



PANDEMIC

Tú y tus compañeros sois miembros altamente cualificados de un equipo de lucha contra enfermedades que está librando una batalla contra 4 plagas mortales. El equipo tendrá que viajar por todo el planeta para detener la ola de infecciones y desarrollar los recursos necesarios para descubrir las curas. Tendréis que trabajar juntos, utilizando lo mejor de cada uno para destruir las enfermedades antes de que acaben con el mundo. El tiempo se acaba, los brotes y epidemias aceleran la extensión de las plagas. ¿Podréis encontrar las curas a tiempo?
¡El destino de la humanidad está en vuestras manos!

COMPONENTES

5 PEONES



6 CENTROS DE INVESTIGACIÓN



6 MARCADORES



Marcadores de Cura



Marcador de Brote



Marcador de Infección



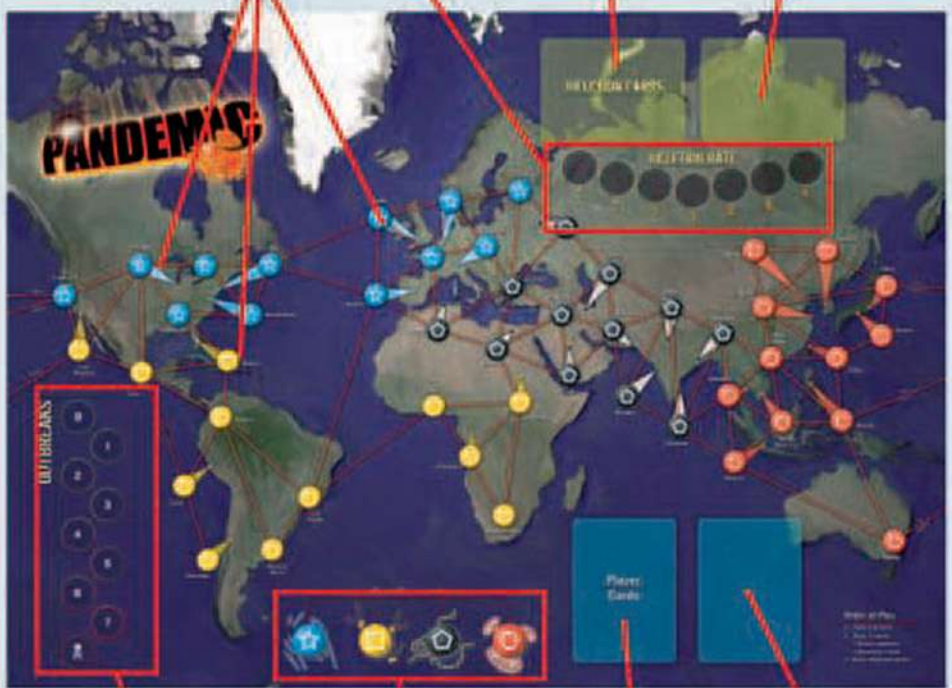
Reverso de Cura

96 CUBOS DE ENFERMEDAD

(24 amarillos, 24 rojos, 24 azules, 24 negros)



1 TABLERO



Contador de Brotes

Curas descubiertas

Pila de Cartas del Jugador

Pila de Descartes del Jugador

59 CARTAS DE JUGADOR



reverso



48 CARTAS DE INFECCIÓN



reverso



5 CARTAS DE ROL



reverso



4 CARTAS DE REFERENCIA



reverso



OBJETIVO DEL JUEGO

Pandemic es un juego cooperativo. Los jugadores forman parte de un equipo de control de enfermedades que trabajan juntos para descubrir Curas y prevenir nuevos Brotes. Cada jugador asume un papel único dentro del equipo, y tiene unas habilidades únicas que, si se aprovechan bien, mejorarán las posibilidades del grupo. El objetivo es salvar a la humanidad, descubriendo Curas para 4 Enfermedades mortales (Azul, Amarilla, Negra y Roja) que amenazan con destruir el planeta.



Si tú y tu equipo no sois capaces de mantener las Enfermedades bajo control antes de conseguir las Curas necesarias, el planeta será destruido y la partida terminará con la derrota para todos... ¿Tenéis lo que hace falta para salvar a la humanidad?

PREPARACIÓN

1. Coloca el Tablero en el centro de la mesa, donde lo alcancen bien todos los jugadores.
2. Baraja las Cartas de Rol y entrega 1 a cada jugador. Los jugadores cogen su Peón correspondiente y lo colocan en Atlanta. Las Cartas de Rol y los Peones que sobren se retiran del juego. 
3. Coloca 1 Centro de Investigación en Atlanta, y deja los demás a un lado del Tablero. 
4. Poner el Marcador de Brote en la casilla "0" del Contador de Brotes, el Marcador de Infección en la primera casilla del Contador de Infección (con el número "2"), y los 4 Marcadores de Cura junto a la zona de Curas Descubiertas del Tablero. 
5. Separa los Cubos de Enfermedad por colores y colócalos en 4 montones cerca del Tablero. 
6. Saca las 6 Cartas de Epidemia del mazo de Cartas del Jugador y déjalas aparte. 
7. Baraja las restantes Cartas del Jugador (dorso azul) boca abajo y entrega a cada jugador:
Con **4 JUGADORES**: **2** Cartas Con **3 JUGADORES**: **3** Cartas Con **2 JUGADORES**: **4** Cartas 
8. Separa las Cartas de Jugador en un número de montones, según la dificultad que se quiera para la partida:
- Para el **Juego de Introducción**, separa las Cartas en **4** montones (*recomendado para la primera partida*).
- Para el **Juego Normal**, separa las Cartas en **5** montones.
- Para el **Juego Heroico**, separa las Cartas en **6** montones (*una vez que se domine el Juego Normal*). 
9. Mezcla 1 Carta de Epidemia en cada uno de estos montones. Apila los montones unos encima de otros para formar la Pila de Cartas del Jugador (si los montones no fueran iguales, procura poner los que tengan más cartas sobre los que tengan menos cartas). Las Cartas de Epidemia que sobren se retiran del juego. 
10. Baraja las Cartas de Infección (dorso verde) y colócalas boca abajo sobre el Tablero para formar la Pila de Infección. 
11. Coloca los Cubos de Enfermedad iniciales: 
- Roba 3 Cartas de la Pila de Infección y colócalas boca arriba en la Pila de descartes de Infección. Por cada Carta sacada, coloca **3** Cubos (del mismo color que la Carta) en la Ciudad indicada.
- Roba 3 Cartas más y haz lo mismo, pero colocando **2** Cubos en cada Ciudad.
- Robas las 3 últimas Cartas y haz lo mismo, pero poniendo sólo **1** Cubo en cada Ciudad. 
12. El jugador que haya estado enfermo más recientemente empieza la partida.

PREPARACIÓN - RESUMEN

1. A cada jugador:



1 Carta de Rol al azar



1 Carta de Referencia



una mano inicial:

4 jugadores **2** cartas

3 jugadores **3** cartas

2 jugadores **4** cartas

2. En el Tablero:

Los Peones de todos los jugadores y 1 Centro de Investigación (en Atlanta)



Los Marcadores de Brote y de Infección



3. Infectar algunas ciudades:

- Barajar las Cartas de Infección y sacar 9 Cartas:

Se colocan 3 Cubos en las primeras 3 Ciudades



Se colocan 2 Cubos en las segundas 3 Ciudades



Se coloca 1 Cubo en las 3 últimas Ciudades



- Se ponen los Cubos del mismo color que las Cartas

- Descartar las 9 Cartas de Infección utilizadas

- Hacer un mazo de Cartas de Infección con el resto de las Cartas



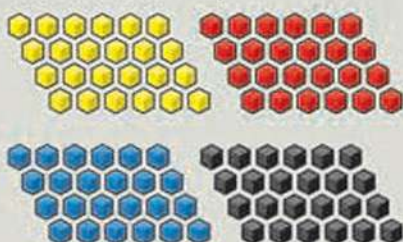
4. Colocar al alcance:

Los Marcadores de Cura cerca de la zona de Curas Descubiertas



(por el lado de la vacuna)

Los Cubos de Enfermedad restantes, clasificados por colores



Los demás Centros de Investigación

5. Preparar la Pila de Cartas del Jugador:

- Dividir las restantes Cartas del Jugador en montones iguales, según el tipo de Juego:

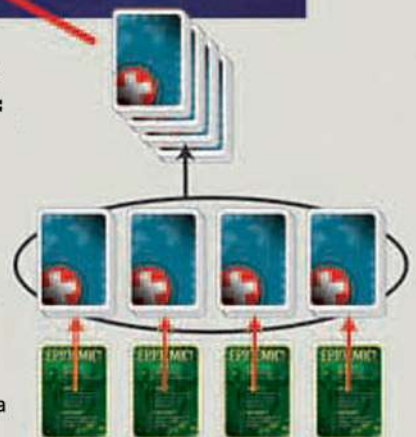
INTRODUCCIÓN: 4 montones

NORMAL: 5 montones

HEROICO: 6 montones

- Mezclar 1 Carta de Epidemia en cada uno de los montones (boca abajo)

- Apilar juntos los montones para formar la Pila de Cartas del Jugador



UN TURNO DE JUEGO

El juego se desarrolla en sentido horario; los jugadores toman su Turno en orden hasta el final de la partida. En cada Turno, el jugador activo debe:

- 1 **Realizar 4 Acciones**
- 2 **Robar 2 Cartas para añadirlas a su mano**
- 3 **Infección**

Al terminar la Fase de Infección, concluye el Turno de un jugador, y el jugador situado a su izquierda empieza el suyo.

1 ACCIONES

Cada jugador dispone de **4** Acciones para utilizar en su Turno. Un jugador consume **1 Acción** para llevar a cabo cualquiera de las Acciones **Básicas** o **Especiales**. La misma Acción puede realizarse varias veces en el mismo Turno consumiendo 1 Acción cada vez que se lleve a cabo. Cada jugador tiene un **Rol** que le otorga ciertas habilidades especiales y únicas. Los jugadores también pueden *pasar* si no tienen nada más que hacer. Las Acciones que no se utilicen en un Turno se pierden.

ACCIONES BÁSICAS



Mover

Desplaza tu Peón hasta una Ciudad adyacente. Las Ciudades se consideran adyacentes si están conectadas por una línea roja. Las líneas rojas que salen por un extremo del Tablero continúan por el extremo opuesto hasta la Ciudad indicada (por ejemplo, Sydney y Los Angeles son Ciudades adyacentes).



Vuelo Directo

Juega 1 Carta de tu mano y traslada tu Peón hasta la Ciudad indicada en ella. Descarta la Carta a la pila de Descartes del Jugador.



Vuelo Charter

Juega la Carta correspondiente a la ubicación actual de tu Peón, para moverlo hasta cualquier Ciudad del Tablero. Descarta la Carta a la pila de Descartes del Jugador.



Vuelo Privado

Si tu Peón se encuentra en una Ciudad que contiene un Centro de Investigación, desplazas el Peón hasta cualquier Ciudad que también contenga otro Centro de Investigación. (Consulta la Sección *Construir un Centro de Investigación* en la página 5)



Pasar

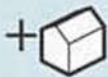
Un jugador también puede elegir pasar (y no hacer nada) como una de sus Acciones.



El **Distribuidor** puede mover en su Turno los Peones de otros jugadores (usando una de las Acciones **Básicas** disponibles) como si se trataran de su propio Peón. También puede emplear 1 Acción para mover un Peón hasta una Ciudad que contenga otro Peón. Puede mover los Peones de los otros jugadores siempre que éstos se lo permitan.

*Nota: para la Acción del **Vuelo Charter**, el Distribuidor debe jugar la Carta correspondiente a la ubicación actual del Peón que quiere desplazar.*

ACCIONES ESPECIALES



Construir un Centro de Investigación

Construir Centros de Investigación ayuda al equipo a moverse de un lugar a otro.

Los Centros de Investigación también son necesarios para descubrir las Curas.

Juega la Carta correspondiente a la Ciudad donde se encuentra el Peón y coloca un Centro de Investigación en dicha Ciudad. Descarta la Carta a la pila de Descartes del Jugador. Si no queda ningún Centro de Investigación disponible, selecciona uno que se encuentre actualmente en el Tablero y trasládalo hasta la Ciudad en donde se encuentre tu Peón.



El **Experto en Operaciones** no necesita jugar la Carta que coincida con la Ciudad donde se encuentra para **Construir un Centro de Investigación**. Él se limita a gastar su Acción para añadir el Centro de Investigación a la Ciudad donde esté.



Descubrir una Cura

Una vez que el equipo ha descubierto las 4 Curas gana automáticamente la partida!

Si tu Peón se encuentra en una Ciudad que contiene un Centro de Investigación, puedes descartar 5 Cartas del mismo color para curar la Enfermedad de ese color. Coge el Marcador de Cura correspondiente y colócalo (por el lado de la vacuna) en la zona de Curas Descubiertas del Tablero, indicando así la Enfermedad curada.



El **Científico** sólo necesita gastar 4 Cartas del mismo color para descubrir la Cura de la enfermedad, al realizar la Acción de **Descubrir una Cura**.



Tratar una Enfermedad

Durante el juego, tu equipo puede tratar enfermedades para ganar tiempo mientras descubre las Curas.

Retira 1 Cubo de Enfermedad de la Ciudad ocupada por tu Peón (cada cubo retirado supone 1 Acción). Coloca el Cubo retirado de nuevo en la reserva, junto al Tablero. Si los jugadores ya han descubierto la Cura, en lugar de un sólo Cubo, se retiran de la Ciudad todos los Cubos correspondientes a la Enfermedad curada, a cambio de 1 Acción.



Erradicar una Enfermedad

Si ya se ha descubierto la Cura de una Enfermedad y todos los Cubos de dicha Enfermedad ya se han retirado del Tablero, gira el Marcador de Cura de dicha enfermedad hacia el lado de la "puesta de sol". A partir de este momento, las Cartas de ese color no tendrán ningún efecto al sacarlas en la Fase de Infección. Retira todos los Cubos de Enfermedad de ese color y ponlos en la caja del juego (no se usarán más).



El **Médico** puede retirar todos los Cubos de un mismo color (en lugar de sólo 1 Cubo) al llevar a cabo la Acción **Tratar una Enfermedad**. Además, si el Médico, en cualquier momento, se encuentra en una Ciudad en la que hay Cubos de una Enfermedad que ya ha sido curada, puede retirar inmediatamente todos esos Cubos. Esta habilidad única está activa durante los Turnos de todos los jugadores y no cuesta ninguna Acción realizarla.



CIUDAD X



CARTA DE
LA CIUDAD X

Compartir Conocimientos

*Algunas veces resulta difícil para un jugador conseguir las Cartas necesarias para descubrir una Cura. La Acción **Compartir Conocimientos**, aunque difícil de realizar, puede ser muy útil en esos casos.*

Esta Acción permite transferir 1 Carta de un jugador a otro. Cada Carta transferida consume 1 Acción. Tanto tu Peón como el Peón del otro jugador deben encontrarse en la misma Ciudad, y solamente puede transferirse la Carta de la Ciudad donde se encuentran los Peones (por ejemplo, si ambos os encontráis en Moscú, sólo se puede transferir de un jugador al otro la Carta de Moscú). Si, como consecuencia de la transferencia, alguno de los jugadores tuviera más de 7 Cartas, el exceso de Cartas deben descartarse inmediatamente.



El **Investigador** permite entregar a otro jugador cualquier Carta cuando se vea envuelto en una Acción de **Compartir Conocimientos**, sin verse sometido a intercambiar la Carta de la Ciudad ocupada por ambos Peones, como les pasa al resto de jugadores. Pero esta habilidad sólo se aplica cuando es el Investigador quien entrega la Carta, si es él quien recibe la Carta, estará sometido a la misma restricción que los demás jugadores. El Investigador puede utilizar esta habilidad en el Turno de cualquier jugador, al verse inmerso en una Acción de **Compartir Conocimientos**.

Después de realizar las Acciones, el jugador debe robar **2 Cartas** de la Pila de Cartas del Jugador para añadirlas a su mano. Si una de las Cartas fuera una Epidemia, se siguen las reglas del apartado **Epidemias** (un poco más abajo). Después de robar las Cartas, se procede con la Fase de Infección (ver **Infección**, en la página 7).

Si no hubiera suficientes Cartas para robar en la Pila de Cartas del Jugador, el juego termina inmediatamente con la derrota de todos los jugadores.

CARTAS DE EVENTOS ESPECIALES

El mazo de Cartas del Jugador contiene 5 Cartas de Eventos Especiales. Estas Cartas pueden jugarse en cualquier momento (incluso en el Turno de otro jugador) y no consumen ninguna Acción. Al jugar una de estas Cartas, se leen las instrucciones de la misma y se descarta.



LÍMITE DE CARTAS

Los jugadores pueden tener en su mano un máximo de **7 Cartas**. En el momento que se supere ese límite de Cartas (ya sea al robar Cartas o como consecuencia de una Acción de **Compartir Conocimientos**), el jugador tendrá que descartarse de las Cartas de más que él decida. Un jugador puede *jugar* cualquier Carta de Evento Especial (aunque acabe de robarla), en lugar de descartarse de ella, para ayudar a reducir su mano a 7 Cartas.

COMPARTIENDO INFORMACIÓN SOBRE LAS CARTAS

Los jugadores pueden discutir libremente estrategias durante el juego, pero, igual que en el mundo real, los jugadores no saben inmediatamente todo lo que hacen los otros jugadores. Para simular esto, cuando juguéis tanto al *Juego Normal* como al *Juego Heroico*, los jugadores no podrán mostrar sus Cartas a los otros compañeros durante la partida. Sin embargo, los jugadores sí pueden *decir* al resto las Cartas que tienen. El *Juego de Introducción* no incluye esta restricción, por lo que los jugadores pueden determinar jugar con las Cartas descubiertas.

Dado que **Pandemic** es un juego cooperativo (y no una prueba de memoria), los jugadores son libres de examinar las Cartas incluidas en los Descartes del Jugador y de Infección en cualquier momento.

EPIDEMIAS

Cada vez que un jugador roba una Carta de Epidemia, se ve obligado a descartar dicha Carta y a hacer lo siguiente:



1. **Aumentar el Nivel de Infección:** se mueve el Marcador de Infección una casilla hacia la derecha en el Contador de Infección del Tablero.



2. **Infección:** se saca la Carta del fondo de la Pila de Infección y se añaden 3 Cubos a la Ciudad indicada en la Carta, antes de descartarla. Nota: ninguna Ciudad puede contener más de 3 Cubos *del mismo color*. Si la Carta de Epidemia hace que la Ciudad supere dicho límite, los Cubos de más se devuelven a la reserva y se produce un **Brote** (consulta el apartado **Brote** de la página 7).

Si no hubiera suficientes Cubos de Enfermedad para añadir al Tablero por una Epidemia, el juego termina inmediatamente con la derrota de los jugadores.



SE SACA LA ÚLTIMA CARTA



SE AÑADEN 3 CUBOS A LA CIUDAD INDICADA



SE DESCARTA LA CARTA

3. **Incrementar la intensidad de la Infección:** se coge la pila de Descartes de Infección, se barajan bien las Cartas, y se colocan en la parte superior de la Pila de Infección (pero sin barajar estas Cartas *dentro* de la Pila de Infección).



SE BARAJAN LOS DESCARTES DE INFECCIÓN



SE COLOCAN LOS DESCARTES ENCIMA DE LA PILA DE INFECCIÓN

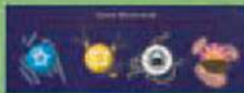
Se sacan Cartas de la Pila de Infección en función del Nivel de Infección actual, y se añade 1 Cubo de Enfermedad del color de cada Carta a la Ciudad indicada en la misma, resolviendo las Cartas en el orden en que se van sacando. Si la Carta es del color de una Enfermedad *erradicada*, no se añade el Cubo. Si la Ciudad ya contiene 3 Cubos *del color que se está añadiendo*, en lugar de añadir otro Cubo a la Ciudad, se produce un **Brote** de ese color.

Ejemplo de Infección: Javier está en la Fase de Infección, a punto de acabar su Turno. El Marcador de Infección señala un "3" en el Contador de Infección, así que roba 3 Cartas de Infección:



Seúl, luego París y luego Argel.

La Enfermedad Roja ya ha sido erradicada del juego, así que Javier ignora la Carta de Seúl.



Las Enfermedades Azul y Negra aún son una amenaza, así que Javier debe añadir 1 Cubo azul en París y luego 1 Cubo negro en Argel (aunque la Enfermedad Negra ya tiene Cura, todavía puede extenderse).

Javier pone 1 Cubo azul en París (haciendo un total de 2 Cubos).



Pero en Argel ya hay 3 Cubos negros, así que no se puede añadir un nuevo Cubo allí... y se produce un **Brote**.

BROTOS

Se produce un Brote cada vez que un jugador tiene que añadir un Cubo de Enfermedad en una Ciudad que ya contiene 3 Cubos de ese mismo color. Cuando esto ocurre, en vez de añadir un cuarto Cubo, se añade 1 Cubo del color del Brote a cada una de las Ciudades adyacentes.

Reacción en Cadena

Si alguno de estos nuevos Cubos hace que el número de Cubos de ese mismo color en una Ciudad adyacente exceda de 3, se produce un nuevo Brote, provocando una Reacción en Cadena. Sin embargo, cada Ciudad sólo puede sufrir un Brote *sólo una vez* en cada Reacción en Cadena.

Cada vez que se produce un Brote en una Ciudad, el Marcador de Brote se desplaza una casilla en el Contador de Brotes. Si el Contador llega a 8 (y el Marcador alcanza la casilla de la calavera), el juego termina inmediatamente con la derrota de los jugadores. Además, si no hay suficientes Cubos para añadir al Tablero, el juego también termina en derrota.

Ejemplo de Brote: se produce un Brote Negro en Argel. Javier debe añadir 1 Cubo negro en todas las Ciudades adyacentes: Madrid, Estambul, París y El Cairo.

Al hacerlo en El Cairo, que ya tiene 3 Cubos negros, se produce una **Reacción en Cadena**, y un nuevo Brote (nota: aunque Madrid también tiene más de 3 Cubos, no hay más de 3 *del mismo color*, así que no se produce allí un nuevo Brote).



BROTE 1

Javier debe añadir ahora otro Cubo negro a las Ciudades adyacentes a El Cairo. No tiene que poner Cubo en Argel (porque ninguna Ciudad puede sufrir un Brote más de una vez en cada Reacción en Cadena), pero sí debe añadirlo en Estambul (llegando a 3) y en el resto de Ciudades adyacentes.

Afortunadamente para Javier y el resto de jugadores, ninguna de esas Ciudades es víctima de un nuevo Brote. Javier mueve el Marcador de Brote *dos casillas* en el Contador de Brotes, porque se han dado 2 Brotes en el Turno. Javier descarta las 3 Cartas de Infección y termina su Turno.



BROTE 2

FINAL DEL TURNO

Después de que se han resuelto todas las Cartas de Infección, éstas se descartan. El Turno del jugador termina y el jugador que se encuentra sentado a su izquierda empieza su Turno.

DERROTA

El juego termina inmediatamente con la Derrota de todos los jugadores si se produce cualquiera de las siguientes condiciones:

- ☠ Un jugador tiene que añadir Cubos de Enfermedad al Tablero, pero ya no quedan suficientes de ese color.
- ☠ Se han producido los 8 Brotes (el Marcador de Brote ha alcanzado la casilla de la calavera).
- ☠ No hay suficientes Cartas en la Pila de Cartas del Jugador cuando un jugador tiene que robar Cartas.

VICTORIA

Los jugadores ganan la partida de forma colectiva, en cuanto se han descubierto las Curas para las 4 Enfermedades (Azul, Amarilla, Negra y Roja).

No es necesario que los jugadores administren la Cura a todas las Ciudades infectadas para ganar la partida (la Victoria es inmediata en cuanto un jugador consigue la última Cura).



UN TURNO DE EJEMPLO

CÓMO ESTÁN LAS COSAS

Ya han pasado varios Turnos de juego y le toca jugar a Javier, el Científico (Peón blanco), que se encuentra en Manila. La Enfermedad Roja ya ha sido erradicada. Blanca, la Experta en Operaciones (Peón verde) está en la Ciudad de Chennai, donde ha construido un Centro de Investigación hace poco. Empieza el Turno de Javier.



ACCIÓN 1

Parte de la Enfermedad Amarilla se ha extendido hasta Manila, así que Javier decide tratar la enfermedad. Gasta su primera Acción para **Tratar una Enfermedad** y poder eliminar 1 Cubo amarillo de Manila.



ACCIÓN 2

Después de acordarlo con Blanca, Javier traza un plan, pero necesita desplazarse hasta Chennai para llevarlo a cabo. Por suerte, Javier tiene la Carta de Manila en su mano, así que gasta su segunda Acción para jugar la Carta, hacer un **Vuelo Charter** y mover su Peón para encontrarse con Blanca en el Centro de Investigación de Chennai.



ACCIÓN 3

Juntos en Chennai, Javier y Blanca conspiran para ejecutar el plan. Javier emplea su tercera Acción para **Compartir Conocimientos**, y recibe la Carta de Chennai de Blanca, puesto que antes le había dicho que la tenía.



ACCIÓN 4

Por fin, el plan de Javier se completa. Va a **Descubrir una Cura** para la Enfermedad Negra en el Centro de Investigación de Chennai. Normalmente un jugador necesitaría utilizar 5 Cartas del mismo color para hacerlo, pero Javier es el **Científico** y sólo necesita 4 Cartas. Así que descarta sus 4 Cartas negras y emplea su última Acción en **Descubrir una Cura**. El Marcador de Cura de color negro se coloca en el Tablero en la casilla apropiada de la zona de Curas Descubiertas.



ROBAR 2 CARTAS

Habiendo completado sus 4 Acciones, Javier pasa a la siguiente Fase de su Turno y roba 2 Cartas de la Pila de Cartas del Jugador. Ninguna de las Cartas es una Epidemia, así que Javier las añade a su mano y pasa a la siguiente Fase de su Turno: la Infección.



Para ver el resto del Turno de Javier, consulta el Ejemplo de Infección de la página 7.

PANDEMIC es un juego diseñado por Matt Leacock
Diseño Gráfico: Joshua Cappel
Arte: Régis Moulun

Adaptación al Castellano: Javier Gómez Ufano
Junio-2008



Publicado por Z-Man Games Inc.

6 Alan Drive, Mahopac, NY 10541

Para cualquier comentario, pregunta o sugerencia,
por favor, diríjanse a zman@zmangames.com

www.zmangames.com