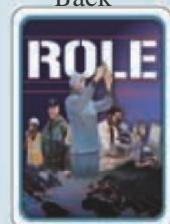


Front samples



5 Cartas de rol

Back



Front samples

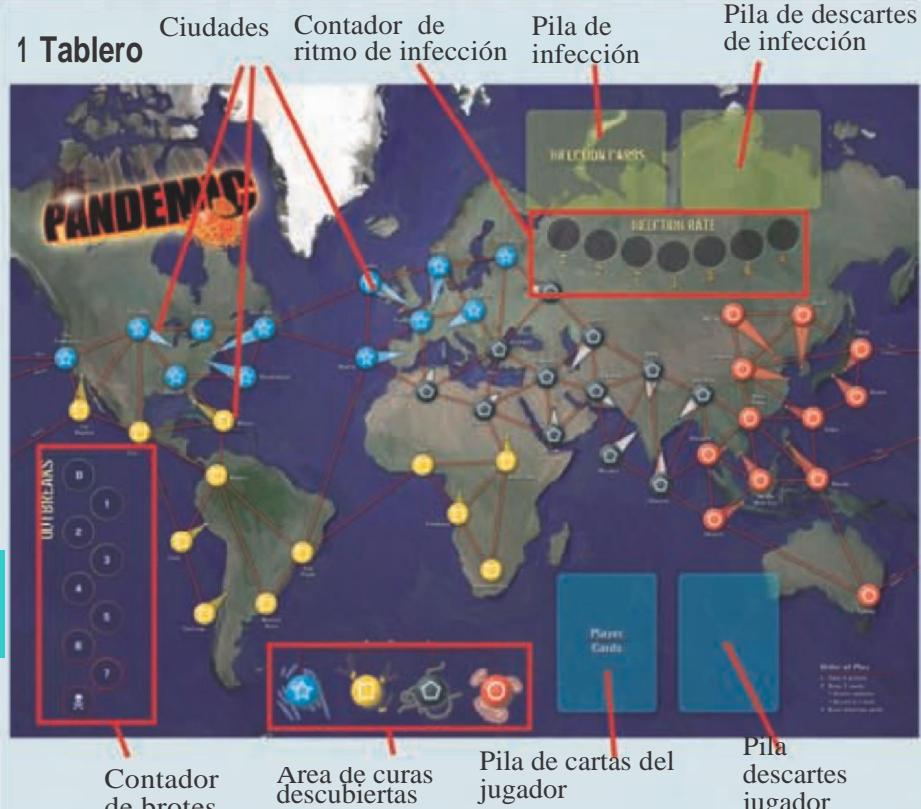


4 cartas de Referencia

Front



Back



OBJECTIVO DEL JUEGO

Pandemic es un juego cooperativo. Tú y tus compañeros sois miembros de un equipo de control de enfermedades, trabajando juntos para investigar curas y prevenir nuevos brotes. Cada uno de vosotros asumirá un papel en el equipo, con habilidades especiales que mejorarán las probabilidades de éxito del equipo si se usan sabiamente. El objetivo es salvar a la humanidad descubriendo curas para cuatro enfermedades mortales (la enfermedad Azul, Amarilla, Negra, y Roja).



Si tu y tu equipo no sois capaces de contener las enfermedades antes de encontrar las curas, el planeta será arrasado por ellas y el juego terminará con vuestra derrota. ¿Tenéis lo necesario para salvar la humanidad?

PREPARACIÓN

1. Coloca el tablero en el centro de la mesa, a una distancia apropiada de todos los jugadores.

2. Mezcla las cartas de personaje y reparte una a cada jugador. Cada jugador toma el peón correspondiente y lo coloca en Atlanta. Las cartas y peones sobrantes se dejan en la caja.



3. Coloca un centro de investigación en Atlanta y deja el resto a un lado del tablero.



4. Pon el marcador de brotes en la casilla 0 del contador de brotes, el marcador de ritmo de infección en la casilla más a la izquierda del contador de ritmo de infección (marcada con un 2), y los cuatro marcadores de cura cerca del área de curas descubiertas del tablero



5. Separa los cubos de enfermedad por color y colócalos cerca del tablero en cuatro pilas



6. Aparta las 6 cartas de Epidemia del mazo de cartas de jugador y déjalas a un lado de momento



7. Mezcla el resto de cartas de jugador (las de dorso azul) y reparte a cada jugador, boca abajo:

4 JUGADORES: 2 CARTAS

3 JUGADORES: 3 CARTAS

2 JUGADORES: 4 CARTAS



8 Divide el resto de cartas de jugador en un número de pilas dependiente de la dificultad que quieras dar a la partida. Haz las pilas de tamaños lo más parecidos posibles

- Partida **introductoria**: 4 pilas (usa esta opción en tu primera partida)
- Partida **normal**: 5 pilas
- Partida **heroica**: 6 pilas. (Una vez dominéis la partida normal).

9. Mezcla una carta de Epidemia en cada pila. Coloca las pilas una encima de otra para formar una pila de cartas de jugador. (Si las pilas no son del mismo tamaño, apíllalas de manera que las más grandes queden encima). Pon las cartas de Epidemia que sobren en la caja.



10. Mezcla las cartas de infección (las de dorso verde) y colócalas boca abajo en el tablero para formar la pila de infección.



11. Coloca los cubos de enfermedad iniciales en el tablero:



- Roba tres cartas de la pila de infección y ponlas en la pila de descarte de infección. Por cada una de ellas, pon tres cubos (del color de la carta) en la ciudad correspondiente.
- Luego roba tres cartas más y haz lo mismo, pero poniendo dos cubos en cada ciudad
- Finalmente, roba otras tres cartas y pon un cubo en cada ciudad



12. El jugador que haya estado enfermo más recientemente es el jugador inicial.

Preparación resumen

1. Mano de cada jugador



A random Carta de rol

Carta de referencia



Mano inicial:

4 JUGADORES: 2 CARTAS

3 JUGADORES: 3 CARTAS

2 JUGADORES: 4 CARTAS

2. Pon en el tablero:

El peón de cada jugador y un centro de investigación (en Atlanta)



Marcador de brote en la casilla 0 y marcador de ritmo de infección en la casilla mas a su izquierda de su contador

3. Infecta algunas ciudades:

• Mezcla las cartas de infección y roba 9 cartas.

Pon 3 cubos en las 3 primeras ciudades

Pon 2 cubos en las segundas 3 ciudades

Pon 1 cubo en las 3 ciudades finales



• Usa cubos que concuerden con el color de las cartas

• Discard the 9 cards to the Infection Discard Pile.

• Haz un mazo con el resto de las cartas de infección



4. colocar con facil acceso:

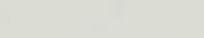
El resto de cubos de las enfermedades



Centros de Investigación Extra



Centros de Investigación Extra



5. Prepara el mazo del jugador:

• Divide el resto de cartas de jugador en pilas iguales:

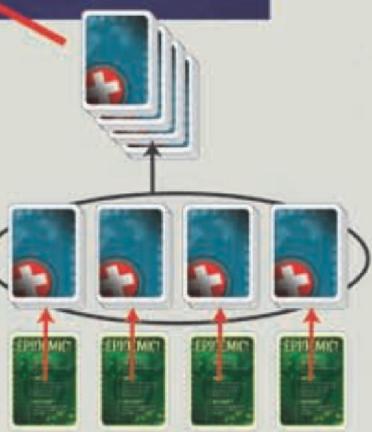
JUEGO INTRODUCTORIO: 4 PILAS

JUEGO NORMAL: 5 PILAS

JUEGO HEROICO: 6 PILAS

• Mezcla 1 carta de epidemia (fbocabajo) en cada pila.

• Stack the piles together to form the Player Draw Pile.



EL TURNO DE JUEGO

El turno pasa en sentido horario, con cada jugador tomando turnos en orden hasta que el juego termina. En cada turno, el jugador activo debe:

- 1 Realizar 4 acciones
- 2 Robar 2 cartas para añadir a su mano
- 3 Realizar el turno de la Infección

Después de realizar el turno de la Infección, el turno del jugador termina y el jugador de su izquierda comienza su turno.

1

ACCIONES

Un jugador recibe 4 acciones para realizar en su turno. El jugador debe elegir entre cualquiera de las acciones básicas (de movimiento) y acciones especiales y gastar una acción para realizarla. Una acción concreta puede ser realizada más de una vez por turno, siempre que se gaste una acción por cada vez que se realiza. Cada carta de personaje da al jugador habilidades especiales que son únicas para ese jugador. Un jugador también puede pasar si no tiene nada más que hacer. Las acciones no utilizadas no se conservan para turnos posteriores.

BASICAS



Conducir (o tomar un ferry)

Mueve tu peón a una ciudad adyacente. Dos ciudades son adyacentes si están unidas por una línea roja. Las líneas rojas que se salen del tablero "dan la vuelta" y aparecen en el otro lado del tablero, conectando con las ciudades indicadas. (por ejemplo, Sydney y LosAngeles se consideran adyacentes).



Vuelo directo

Juega una carta de tu mano para desplazarte a la ciudad indicada. La carta jugada es descartada.



Vuelo charter

Juega la carta correspondiente a la ciudad en la que se encuentra tu peón actualmente para moverte a cualquier ciudad del mapa. La carta jugada es descartada.



Vuelo privado

Si tu peón está en una ciudad que contiene un centro de investigación, puedes moverlo a otra ciudad que también contenga un centro de investigación.



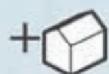
Pasar

Puedes elegir pasar y no hacer nada por una acción



El **Transportista** (peón Lila) puede mover los peones de otros jugadores en su turno (usando cualquiera de las acciones básicas disponibles) como si fueran el suyo. También puede gastar una acción para desplazar un peón a una ciudad que contenga al menos otro peón. Solo puede mover los peones de otros jugadores si estos le dan permiso para hacerlo. *Nota: para realizar la acción de Vuelo Charter sobre otro peón, el transportista debe utilizar la carta de la ciudad donde se encuentra el peón que va a ser desplazado.*

ACCIONES ESPECIALES



Construir un centro de investigación

Construir centros de investigación ayuda a tu equipo a moverse de un sitio a otro. También son necesarios para descubrir las curas. Juega la carta correspondiente a la ciudad ocupada por tu peón y coloca un centro de investigación en ella. La carta jugada es descartada. Si no queda ningún centro de investigación en la reserva, elige uno de los que ya estén en juego y desplázalo a la ciudad que estás ocupando actualmente



El **Experto de Operaciones** (peón Verde) no necesita jugar la carta ocupada por su peón cuando realiza esta acción. Simplemente gasta una acción para añadir un centro de investigación en su ciudad



Descubrir una cura

Una vez que tu equipo ha descubierto la cura para las 4 enfermedades ¡¡Habéis ganado!!

Si tu peón se encuentra en una ciudad que tiene un centro de investigación, descarta 5 cartas del mismo color para descubrir la cura de la enfermedad correspondiente. Coge el marcador de cura y ponlo en el lugar correspondiente del tablero, con la cara del frasco hacia arriba. Las cartas utilizadas van a la pila de descarte de cartas de jugador.



El **Científico** (peón Blanco) solo necesita 4 cartas de un color cuando realiza esta acción



Tratar una enfermedad

Durante la partida, tu equipo puede tratar las enfermedades para conseguir el tiempo necesario para descubrir las curas. Retira un cubo de enfermedad de la ciudad que ocupas actualmente. (Cada cubo cuesta una acción). Coloca el cubo retirado nuevamente en la reserva al lado del tablero. Si la cura correspondiente ya ha sido descubierta, entonces retira todos los cubos de ese color en una sola acción.



Eradicando una enfermedad

Si la cura para una enfermedad ha sido descubierta y todos los cubos de ese color han sido retirados del tablero, gira el marcador de cura correspondiente y ponlo por la cara de la puesta de sol. A partir de ese momento las cartas de ese color ya no tienen efecto cuando son robadas durante el turno de la infección. Coloca todos los cubos de ese color en la caja, pues ya no serán usados durante el resto de la partida.



El **médico** (peón Naranja) puede retirar todos los cubos de un color (en vez de uno solo) cuando realiza esta acción. Además, si en cualquier momento el médico se encuentra en una ciudad que contiene cubos de una enfermedad cuya cura ya ha sido descubierta, puede retirar inmediatamente todos esos cubos. Puede hacer esto en el turno de cualquier jugador, y sin gastar ninguna acción.



Compartir conocimientos

A veces resulta difícil para un jugador conseguir las cartas necesarias para descubrir una cura. Esta acción, aunque difícil de realizar, puede ser útil en estos casos. Pasa una carta de un jugador a otro. Cada carta pasada cuesta una acción. Tanto tu peón como el del otro jugador deben estar en la misma ciudad, y solo la carta correspondiente a dicha ciudad puede ser pasada. (Por ejemplo, si estás juntos en Moscú, solo la carta de Moscú puede ser pasada de un jugador a otro). Si un jugador tiene más de 7 cartas debido a esta transferencia, debe descartar inmediatamente las cartas necesarias.



El **investigador** (peón Marrón) puede dar a su compañero cualquier carta cuando esté involucrado en esta acción. No está obligado a dar la carta de la ciudad en la que se produce el encuentro, como lo están los otros jugadores. Esta libertad solo la tiene cuando el investigador da la carta. Siempre recibe 1 carta con las mismas restricciones que el resto de jugadores. Puede utilizar esta habilidad si se encuentra involucrado en esta acción en el turno de otro jugador.



Después de realizar sus acciones, el jugador activo debe robar 2 cartas de la pila de cartas de jugador y añadirlas a su mano. Si una de las cartas es una carta de Epidemia, en vez de robar dicha carta deberá usar las reglas de epidemia especificadas más abajo. Despues de robar las cartas, el jugador debe realizar el turno de la infección. Ver **Playing the Infector** en la página 7.

Si no hubiera cartas suficientes para robar, la partida termina inmediatamente con la derrota de los jugadores.

• Cartas de eventos especiales

La pila de cartas de jugador contiene algunas cartas de eventos especiales. Estas cartas pueden ser utilizadas en cualquier momento (incluso en el turno de otro jugador) y no requieren de una acción para ser jugadas. Cuando juegas una carta de evento especial, sigue las instrucciones en dicha carta, y luego descártala.



• Límite de mano

Los jugadores tienen un límite de mano de 7 cartas. Si el número de cartas en la mano supera a 7 después de robar cartas (o de realizar una acción de compartir conocimientos), el jugador debe descartar inmediatamente las cartas sobrantes. El jugador puede elegir qué cartas descartar. También puede jugar cartas de eventos especiales (incluso si las acaba de robar) en lugar de descartarlas para reducir su mano a 7 cartas.

• Intercambio de información acerca de las cartas

Los jugadores pueden discutir la estrategia abiertamente durante la partida, pero al igual que en el mundo real, los jugadores no conocen inmediatamente lo que otros jugadores saben. Para simular esto, en las partidas normal o heroica los jugadores no pueden enseñar sus cartas a sus compañeros. Los jugadores, sin embargo, pueden decir a sus compañeros qué cartas tienen. En la partida introductoria no existe esta restricción, y los jugadores pueden decidir jugar con las cartas descubiertas.

Ya que Pandemic es una prueba de cooperación y valor (y no de memoria), los jugadores pueden examinar los contenidos de las pilas de descarte de infección y de cartas de jugador en cualquier momento.

EPIDEMIAS

Cuando un jugador roba una carta de Epidemia, descarta esa carta y realiza las siguientes acciones:



- 1. Incrementar el ritmo de la infección :** Mueve el marcador de ritmo de infección una casilla hacia la derecha



- 2. Infectar:** Roba la carta *inferior* de la pila de infección y añade 3 cubos a la ciudad indicada.

Luego coloca la carta en la pila de descarte de infección. Nota: Ninguna ciudad puede contener más de 3 cubos *del mismo color*. Si una epidemia hace que se supere ese límite, el exceso de cubos se devuelve a la reserva y se produce un brote.. Ver reglas para brotes en la pagina 7.



ROBAR CARTA INFERIOR DE LA PILA DE INFECIÓN



AÑADIR 3 CUBOS A LA CIUDAD INDICADA



DESCARTAR LA CARTA

Si no hay cubos suficientes para añadir al tablero durante una epidemia, la partida termina inmediatamente con la derrota de los jugadores.

- 3. Incrementar la intensidad de la infección :** Coge la pila de descarte de infección y mézclala bien.

Luego colócalas encima de la pila de infección. (No mezcles la pila de descarte con la pila de infección).



MEZCLAR LA PILA DE DESCARTE DE INFECIÓN



COLOCAR ENCIMA DE LA PILA DE INFECIÓN

3

TURNO DE LA INFECION

Roba un número de cartas de la pila de infección igual al número que hay en la casilla ocupada por el marcador de ritmo de infección y añade un cubo a las ciudades indicadas, usando un cubo del mismo color que la carta correspondiente. Resuelve las cartas en el orden en que fueron robadas. Sin embargo, si la ciudad indicada es de un color que ya ha sido erradicado, no añadas un cubo. Si una ciudad ya tiene cubos del color que se va a añadir, se produce un brote de ese color.

Playing e Infectör Example A Brian le toca jugar el turno de la infección para finalizar su turno. El marcador de ritmo de infección está en 3, así que roba tres cartas: Seúl, luego París, y luego Argel



Seoul, then Paris, then Algiers.

 La enfermedad roja fue erradicada en turno anterior, por lo que Brian ignora carta de Seúl. Las enfermedades azul : negra aún son una amenaza, por lo que Brian debe añadir un cubo en París y en Argel, por ese orden.

(Aunque ya existe cura para la enfermedad negra, aún puede seguir extendiéndose).



Brian añade un cubo azul en París, lo que deja a París con 2 cubos azules. Ya hay 3 cubos negros en Argel, por lo que Brian no puede añadir un cubo ahí. ¡Se produce un brote!

• BROTES

Un brote ocurre cuando un jugador debe añadir un cubo a una ciudad que ya tiene 3 de ese color. En vez de añadir un cuarto cubo, se añade un cubo del color del brote a todas las ciudades adyacentes.

Reacciones en cadena

Si alguno de esos nuevos cubos hiciera que el número total de cubos de un color en una de las ciudades superara a 3, se producen nuevos brotes causando una reacción en cadena. Nótese que una ciudad solo puede causar un brote en cada reacción en cadena.

Cada vez que haya un brote mueve el marcador de brotes una casilla hacia abajo en el contador de brotes. Si el número de brotes llega a 8 (y el marcador de brotes llega al símbolo de la calavera) la partida termina inmediatamente con la derrota de los jugadores. Si no hay suficientes cubos para añadir durante la infección, la partida también termina inmediatamente con la derrota de los jugadores.

Ejemplo de brote: ¡Se ha producido un brote negro en Argel! Brian debe colocar un cubo negro en cada una de las ciudades adyacentes a Argel: Madrid, Estambul, París, y El Cairo. Así lo hace.

Por desgracia, El Cairo ya tenía 3 cubos negros, así que el cubo añadido provoca una reacción en cadena y un nuevo brote!



Brian debe añadir ahora un cubo negro en todas las ciudades adyacentes a El Cairo. No añade un cubo en Argel (porque cada ciudad solo puede causar un brote en cada reacción en cadena), pero añade uno en Estambul (lo que deja a Estambul con 3) y al resto de ciudades no mostradas.

Afortunadamente para Brian y



el resto de jugadores, ninguna de esas ciudades produce un brote. Brian mueve el marcador de brotes dos casillas hacia abajo, ya que hubieron 3 brotes en ese turno. Brian descarta las tres cartas de infección y termina su turno

• FIN DE TURNO

After all of the Infection Cards are resolved, place them into the Infection Discard Pile. Your turn is over. The player to the left now begins his turn.

X

GAME END

DERROTA

La partida termina inmediatamente con la derrota de los jugadores si se cumple cualquiera de las condiciones siguientes:

- 💀 Un jugador debe añadir cubos de enfermedad al tablero y no quedan cubos suficientes de ese color en la reserva
- 💀 Se produce el octavo brote
- 💀 No hay cartas suficientes para robar en la pila de cartas de jugador cuando un jugador debe robar cartas.

VICTORIA!

La partida termina inmediatamente con la victoria de los jugadores en el momento en que las curas para las cuatro enfermedades (azul, amarilla, negra, y roja) han sido descubiertas. Los jugadores no necesitan administrar las curas a todas las ciudades del mapa. La victoria es instantánea en el momento en que un jugador descubre la cuarta y última cura.



TURNO DE EJEMPLO

COMO ESTAN LAS COSAS

Ya han pasado varios turnos y es el turno de Brian el científico (peón blanco). Brian está ahora en Manila. La enfermedad Roja fue erradicada con anterioridad. Jane la experta de operaciones (peón verde) se encuentra cerca, en Chennai, y ha construido recientemente un centro de investigación en esa ciudad. Brian empieza su turno



MANO DE BRIAN



ACCION 1

La enfermedad amarilla se ha extendido hasta Manila, por lo que Brian decide tratarla. Utiliza su primera acción para Tratar Enfermedad y retirar un cubo amarillo de Manila



ACCION 2

Después de hablar con Jane, Brian tiene un plan, pero debe ir hasta Chennai para realizarlo. Por suerte, Brian tiene la carta de Manila en su mano. Utiliza su segunda acción para coger un Vuelo Charter, y mueve su peón hasta Chennai, donde está Jane y el centro de investigación.



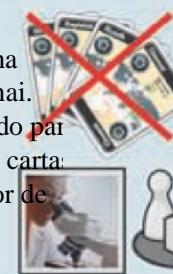
ACCION 3

Una vez juntos en Chennai, Brian y Jane conspiran para llevar a cabo el plan de Brian. Brian utiliza su tercera acción para compartir conocimientos y recibir la carta de Chennai de Jane, que ya sabía que la tenía porque Jane se lo había dicho.



ACCION 4

Ahora el plan da sus frutos. Utiliza su cuarta acción para descubrir una cura para la enfermedad negra en el centro de investigación de Chennai. Normalmente, un jugador debería descartar 5 cartas del color adecuado para hacerlo, pero Brian es el científico y solo necesita 4. Brian descarta 4 cartas negras y descubre una cura para esa enfermedad, y coloca el marcador de cura negro en el tablero, por la cara del frasco, en el área de curas descubiertas



ROBAR 2 CARTAS

Después de haber completado sus 4 acciones, Brian procede con la siguiente fase de su turno y roba dos cartas. Ninguna de ellas es una carta de Epidemia, así que Brian añade esas cartas a su mano y continúa con la siguiente fase de su turno, realizar el turno de la infección. (Ver el apartado de Turno de la infección para ver como termina el turno de Brian).



MANO DE BRIAN

Pandemic Game Design by Matt Leacock
Graphic Design and Layout by Joshua Cappel
Painted Art by Régis Moulun

Special thanks to

Donna Leacock, Tom Lehmann, Hillary Carey
Steckbauer, Chris and Kim Farrell, Rich Fulcher,
Corbin Nash, and Jim Cote



Published by Z-Man Games Inc.
6 Alan Drive, Mahopac, NY 10541
For any comments, questions, suggestions,
please contact zman@zmangames.com
www.zmangames.com