



### COMPONENTES

- 48 Dados de infección, 12 cada uno en 4 colores.
- 1 Bolsa de infección.
- 7 Peones de jugadores.
- 7 Cartas de jugadores.
- 37 Dados de jugador en 7 colores.
- 6 Loquetas de región.
- 1 Centro de Tratamiento, con Brotes y Pistas de Infección.
- 1 Jeringuilla de Brotes (marcador).
- 1 Jeringuilla de Infección (marcador).
- 1 Loqueta CDC.
- 10 Cartas de eventos.
- 1 Tarjeta de Enfermedades Curadas.

### PANDEMIA: LA CURA

Un juego de dados para 2 a 5 jugadores, 8 años en adelante, de Matt Leacock.

### INTRODUCCIÓN

¡Cuatro enfermedades mortales amenazan con infectar el mundo!

Los jugadores deben trabajar juntos para prevenir los brotes de enfermedades mientras descubren sus curas. Necesitarás más que suerte para salvar al mundo. ¿Podrás salvar a la humanidad?

## CONFIGURACIÓN

1. Coloca el Centro de Tratamiento en el centro de la mesa. Coloca las Loquetas de regiones alrededor de él como se muestra (1 al 6, en el sentido de las agujas del reloj).
2. Ajusta la jeringuilla de infección (marcador) estableciéndola en la dificultad STANDARD sobre la Pista de Infección.  
*Si es su primera vez jugando a un juego cooperativo, nosotros recomendamos establecer la dificultad INTRO.*
3. Ajusta la jeringuilla de brotes a 0 sobre la Pista de Brotes.
4. Coloca los 48 dados de Infección en la bolsa de infección y mézclalos.
5. Roba 12 dados de Infección de la bolsa aleatoriamente y lánzalos.  
Vuelve a tirar cualquier resultado + hasta que todos los dados muestren un número.
6. Coloca esos dados en sus correspondientes regiones (un dado que muestre un 1 en la región 1, un dado que muestre un 2 va a la región 2, etc.).  
*Si hay más de 3 dados de un color en cualquier región, vuelve a tirar el dado extra hasta que no haya regiones con más de 3 dados de un color.*
7. Coloca la loqueta CDC y la carta de Enfermedades Curadas cerca de las loquetas de Regiones, como se muestra.
8. Mezcla las cartas de Evento boca abajo y apílalas al lado de la loqueta CDC para formar una pila de robo. Roba las 3 primeras cartas de Evento y colócalas boca arriba cerca de la loqueta CDC como se muestra.
9. Baraja las cartas de Jugadores y entrega una a cada jugador. Reparte el peón de color y el conjunto de dados de jugador correspondiente para cada jugador. Pon las cartas, peones y dados de jugador no usados en la caja. Colocar los peones en la región 1 (Norte América).



## OBJETIVO

Pandemia: La Cura es un juego cooperativo; todos los jugadores ganan o pierden juntos. Durante el juego, te moverás alrededor del globo, tratando enfermedades y recogiendo muestras. Cuando hayas recogido las suficientes muestras, puedes intentar encontrar una cura.

¡Si los jugadores, trabajando juntos, descubren las curas para las cuatro enfermedades, ganan! Si, sin embargo, el nivel de infección es demasiado alto, hay demasiados brotes o el número de gente infectada crece demasiado (no hay suficientes dados en la bolsa para robar), entonces su equipo pierde.

## JUEGO

Aleatoriamente, selecciona a un jugador para empezar a jugar. Continúa el juego en el sentido de las agujas del reloj alrededor de la mesa hasta el final del juego.

En su turno, puede hacer cuatro cosas:

1. Lanzar los Dados de Jugador y Hacer Acciones	P.3
2. Dar Muestras	P.6
3. Intentar Encontrar una Cura	P.7
4. Infectar Regiones	P.8

Durante su turno, otros jugadores le pueden dar consejos, pero tú decides qué hacer si los jugadores no están de acuerdo.

### 1. Lanzar los Dados de Jugador y Hacer Acciones


Lance todos sus dados de jugador. Cada dado mostrará una acción o un símbolo biológico. Los resultados de acciones son buenos. Los resultados de símbolos biológicos son malos.

#### Acciones

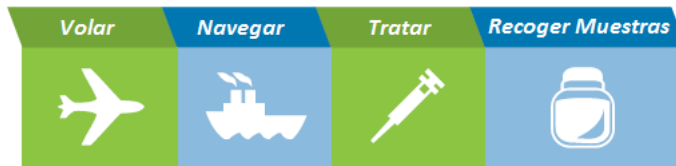
Un dado con un resultado de acción puede ser gastado para hacer esa acción o puede ser relanzado. Puedes volver a tirar un dado que muestre una acción como resultado cualquier número de veces, pero una vez éste es gastado no puedes volver a tirar o usarlo otra vez este turno. Los dados de acción pueden ser relanzados o usados en cualquier orden, pero son gastados de uno en uno.

#### Después de Cada Acción

Después de gastar un dado de acción, déjelo a un lado (para recordar no usarlo otra vez este turno).

No tienes que relanzar todos tus dados o que gastar todas tus acciones (podrías saltar volver a tirar un dado para evitar sacar un resultado de riesgo biológico , ver abajo).

Las cuatro acciones básicas son:



**VOLAR**

Mueve tu peón desde tu región a cualquier otra región.



**NAVEGAR**

Mueve tu peón desde tu región hacia la siguiente región adyacente (como se muestra).

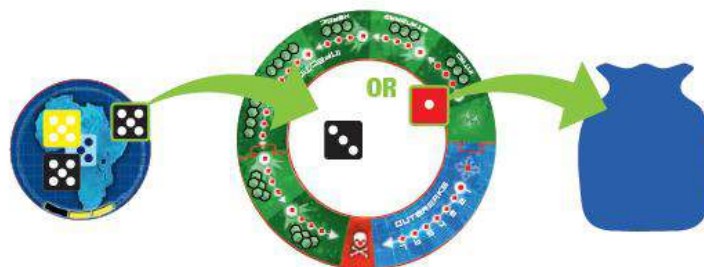
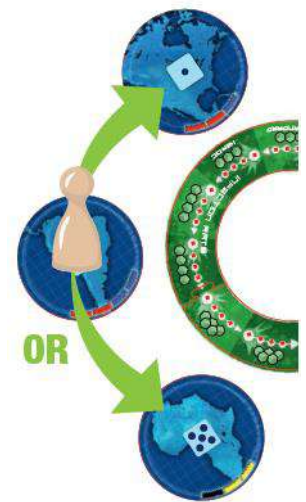


**TRATAR**

Pon 1 dado de Infección de tu región en el medio del Centro de Tratamiento,

O

Pon 1 dado de Infección del Centro de Tratamiento dentro de la bolsa de infección.



**Importante:** cuando trates un dado de Infección de una enfermedad con una cura conocida, en lugar de mover 1 dado de Infección mueve todos los dados de Infección de ese color ya sea de tu región o el Centro de Tratamiento.



### RECOGER MUESTRAS

“Embotella” una muestra de la enfermedad. Coge 1 dado de una enfermedad sin curar **del Centro de Tratamiento** y colócalo, junto con tu dado de jugador que muestra un resultado de “Recoger Muestra”, en tu carta de Personaje como una muestra de esa enfermedad. (Si no hay dados en el Centro de Tratamiento, no puedes hacer esta acción). Una muestra (un dado con el resultado “Recoger Muestra” y un dado de Infección) permanece “inmovilizada” en tu carta de Personaje hasta que le **des muestras** a otro jugador o **intentas encontrar una cura**.




### OTRAS ACCIONES

Algunos Personajes tienen dados con más de un símbolo impreso en algunos lados del dado, separados por una barra. Para estos resultados, puedes hacer una u otra de estas acciones (no ambas). Algunos Personajes tienen acciones especiales en algunos lados del dado. Las reglas para estas acciones especiales están en sus cartas de Personajes.

Todos los efectos de un dado se deben completar antes de pasar al siguiente dado.



### RIESGOS BIOLÓGICOS

Inmediatamente, avanza el nivel de la jeringuilla de infección 1 espacio por cada resultado de riesgo biológico que obtengas, después coloca estos dados a un lado. Estos dados no pueden ser relanzados este turno. Cuando el nivel de la jeringuilla de infección alcance (o cruce) un espacio  sobre la pista de Infección, una epidemia tiene lugar.

**Importante: Si el nivel de la jeringuilla de infección alcanza la Pista de Infección final, ¡el juego termina y tu equipo habrá perdido!**

### EPIDEMIAS

Cuando una epidemia tiene lugar, coge en tu mano todos los dados del Centro de Tratamiento más un número de dados de la bolsa igual al nuevo nivel de infección (los dados que aparecen junto a cada sección de la Pista de Infección) y lánzalos.

Pon los dados con un resultado + en el CDC (ver Eventos, página 8).

Pon todos los dados con resultados numéricos sobre las correspondientes regiones numeradas. Después, empieza con la región 1 (Norte América) y en el sentido de las agujas del reloj, comprueba si hay brotes: si una región tiene más de 3 dados de un color, un brote tiene lugar (ver Brotes, abajo).

Después de una epidemia, el actual jugador puede continuar con su turno, gastando o relanzando cualquiera de sus dados de jugador restantes.



INFECTION RATE

## BROTOS

Un brote tiene lugar cuando una región tiene más de 3 dados de Infección del mismo color sobre ella. Esto puede suceder una epidemia o cuando se infectan regiones.

### Cuando un brote tiene lugar:

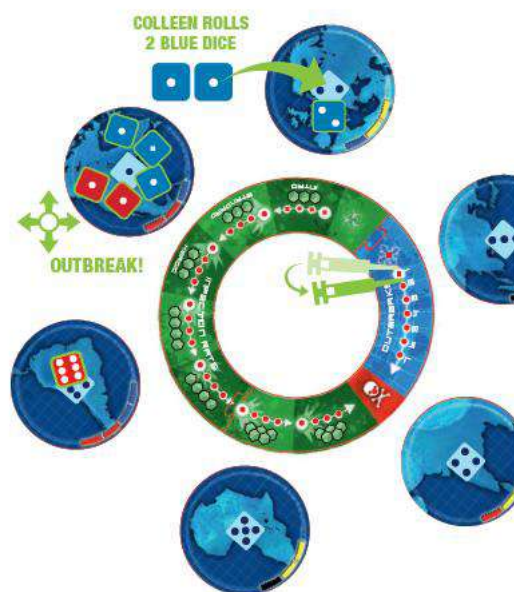
1. Avanza la jeringuilla de brotes 1 espacio.
2. Mueve los dados extras (los dados por encima de 3 en el color del brote) siguiendo las agujas del reloj a la siguiente región.

Ejemplo: Norte América (región 1) tiene 3 dados de Infección azules y 2 dados de Infección rojos. Colleen lanza 2 dados azules, ambos muestran un "1" como el resultado de una epidemia. Como una región sólo puede contener 3 dados de cada color, se produce un brote. Colleen avanza la jeringuilla de brotes 1 espacio y mueve 2 dados azules desde Norte América (región 1) hasta Europa (región 2).

Reacciones en Cadena. Si la siguiente región tiene ahora más de 3 dados del color del brote, también tiene lugar un nuevo brote. Avanza la jeringuilla de brotes 1 espacio y mueve los dados extras por encima de 3 en este color desde esta región a la siguiente en el sentido de las agujas del reloj.

Una región puede brotar más de una vez por turno. Esto puede ocurrir si, durante el mismo turno, un brote de diferentes colores o si suficientes dados de Infección de un color son añadidos en dos momentos diferentes.

**Importante: si la jeringuilla de brotes alcanza los 8 brotes, ¡el juego termina y tu equipo habrá perdido!**



## 2. Dar Muestras

Cuando hayas terminado de lanzar y realizar acciones, si tienes algunas muestras en tu carta de Personaje, puedes dar muestras a otro jugador en tu región.

Coge todas las muestras del color de una enfermedad sobre tu carta de Personaje y entrégalas a otro jugador que esté en tu región. Este jugador pondrá estas muestras sobre su carta de Personaje.

Haciendo esto, pon más muestras juntas del color de esta enfermedad, lo que aumenta las probabilidades de un compañero de equipo para encontrar una cura (ver abajo).

### 3. Intentar Encontrar una Cura

Después de lanzar y realizar acciones (y posiblemente dar muestras), puedes intentar encontrar una cura:

Lanza todas las muestras recogidas del color de una enfermedad sobre tu carta de Personaje. Puedes intentar encontrar una cura solamente una vez cada turno.

Añade los resultados que se muestren en estos dados. Las + cuentan como 0. Si el total es 13 o más, ¡encuentras la cura para la enfermedad de ese color! Ver “Éxito”. Si el total es menor de 13, has fracasado para encontrar la cura. Ver “Fracaso”.



#### Éxito

1. Marca esta cura mediante la colocación de un dado de Infección usado para encontrar la cura sobre el espacio de color correspondiente de la carta de Enfermedades Curadas.
2. Pon los dados de Infección restantes (las otras muestras) que has lanzado, más cualquier muestra retenida por otros jugadores, más cualquier dado de este color en el Centro de Tratamiento dentro de la bolsa de infección.



3. Entrega los dados de jugador que “embotellan” estas muestras de vuelta a sus propietarios.

**Nota:** después de que una cura haya sido encontrada, durante las infecciones y epidemias, ¡Todavía se coloca los dados de Infección de los colores curados dentro de las regiones! (Aunque exista una cura, las personas todavía se están infectando entre sí).

Tener una cura permite a tu equipo tratar mejor estas enfermedades (ver Tratar, página 4).

A diferencia del juego de mesa Pandemia, no hay erradicación en Pandemia: La Cura. Cuando cures una enfermedad y elimines todos los dados de Infección de ese color, no hay ningún efecto especial.

**Importante: una vez que tu equipo encuentra las curas para las cuatro enfermedades, ¡tu equipo ha ganado!**

### Fracaso

Si el resultado total es menor que 13, fracasas para encontrar una cura. Mantienes las muestras. En el siguiente turno, puedes dárselas a otro jugador o nuevamente intentar encontrar una cura.

**Nota:** Mantener cualquier tirada de muestras con resultados de + como muestras; no colocarlas en el CDC.

### 4. Infectar Regiones

Después de realizar las acciones, (y posiblemente dar muestras e intentar encontrar una cura) roba un número de dados igual al nivel de infección de la bolsa de infección (sin mirarlos) y lánzalos.

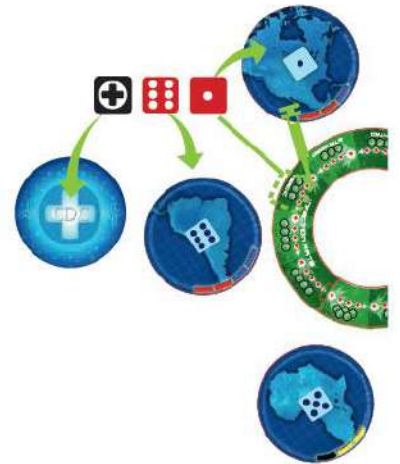
**Importante: si no hay suficientes dados en la bolsa para robar, demasiadas personas se han infectado y ¡tu equipo ha perdido!**

Coloca todos los dados de Infección que muestren + en el CDC.

Coloca todos los dados de Infección que muestren números en sus respectivas regiones (todos los dados con "1" en Norte América, etc.).

Después, empieza con la región 1 y, en el sentido de las agujas del reloj, comprueba los brotes de cada región, resolviendo cualquiera que ocurra (ver Brotes, página 6).

Finalmente, tu turno termina y el juego pasa al jugador de tu izquierda.



### EVENTOS

Cada vez que un dado de Infección sea lanzado y aparezca un resultado +, tienes suerte y puedes empezar a usar los provechosos eventos. Coloca los dados + en el CDC. Para usar un evento, coloca los dados + requeridos dentro de la bolsa de Infección y después siga sus instrucciones.

Los eventos pueden ser usados por cualquier jugador en cualquier momento, excepto entre el lanzamiento de los dados de Infección, su colocación y posterior comprobación de cualquier brotes.

Después de que un evento sea realizado, descarta su carta (boca abajo) a la parte inferior



de la pila de robo de eventos e inmediatamente roba una nueva carta de evento y colócala boca arriba. (Dado que siempre cogerás un nuevo evento después de usar uno, siempre tendrás 3 cartas de Evento boca arriba en juego).

## GANAR EL JUEGO

Tu equipo gana tan pronto como descubra las curas para las cuatro enfermedades. ¡Enhorabuena, salvasteis a la humanidad!

**NOTA:** no tenéis que tratar cada dado de Infección en todas las regiones para ganar.

## PERDIENDO EL JUEGO

Tu equipo puede perder (finaliza el juego) de tres maneras diferentes:

- **Fuera de tiempo.** Si el nivel de la jeringuilla de infección alcanza la Pista final de Infección.
- **Demasiados Brotes.** Si 8 o más brotes ocurren.
- **Demasiadas personas infectadas.** Si, durante una etapa de Regiones Infectadas, no han sobrado suficientes dados en la bolsa de infección para robar y lanzar.

En cualquier momento, los jugadores pueden mirar en la bolsa para saber cuántos dados quedan en ella.

## TU SIGUIENTE JUEGO

Después de ganar con la dificultad Intro o Standard, intenta la dificultad Heroica. Prueba diferentes personajes, (el juego se jugará de otra manera. Sea flexible) la estrategia que hace que tu equipo gane un juego puede no funcionar en el siguiente. ¡Buena Suerte!

## Aclaraciones

Retira 1 dado de una región cada vez que el peón del jugador activo entre en una nueva región cuando esté jugando el evento Hospital Móvil.

El poder del Especialista de Contención (Containment Specialist's) también tiene efecto cuando es movido por el Transportista (Dispatcher) y tiene efecto antes de que se realice el evento Hospital Móvil.

Cuando encuentre una cura para una enfermedad, no mejora el poder especial del Especialista de Contención o el evento del Hospital Móvil.

Si alguna vez empiezas tu turno y todos tus dados están inmovilizados como muestras, puedes desbloquear uno de ellos para tirar. Colocar el dado extra de Infección "muestra" dentro del Centro de Tratamiento.

El transportista puede mantener los dados del puente aéreo sobre su carta de Personaje para usar en los turnos de otros jugadores. Los dados del puente aéreo pueden ser recogidos y lanzados junto a los otros dados disponibles al comienzo del turno del Transportista.

Las barras de colores sobre cada loseta de Región te dan una pista sobre las enfermedades que aparecerán en cada región y con qué frecuencia. Por ejemplo, Norte América tiene muchas enfermedades rojas y algunas azules debido a la forma en la que los dados de Infección se han diseñado.

