

MATT LEACOCK
ROB DAVIAU



PANDEMIC
LEGACY

PRIMERA TEMPORADA

DEVIR

PANDEMIC LEGACY

PRIMERA TEMPORADA

un juego de Matt Leacock y Rob Daviau

El mundo se va al traste: cuatro enfermedades se extienden por todo el planeta y tu equipo está en primera línea de acción para contenerlas. Y, por si fuera poco, una de las enfermedades muestra indicios de resistencia a cualquier tratamiento.

Pandemic Legacy es un juego colaborativo en el que los jugadores deben aunar esfuerzos para descubrir curas y prevenir los brotes epidémicos, antes de que cuatro enfermedades destruyan la humanidad. Por ello, juntos compartiréis la victoria o la derrota.

¿Seréis capaces de sobrevivir doce meses para salvar a la humanidad?

CONTENIDO INICIAL



5 cartas de personaje



4 peones



61 cartas de juego
(48 de ciudad, 5 de epidemia y 8 de evento)



4 cartas de resumen
(una para cada jugador)



48 cartas de infección



62 cartas Legacy



4 cartas de civil



5 carpetas
1 hoja de adhesivos



4 fichas de cura



1 ficha de tasa de infección



1 ficha de recordatorio



1 ficha de brotes



96 cubos de enfermedad
(24 en 4 colores)



1 tablero



6 centros de investigación

1 caja con 8 paquetes numerados

PRESENTACIÓN

¿CÓMO SE JUEGA UNA PARTIDA *LEGACY*?

A diferencia de la mayoría de juegos, que empiezan desde cero cada vez que los jugáis, algunos elementos de *Pandemic Legacy* pasan de una partida a la siguiente. Así, las decisiones que toméis en la primera partida os acompañarán en la segunda y en todas las posteriores que juguéis con este ejemplar del juego. Cada grupo de jugadores tomará sus propias decisiones a lo largo de sus partidas y esto hará que cada grupo viva una experiencia lúdica especial y diferente.

A veces escribiréis sobre algunas partes del juego, a veces engancharéis adhesivos en las cartas o en el tablero y en otras, incluso destruiréis alguna carta (la romperéis en pedazos); todos estos cambios son permanentes.

Además, cuando acabéis una partida, incorporaréis dos mejoras de final de partida para prepararos para las partidas venideras. Para ello, engancharéis adhesivos en el tablero, en las cartas y en los personajes; y a medida que avancéis en el juego, descubriréis otros cambios que se irán produciendo.

Finalmente, algunos elementos del juego están ocultos y se os proporcionan en paquetes precintados (en el fondo de la caja) antes de vuestra primera partida. Al ir jugando, encontraréis instrucciones que os dirán cuándo debéis abrir los paquetes que contienen tales elementos. No los abráis hasta que las correspondientes instrucciones os lo indiquen. Las carpetas también contienen información secreta que se os revelará más adelante.

Algunas reglas (identificadas con letras, de la A a la Y) no se muestran inicialmente en este reglamento; a medida que vayáis jugando, descubriréis cuáles son y las engancharéis en los espacios correspondientes. A partir de ese instante, las reglas habrán cambiado de forma permanente.

SI NUNCA HABÉIS JUGADO A *PANDEMIC*...

Os recomendamos que juguéis unas cuantas partidas sin ninguna de las reglas especiales de la versión *Legacy*, para que os hagáis una idea del tipo de decisiones que deberéis tomar.

Leed este reglamento y luego jugad sin aplicar las siguientes reglas:

- Meses del juego, Mazo *Legacy* y Carpetas
- Objetivos, Financiación, Calendario del juego y Pánico de la población
- Secuelas y Personajes eliminados
- Mejoras de final de partida

El objetivo de estas partidas introductorias es curar cuatro enfermedades antes de que se dé alguna de las circunstancias que implican la derrota de los jugadores (indicadas en el reglamento). Deberíais jugar al menos dos de estas partidas para entender bien el juego, antes de añadir las reglas adicionales.

SI HABÉIS JUGADO A *PANDEMIC*...

Veréis que la primera partida de *Pandemic Legacy* es como una de *Pandemic*, con unos pocos cambios que se explican a continuación.

DE UNA PARTIDA A OTRA...

Algunos cambios son permanentes, como los que haréis al escribir en el tablero, al enganchar adhesivos en el tablero o en las cartas y al romper y destruir algunos componentes.

Por lo que respecta al resto de elementos (p. ej., cubos y fichas sobre el tablero, las cartas de la mano, los brotes, etc.), estos deben recolocarse y repartirse de nuevo en cada nueva partida.

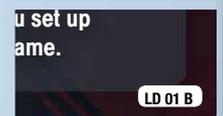
MESES DEL JUEGO

Pandemic Legacy se divide en 12 meses, empezando por enero. Si vuestro grupo de jugadores consigue la victoria en un determinado mes, pasad a jugar el mes siguiente. Si, en cambio, el grupo pierde la partida, tenéis otra oportunidad de conseguir la victoria en ese mismo mes. Empezad una nueva partida con las reglas y objetivos actuales para el mes que acabáis de perder. Si volvéis a perder, pasad al mes siguiente en vuestra nueva partida.

MAZO *LEGACY*

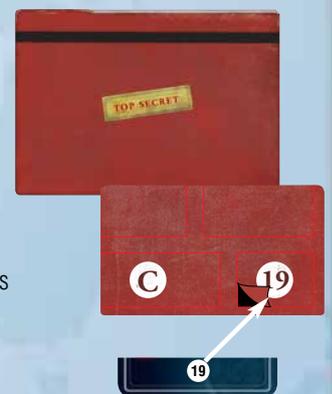
El mazo *Legacy* contiene cartas que describen lo que sucederá a lo largo de los 12 meses en los que se enmarcarán vuestras partidas. Las cartas del mazo siguen un orden específico; **está prohibido leerlas antes de jugar y, sobre todo, no las desordenéis**. Al empezar una partida, id robando cartas y leedlas de una en una, hasta que lleguéis a una carta que muestre una señal STOP en su reverso. Esta carta os dirá cuándo debéis continuar robando cartas del mazo, ya sea a mitad o al final de la partida, o al inicio del mes siguiente. El mazo *Legacy* os explica una historia cuyo hilo argumental no debe alterarse. Por ello, aunque repitáis alguno de los meses, no volvéis a colocar en el mazo las cartas *Legacy* que ya habéis leído. La bandeja dispone de dos espacios para las cartas *Legacy*: uno para las cartas usadas y el otro para las que usaréis en partidas futuras.

Si el mazo *Legacy* se desorganizase por cualquier motivo, pedid a alguien ajeno a la partida que os lo vuelva a ordenar, siguiendo el código de letras y números presente en la esquina inferior derecha de cada carta. En la ilustración adyacente se muestra la primera carta del mazo *Legacy* (LD 01 B). Para asegurarse de que esto no ocurre, al sacar el mazo *Legacy* de su envoltorio, dejadlo en la bandeja.



CARPETAS

Hay cinco carpetas que contienen los adhesivos que engancharéis en el juego. A medida que avancéis por el mazo *Legacy*, os aparecerán cartas con números o letras de las diferentes carpetas. En ese momento, siguiendo los bordes precortados, abrid las solapas de las carpetas correspondientes (según los números o letras de la carta), *de una en una*, y haced lo que se os indica antes de abrir la siguiente. En algunas de estas solapas encontraréis adhesivos de un solo uso, mientras que con otros crearéis cartas que se usarán ocasionalmente en futuras partidas.



PAQUETES

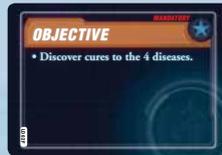
En el juego hay ocho paquetes y, a medida que vayáis jugando, os encontraréis recuadros amarillos que os indicarán cuáles tenéis que abrir.

Importante: antes de vuestra primera partida, enganched el adhesivo de apertura del paquete 8 al lado de la solapa 8 de la caja de paquetes.

PRESENTACIÓN

OBJETIVOS

Al principio de cada partida tendréis uno o más objetivos que deberéis lograr para obtener la victoria. El número de objetivos necesarios para ganar en cada mes se muestra en la parte superior del tablero, justo por debajo del casillero de objetivos.



Si se indica que un objetivo es **obligatorio**, deberéis completarlo para ganar la partida. Al principio de la partida no hace falta que decidáis qué otros objetivos intentaréis cumplir, sino que podéis esperar a ver cómo se desarrolla el juego. Algunos objetivos permanecerán en juego hasta que los completéis, mientras que otros desaparecerán al final de un mes determinado. A medida que avance el año irán apareciendo nuevos objetivos.

FINANCIACIÓN

Al principio de cada partida añadiréis cartas de eventos con financiación (a elección del grupo) al mazo de juego, tantas como indique vuestro nivel de financiación. En enero, al principio de la primera partida, vuestra financiación tiene un valor de 4. Este valor variará de una partida a otra, aumentando o disminuyendo, pero nunca por debajo de 0 ni por encima de 10.

CALENDARIO DEL JUEGO

Usad el calendario para anotar vuestros avances, victorias y derrotas, los jugadores participantes y vuestro actual nivel de financiación. Encontraréis el calendario en la última página de este reglamento.

Game Calendar				
Funding				
		Date	Players and Characters	Win or Lose ?
January	Early			
	Late	4		
February	Early			
	Late			
March	Early			
	Late			
April	Early			
	Late			

If you win, advance to the next month and *decrease* your funding by 2.
 If you lose the first half of the month, play the second half of the month and *increase* your funding by 2.
 If you lose in the second half of the month, increase your funding by 2, then proceed on the next month.
 Funding cannot go under 0 or over 10.

FICHA DE RECORDATORIO



Los jugadores usarán ocasionalmente esta ficha durante las partidas para no olvidarse de ningún aspecto importante del juego.

TABLERO DE JUEGO

REGIONES

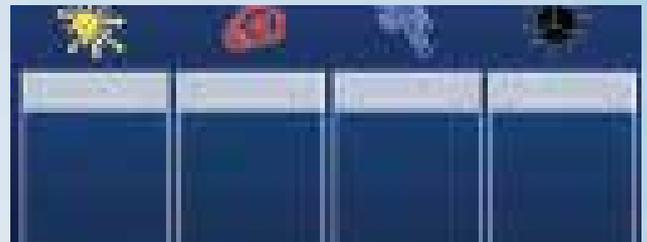
El tablero está dividido en seis regiones, cada una de las cuales equivale aproximadamente a un continente. Su papel os quedará claro más adelante.

CASILLERO DE OBJETIVOS

En la parte superior del tablero hay cinco recuadros para colocar los objetivos. El mes de enero empieza con un objetivo y en los meses posteriores se añadirán y eliminarán otros objetivos.

ZONA DE CONTROL DE ENFERMEDADES

Esta zona del tablero se usa para registrar los cambios referentes a cualquiera de las cuatro enfermedades.



PÁNICO DE LA POBLACIÓN

El pánico cunde entre los habitantes de las ciudades a medida que las enfermedades progresan. Cuando en una ciudad se produce un brote, el pánico de la población de dicha ciudad aumenta en uno. La primera vez que esto suceda, enganched un adhesivo de pánico «1» (inquietud) en la casilla adyacente a la ciudad. A partir de ahora, con cada nuevo brote en la ciudad, enganched el siguiente adhesivo de pánico, en orden ascendente, sobre el anterior. Los efectos del pánico son acumulativos y a continuación se explican en detalle.

VALOR	SITUACIÓN	EFECTO
1	Inquietud	Ninguno.
2-3	Disturbios	Los jugadores no pueden usar vuelos directos ni chárter para entrar o salir de la ciudad. Si hay un centro de investigación, queda destruido y no se puede reconstruir.
4	Caos	Descarta una carta del color de la ciudad para entrar en esta con la acción «Viajar por tierra o mar».
5	Arrasada	Descarta dos cartas del color de la ciudad para entrar en esta con la acción «Viajar por tierra o mar».

Si tu personaje se encuentra en una ciudad cuando queda arrasada, muere (v. «Personajes eliminados» en la pág. 5).



Al colocar un adhesivo de pánico «2», la ciudad pasa de «Inquietud» a «Disturbios».

PERSONAJES

Cada jugador tiene un personaje con habilidades especiales que contribuirán a aumentar las posibilidades del grupo. Al empezar la primera partida, cada jugador crea un personaje; para ello, selecciona una carta de personaje (atención: ¡las habilidades de cada uno son diferentes!) y dale un nombre.

Aquí engancharás el
ADHESIVO DE REGLAS «A»

Estos personajes pasarán de una partida a otra, a no ser que se mueran (v. «Personajes eliminados»). No es necesario que cada jugador juegue siempre con el mismo personaje en todas las partidas.



SECUELAS

Los personajes pueden sufrir trastornos mentales o lesiones físicas durante las partidas, que denominaremos *secuelas*. Cuando esto ocurra, elige una de las secuelas disponibles y engánchala en la carta de tu personaje. Los personajes padecen secuelas cuando se encuentran en una ciudad en la que se produce un brote y, como veremos más adelante, también por otras causas.

Si un personaje recibe una secuela y no tiene espacio para ella en su carta de personaje, muere.

PERSONAJES ELIMINADOS

Si debes añadir una secuela a tu personaje y ya no tiene más espacio disponible para estas o si tu personaje se encuentra en una ciudad justo cuando esta queda arrasada, tu personaje muere. Cuando esto suceda, rompe la carta de tu personaje, puesto que ya no se podrá usar ni en la partida en curso ni en las futuras, descarta todas las cartas que tengas en la mano, coge la carta de civil que coincida con tu peón y coloca este en una ciudad con un centro de investigación (puede ser la ciudad en la que ya estabas, si tenía centro de investigación); si no hay ningún centro de investigación, colócalo en Atlanta. Si tu personaje muere durante tu turno, aún puedes realizar las acciones que te quedaban por jugar.

HABILIDADES DE LOS PERSONAJES

Cuando hayáis aprendido cómo se juega, leed este apartado para saber más detalles acerca de cada uno de los personajes.



Coordinador de efectivos

Puede usar una acción para:

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

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

Cuando el coordinador de efectivos mueva el peón de otro jugador como si fuera el suyo:

- se tienen en cuenta las secuelas y mejoras del coordinador, y no las del personaje que está moviendo;
- debe descartarse de las cartas de ciudades necesarias para realizar vuelos directos o chárter, o para entrar en una ciudad en caos o arrasada. La carta para realizar un vuelo chárter tiene que coincidir con la ciudad desde la que se traslada el peón.



Generalista

La médica generalista tiene espacio para cuatro mejoras diferentes y puede realizar cinco acciones por turno.



Médico

Cuando trata una enfermedad, el médico elimina *todos* los cubos de ese color que haya en la ciudad, no solo uno.

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.

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.

La retirada automática de cubos puede ocurrir en el turno de otros jugadores, como por ejemplo, cuando el coordinador de efectivos lo traslada.



Genetista

La genetista necesita tan solo cuatro cartas del mismo color (en lugar de cinco) para descubrir la cura de esa enfermedad.



Analista

Al compartir información, la 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 de la 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.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Veréis que algunos pasos no están disponibles, de momento... (se añadirán luego).

1 Leed las órdenes de la misión

Al jugar un mes por primera vez, robad cartas de la parte superior del mazo *Legacy* hasta que aparezca una señal STOP. Leed las órdenes de la misión y añadid nuevas cartas al juego (si así se indica).

2 Preparad el tablero y las fichas

Dejad todas las instalaciones (al principio solo tenéis centros de investigación) a un lado. Separad los cubos de enfermedad por colores y formad cuatro reservas. Colocad un centro de investigación en cada ciudad que tenga un adhesivo de centro de investigación inicial. Al comienzo de la primera partida, colocad un centro de investigación en Atlanta; en partidas venideras tendréis otras instalaciones a vuestra disposición.

3 Colocad la ficha de brotes, las fichas de cura y los objetivos

Colocad la ficha de brotes en la casilla «0» de la incidencia de brotes. Dejad las cuatro fichas de cura, con la cara sin ilustración hacia arriba, en la parte inferior de la zona de control de enfermedades. Colocad todos los objetivos actuales en el casillero de objetivos.

5 Seleccionad los eventos con financiación, añadidlos al mazo de juego y repartid las cartas iniciales

Decidid conjuntamente qué cartas de eventos con financiación añadís al mazo de juego, tantas como indique vuestro nivel de financiación (p. ej., cuatro eventos en vuestra primera partida).

Barajad juntas las cartas de ciudad y las de eventos, y repartiéndolas para formar la mano inicial de los jugadores. El número de cartas en la mano inicial está determinado por el número de jugadores en la partida:

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

En *Pandemic Legacy*, las manos de los jugadores son siempre descubiertas.

6 Preparad el mazo de juego

Dividid el resto de las cartas de juego en cinco montones, procurando que todos sean del mismo tamaño y colocando las cartas boca abajo. Poned una 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; con los montones más pequeños en la parte inferior.

7 Seleccionad los personajes y la ciudad inicial

Cada jugador recibe una carta de resumen y escoge un color y un personaje. A continuación, colocad los peones correspondientes en un centro de investigación cualquiera (en la primera partida, los peones empiezan en Atlanta). Todos los personajes empiezan la partida en la misma ciudad. Devolved el resto de peones y cartas de personaje a la caja. Si no queda ningún centro de investigación, los jugadores empiezan la partida en las ruinas de Atlanta.

Centros de investigación



Ficha de brotes
Incidencia de brotes



Fichas de cura

Zona de control de enfermedades



Montones



Barajar



Marcador de tasa de infección

Ficha de tasa de infección

Mazo de infección

Descarte del mazo de infección



Mazo de juego

Descarte del mazo de juego

4

Colocad la ficha de tasa de infección e infectad 9 ciudades

Colocad la ficha de tasa de infección en la primera casilla de la izquierda del marcador de tasa de infección. Barajad las cartas de infección y revelad tres de ellas. Cada una muestra una ciudad en la que tendréis que colocar tres cubos de enfermedad del color que se indique en la carta. A continuación, revelad tres cartas más y colocad dos cubos de enfermedad del color adecuado en cada una de estas ciudades. Finalmente, revelad tres cartas más y colocad un 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. Dejad las nueve cartas que habéis revelado, boca arriba, en la pila de descarte de infección. El resto de cartas de infección forman el mazo de infección.



El color de los cubos de enfermedad debe coincidir con el de la ciudad.

ADHESIVO DE REGLAS «B»

ADHESIVO DE REGLAS «C»

8

ADHESIVO DE REGLAS «D»

9

Usad la bonificación de victoria

Tras ganar la partida de un mes, obtendréis una bonificación para la partida del mes siguiente; escogedla y usadla ahora. *Nota: no hay bonificación para vuestra primera partida.*

10

Comienza el juego

Determinad al azar quién es el jugador inicial. Este empieza la partida y se continúa en sentido horario.

EL JUEGO

El turno de cada jugador se divide en tres fases:

1. Realizar 4 acciones.
2. Robar 2 cartas de juego.
3. Infectar ciudades.

Cuando un jugador haya acabado 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.

ACCIONES



ADHESIVO DE REGLAS «E»

Cada jugador puede realizar un máximo de cuatro 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 cuyo caso cada una de las acciones repetidas se considerará una acción independiente. También es posible que las habilidades de tu personaje modifiquen los efectos de una acción. Si la acción escogida obliga a descartarse de una carta, esta 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.



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, Sídney está conectada con Los Ángeles.



Vuelo directo

Descarta una ciudad de tu mano para mover tu peón a esa ciudad. No puedes usar un vuelo directo para entrar o salir de una ciudad con disturbios, en caos o arrasada.



Vuelo chárter

Descarta de tu mano la ciudad en la que te encuentras para mover tu peón a cualquier otra ciudad. No puedes usar un vuelo chárter para entrar o salir de una ciudad con disturbios, en caos o arrasada.



Puente aéreo

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

ADHESIVO DE REGLAS «F»

OTRAS ACCIONES



Construir una instalación

Descarta de tu mano la ciudad en la que te encuentras para construir una instalación. En enero, las únicas instalaciones disponibles son los centros de investigación... ¡pero más adelante podrás construir de otros tipos! Coge una de las instalaciones que hay junto al tablero y colócala en la ubicación de tu peón. Si todas las estructuras de un tipo ya están sobre el tablero, puedes cambiar el emplazamiento de una de ellas. Cada ciudad puede contener una instalación de cada tipo.



Tratar una enfermedad

Retira un 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 (v. «Descubrir una cura» más adelante), retira **todos** los cubos de ese color que haya en la ciudad.

Si hay cubos de varias enfermedades con cura en una misma ciudad, deberás realizar la acción «Tratar una enfermedad» una vez por cada enfermedad que desees eliminar de 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 la correspondiente ficha de cura para que se vea el símbolo «».

La primera vez que erradicáis una determinada enfermedad, inventaos un buen nombre para ella y escribidlo en el tablero, en la zona de control de dicha enfermedad. Además, como mejora de final de partida, estaréis en condiciones de adjudicarle una mutación beneficiosa. Tales mutaciones solo pueden añadirse a las enfermedades que se han erradicado durante la partida que acabáis de jugar.

No es necesario erradicar las enfermedades para ganar la partida, aunque sí que os dará cierta ventaja: si una enfermedad erradicada infecta una ciudad, no se añaden cubos al tablero (v. «Cartas de epidemia» e «Infecciones» en las páginas 11 y 12, respectivamente). Retirar del tablero el último cubo de una enfermedad sin cura carece de efectos.



Compartir información

Esta acción se puede realizar de dos modos:

- **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 (v. pág. 15).

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.





Descubrir una cura

Si tu peón se encuentra en cualquier centro de investigación, puedes descartar de tu mano cinco cartas de ciudad de un mismo color para encontrar la cura a la enfermedad representada por ese color. Coloca la correspondiente ficha de cura (con la cara sin ilustración hacia arriba) sobre la ilustración de dicha enfermedad, situada en la parte superior de la zona de control de enfermedades. Si no quedan cubos de ese color sobre el tablero, la enfermedad se considera erradicada. Voltea la correspondiente ficha de cura para que se vea el símbolo «Ø».

Si no se necesita realizar una acción para descubrir una cura (gracias a la mutación beneficiosa «Secuenciación fácil»), entonces cualquier jugador puede descartar inmediatamente las cartas necesarias de su mano, incluso aunque no sea su turno.

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 (v. «Cartas de epidemia» e «Infecciones» en las páginas 11 y 12, respectivamente). Sin embargo, el tratamiento de la enfermedad es ahora mucho más sencillo y la victoria está más cerca.

Ejemplo de juego: en el primer turno, Jorge realiza las siguientes 4 acciones: 1) viajar a Chicago desde Atlanta; 2) viajar a San Francisco; 3) tratar la enfermedad en San Francisco para retirar un cubo azul de la ciudad y 4) volver a tratar la enfermedad en San Francisco para retirar un segundo cubo azul.

Con esto, concluye las acciones de su turno.



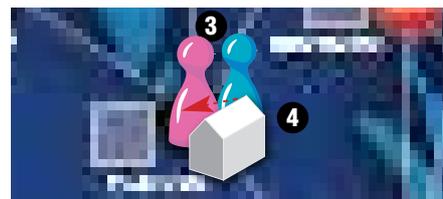
Ejemplo de juego: más adelante, Jorge y sus compañeros han descubierto la cura para la enfermedad roja. El peón rosa de Ana (Genetista) comienza su turno en Manila, donde hay tres cubos de enfermedad roja. 1) Ana trata la enfermedad y retira los tres cubos rojos con una única acción, puesto que ya se ha encontrado la cura correspondiente. De este modo consigue erradicar la enfermedad roja y voltea la ficha de cura de este color para que se vea el símbolo «Ø».



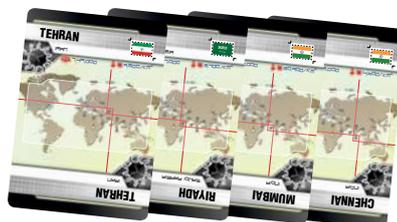
El peón azul de Jorge (Analista) se encuentra en Madrás después de haber construido un centro de investigación. Jorge tiene la carta de El Cairo en la mano y acuerda con Ana que se la dará si ella consigue llegar a Madrás (como Jorge es el analista, puede dar cualquier carta de su mano). Con su segunda acción, 2) Ana se descarta de la carta de Manila para coger un vuelo chárter y mover su peón hasta Madrás.



Allí, 3) Ana comparte información con Jorge y consigue la carta de El Cairo. Esto le permite obtener su cuarta carta negra, lo que en circunstancias normales no sería suficiente para encontrar una cura.



Sin embargo, Ana es genetista y solo necesita descartar cuatro cartas del mismo color para descubrir su cura. Con la última acción del turno, 4) se descarta de sus 4 cartas negras en el centro de investigación de Madrás para encontrar la cura de esta enfermedad. A continuación coloca la ficha negra de cura sobre la ilustración de dicha enfermedad. Ana ha completado las 4 acciones de su turno.



ADHESIVO DE REGLAS «G»

ADHESIVO DE REGLAS «H»

ADHESIVO DE REGLAS «I»

ADHESIVO DE REGLAS «J»

ADHESIVO DE REGLAS «K»

ADHESIVO DE REGLAS «L»

ADHESIVO DE REGLAS «M»

ADHESIVO DE REGLAS «N»

ADHESIVO DE REGLAS «O»

ROBAR CARTAS

Tras realizar tus cuatro acciones, roba las dos primeras cartas del mazo de juego.



Si en el mazo de juego no hay suficientes 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).

ADHESIVO DE REGLAS «P»

CARTAS DE EPIDEMIA

Si robas alguna **carta de epidemia**, no la añadas a tu mano ni robes cartas de juego adicionales para suplir las epidemias que hayas obtenido. Debes seguir estos pasos inmediatamente:

1. Aumentar la tasa de infección: mueve la ficha de tasa de infección una 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 tres cubos de ese color 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 tres de ese color y, a continuación, se produce un **brote** (v. «Brotos» en la pág. 13). 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 las epidemias, sino también a las infecciones y los brotes (v. «Infecciones» y «Brotos» en las páginas 12 y 13, respectivamente).

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 la ciudad infectada en el punto 2 se roba de la parte inferior del mazo de infección y que en el punto 3 hay que barajar únicamente la pila de descarte del mazo de infección y colocarla encima del mazo de infección.

Es poco frecuente, pero un jugador podría robar dos 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 (v. «Infecciones» en la pág. 12) a no ser que se utilice un evento para prevenirlo (v. «Cartas de evento» en la pág. 15).

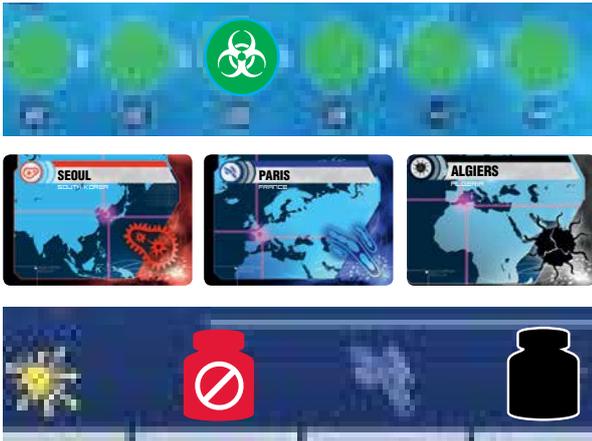
Después de resolver una carta de epidemia, retiradla del juego.

ADHESIVO DE REGLAS «Q»

INFECCIONES

Revela tantas cartas de la parte superior del mazo de infección como indique la **tasa de infección** (el número bajo la casilla ocupada por la ficha de tasa de infección). Las cartas se revelan de una en una y se resuelven infectando la ciudad que aparece en ellas.

Para infectar una ciudad, coge un cubo del color indicado por la carta y colócalo en la ciudad a la que hace referencia, a no ser que esa enfermedad haya sido erradicada. Si la ciudad contiene tres cubos de ese mismo color, en lugar de colocar un cuarto cubo, se produce un **brote** (v. «Brotos» en la pág. 13). A continuación, deja la carta en la pila de descarte del mazo de infección.

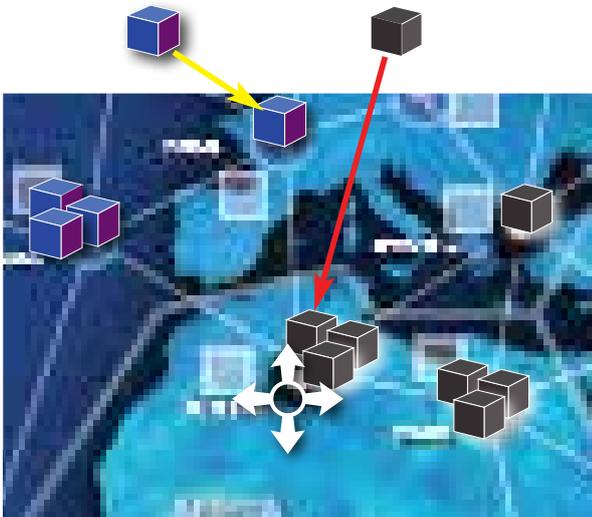


Ejemplo de juego (continuación): Ana termina su turno infectando el número de ciudades indicado por la tasa de infección (en este caso, 3). Revela las tres cartas superiores del mazo de infección; en este caso son Seúl, París y Argel.

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

París tiene un cubo azul, así que Ana 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 hay que infectar Argel; como ya hay tres cubos negros en la ciudad, en lugar de colocar un cuarto cubo, se produce un brote en Argel.



ADHESIVO DE REGLAS «R»

ADHESIVO DE REGLAS «S»

ADHESIVO DE REGLAS «T»

BROTOS

Con cada nuevo brote, la ficha de brotes avanza al siguiente espacio de la incidencia de brotes. Colocad un 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 tres cubos de ese mismo color, no se coloca un cuarto, sino que se produce una **reacción en cadena** y aparece un nuevo brote que deberá gestionarse tras resolverse el brote **actual**.

Con cada brote en cadena, primero avanzad la ficha de brotes al siguiente espacio de la incidencia de brotes. Luego, colocad los cubos de enfermedad tal como se ha indicado en el párrafo anterior, pero no en la ciudad donde se haya producido el brote inicial ni tampoco 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 (pero, como máximo, solo tres cubos de un mismo color).



Si la ficha de brotes llega al último espacio de la incidencia de brotes, la partida termina de inmediato con la derrota de los jugadores.

AUMENTA EL PÁNICO

Aumentad el pánico de la población de todas las ciudades en las que se haya producido un brote. Si la partida se acaba debido a los brotes, aumentad únicamente el pánico causado por los primeros ocho brotes. Si se han producido brotes en más de ocho ciudades (debido a las reacciones en cadena), podéis elegir en qué ciudades aparecen los brotes y debéis aumentar el pánico de sus poblaciones, deteniéndoos al completar el octavo brote.

Si el pánico de la población de una ciudad llega a 2, eliminad el centro de investigación de esa ciudad (si lo hubiere). Si la ciudad tiene un adhesivo de centro de investigación inicial (v. página 14), tapad dicho adhesivo con un adhesivo de centro de investigación destruido.

Si se produce un brote en una ciudad arrasada (el pánico de su población es igual a 5), no enganchéis ningún otro adhesivo, pero resolved el brote de la manera habitual.

En las partidas siguientes, es posible que algunas ciudades queden aisladas de tal manera que los brotes que se produzcan en ellas no afecten a las ciudades adyacentes. En ese caso, aumentad el pánico de la ciudad que ha sufrido el brote, pero no desplazéis la ficha de brotes.

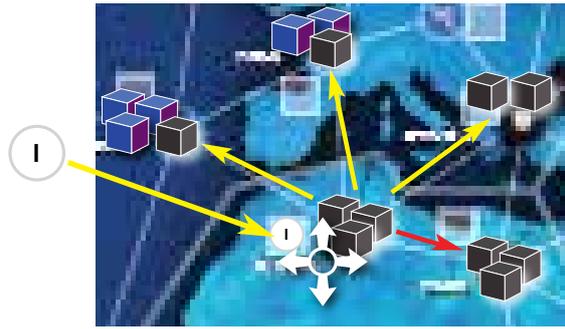
COMPROBACIÓN DE SECUELAS

Los personajes que se encuentran en una ciudad cuando en esta se produce un brote, reciben una secuela.

ADHESIVO DE REGLAS «U»

FINAL DEL TURNO

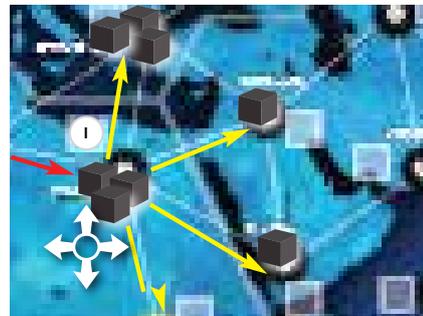
El turno de un jugador acaba después de infectar las ciudades necesarias y dejar estas cartas en la pila de descarte del mazo de infección. Acto seguido, comienza el turno del jugador a su izquierda.



Ejemplo de juego (continuación): hay un brote de la enfermedad negra en Argel, por lo que Ana avanza la ficha de brotes un espacio en la incidencia de brotes, engancha el siguiente adhesivo de pánico en Argel y coloca un cubo negro en cada ciudad conectada con Argel (Madrid, París, Estambul y El Cairo). Sin embargo, El Cairo tiene ya tres cubos negros; así, 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, Ana avanza la ficha de brotes otro espacio en la incidencia de brotes, engancha el siguiente adhesivo de pánico en El Cairo y coloca un cubo negro en todas las ciudades conectadas con El Cairo: Estambul, Bagdad, Riad y Jartum, pero no en Argel (puesto que ya ha sufrido un brote al resolver la carta de infección). A continuación, Ana deja la carta de Argel en la pila de descarte del mazo de infección.



FINAL DE LA PARTIDA

Ganáis la partida tan pronto cumpláis el número necesario de objetivos. La partida se acaba inmediatamente, incluso durante el turno de un jugador o durante una reacción de brotes en cadena.

Por el contrario, los jugadores pierden la partida si se da alguna de las siguientes circunstancias:

- inmediatamente, cuando la ficha de brotes llega al último espacio de la incidencia de brotes;
- inmediatamente, si no podéis colocar cubos de enfermedad sobre el tablero porque se han agotado (no tengáis en cuenta los demás cubos ni tampoco los brotes que se hubieran producido);
- si un jugador no puede robar dos cartas de juego al final de su turno, porque se han agotado;

ADHESIVO DE REGLAS «V»

GAÑE O PIERDA, EL GRUPO ELIGE DOS MEJORAS DE FINAL DE PARTIDA CUANDO ESTA SE ACABA.

SI GANÁIS LA PARTIDA

- Obtenéis la bonificación de victoria para el mes siguiente. Esta se describe en las cartas del mazo *Legacy*.
- Empezáis la siguiente partida al principio del mes siguiente.
- Vuestro nivel de financiación se reduce en dos (con un mínimo de 0), ya que la situación la tenéis claramente controlada.
- Anotad vuestro nuevo nivel de financiación.

SI PERDÉIS LA PARTIDA

- Si es la primera vez que jugáis este mes, volved a jugar una segunda partida del mismo mes. En caso contrario, pasad al mes siguiente en vuestra próxima partida.
- Vuestro nivel de financiación aumenta en dos (con un máximo de 10)... ¡este desastre debe solucionarse lo antes posible!
- Anotad vuestro nuevo nivel de financiación.

EN CUALQUIER CASO, HAYÁIS GANADO O PERDIDO

- Elegid dos mejoras (v. el siguiente apartado).
- Quitad todas las fichas y cubos del tablero.
- Descartad todas las cartas de ciudad y barajadlas de nuevo antes de empezar la siguiente partida. No devolváis ninguna carta *Legacy* a su mazo, aunque juguéis nuevamente el mismo mes; simplemente, continuad desde allá donde os quedasteis en el mazo *Legacy*.
- Si volvéis a jugar el mismo mes, vuestras órdenes y objetivos de misión se mantienen.

Preparad las futuras partidas tal como se describe en el apartado «Preparación de la partida».

MEJORAS DE FINAL DE PARTIDA

Independientemente de la victoria o derrota, elegid dos mejoras al final de cada partida. Podéis elegir una misma mejora por duplicado.

EVENTOS SIN FINANCIACIÓN

Podéis seleccionar un adhesivo de evento y engancharlo en cualquier carta de ciudad del mazo de juego. Esta carta es ahora tanto una carta de ciudad como una carta de evento, y puede usarse de las dos maneras (pero no las dos a la vez). Estas cartas de ciudad/evento estarán disponibles en todas las partidas y no resultan afectadas por el nivel de financiación. Cada carta de ciudad solo puede tener un adhesivo.

CENTROS DE INVESTIGACIÓN INICIALES

Podéis seleccionar una ciudad que contenga actualmente un centro de investigación y marcarla con un adhesivo de centro de investigación inicial. Durante la preparación de futuras partidas, colocad un centro de investigación en todas las ciudades con un adhesivo de centro de investigación inicial. Al enganchar uno de estos adhesivos, colocadlo cerca de la ciudad (de modo similar al de Atlanta, que está impreso en el tablero), pero nunca en la casilla de pánico de la población, adyacente a dicha ciudad.

MEJORAS DE LOS PERSONAJES

Podéis añadir una mejora a cualquier personaje. Estos pueden recibir dos mejoras (excepto la Generalista, que puede recibir cuatro). Las mejoras de personaje pueden engancharse encima de otras mejoras de personaje y solo pueden adjudicarse a los personajes que han participado en la partida que acabáis de finalizar.

MUTACIONES BENEFICIOSAS

Si habéis erradicado alguna enfermedad durante esta última partida, podéis añadirle un adhesivo de mutación beneficiosa para que sea más fácil descubrir una cura para ella en partidas futuras. Enganchad el adhesivo de mutación beneficiosa en el tablero, justo en la zona de control de dicha enfermedad.

Las enfermedades que han adquirido la mutación «Secuenciación fácil» se curan inmediatamente cuando un jugador se descarta del número necesario de cartas, sin que se requiera una acción para ello y pudiendo ocurrir incluso durante el turno de otro jugador.

ADHESIVO DE REGLAS «W»

CARTAS

CARTAS DE JUEGO

A medida que vayáis jugando, podréis enganchar adhesivos en las cartas de ciudad (máximo un adhesivo en cada carta). Cuando juegues una de estas cartas, tú decides si quieres jugarla como carta de ciudad o para aplicar el efecto de su adhesivo, pero nunca las dos a la vez.

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

LÍMITE DE CARTAS

Después de robar las cartas de juego y resolver las posibles epidemias, el jugador deberá tener un máximo de siete cartas en la mano. Si supera esta cantidad, deberá descartarse de algunas cartas o jugar cartas de evento hasta respetar este límite (v. «Cartas de evento»).

Atención: para el límite de cartas en la mano solo se tienen en cuenta las cartas de juego.

CARTAS DE EVENTO

Jugar una carta de evento no se considera una acción. La persona que juega un evento decide cómo quiere usarlo. El único momento en que no se puede jugar una carta de evento es entre el robo de una carta y su resolución.

Ejemplo: durante la fase de infectar ciudades, la primera carta que se roba origina un brote. En este momento no se podría usar el «Tratamiento a distancia» para evitarlo. Sin embargo, una vez resuelto el brote, se podría usar dicho evento antes de revelar la siguiente carta de infección.

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

INSTALACIONES

Cada ciudad puede contener una instalación de cada tipo.

CENTROS DE INVESTIGACIÓN



Tienes que estar en un centro de investigación para realizar la acción «Descubrir una cura». Además, con la acción «Puente aéreo» puedes viajar entre dos ciudades que tengan centro de investigación. El centro de investigación de una ciudad con disturbios debe ser destruido; si se trataba de un centro de investigación inicial, reemplazado el adhesivo correspondiente por uno de centro de investigación destruido. No podéis construir un centro de investigación en una ciudad con disturbios, en caos o arrasada.

ADHESIVO DE REGLAS «X»

ADHESIVO DE REGLAS «Y»

REGLAS QUE SUELEN PASARSE POR ALTO

- Si robas una carta de epidemia, no tienes que robar otra carta de juego para suplirla.
- Puedes descubrir una cura 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.
- Los personajes reciben una secuela si se hallan en una ciudad en la que se produce un brote epidémico.

NO HAY MARCHA ATRÁS... ¿QUÉ PASA SI NOS EQUIVOCAMOS CON UNA REGLA?

En la mayoría de casos, no importa. Ni un poco de confusión con las reglas, aquí o allá; ni una carta que quede fuera de su mazo; ni ninguna otra cosa que podáis haber olvidado os estropeará considerablemente vuestra partida. Tomad nota de lo sucedido y continuad jugando.

En algunos casos es posible que una regla que no hayáis aplicado, o que hayáis aplicado mal, haga que vuestra partida resulte demasiado fácil o difícil. En este caso, el grupo tiene que decidir si debería incrementar su financiación para la siguiente partida (si, por error, habíais aumentado demasiado la dificultad) o bien reducirla (si habíais hecho que la partida fuera demasiado fácil).

CRÉDITOS

Autores: Matt Leacock y Rob Daviau

Ilustración: Chris Quilliams

Diseño gráfico: Philippe Guérin

Maquetación del reglamento: Marie-Eve Joly

Probadores del juego: Sherrie Alder, Robby Anderson, Chris Aylott, Margaret and Richard Bliss, Michael Bretzlaff, Brett Burgess, Danny Calderon, Chris and Kim Farrell, Nathan Fluegel, Rich Fulcher, Mark Goetz, Jason Grantz, Mickie Grantz, Chris Grim, Philip Gross, Shelby Hemker, David Heron, Carissa Josephic, Jesse Josephic, Tim Keating, David Kloba, Shawn Murphy, Colleen, Donna, Ruth and Tim Leacock, Patrick Neary, Steve Nix, Dave Nolin, Jonathan Owens, Bryan Reed, Jason Schklar, Jenn Skahen, Ken Tidwell, Stephen Waldron, Kit Yona y Ian Zang.

Probadores en las Gen Con: Ryan Conder, Martin Lieser, Paul Madden y Nicholas Kent. Nuestro agradecimiento a Tom Lehmann, Beth Heile y John Knoerzer.

Podéis leer las reglas del juego original en: www.zmangames.com/pandemic-online-rules.html

DEVIR

Traducción: Marià Pitarque y Marc Figueras
Adaptación gráfica: Bascu

DEVIR IBERIA SL
Calle Roselló 184
08008 Barcelona
www.devir.es

© 2015 F2Z

Entertainment Inc.
31 rue de la Coopérative
Rigaud QC J0P 1P0
Canada

Z-MAN
games

info@zmangames.com
www.zmangames.com

Podéis seguir a Pandemic en...



Calendario del juego

Si ganáis, pasad al mes siguiente y reducid vuestra financiación en dos.
 Si perdéis en la primera partida de un mes, jugad la segunda y aumentad vuestro nivel de financiación en dos.
 Si perdéis en la segunda partida de un mes, aumentad vuestro nivel de financiación en dos y pasad al mes siguiente.
 La financiación nunca puede ser inferior a 0 ni superior a 10.

		Financiación	Fecha	Jugadores y personajes	¿Victoria o derrota?
Enero	Primera	4			
	Segunda				
Febrero	Primera				
	Segunda				
Mayo	Primera				
	Segunda				
Abril	Primera				
	Segunda				
Mayo	Primera				
	Segunda				
Junio	Primera				
	Segunda				
Julio	Primera				
	Segunda				
Agosto	Primera				
	Segunda				
Septiembre	Primera				
	Segunda				
Octubre	Primera				
	Segunda				
Noviembre	Primera				
	Segunda				
Diciembre	Primera				
	Segunda				

NOTAS: _____

