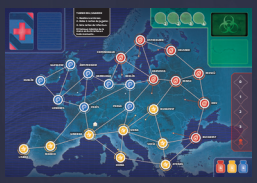
En ***Pandemic: Zona cero – Europa***, sois miembros de un equipo especializado de control de enfermedades. Debéis colaborar entre vosotros usando vuestras habilidades específicas para detener la propagación de enfermedades por toda Europa al mismo tiempo que trabajáis en descubrir las curas correspondientes.

CONTENIDO



1 tablero de juego

40 cartas de Jugador

24 cartas de Ciudad

3 cartas de Epidemia

4 cartas de Evento

9 cartas de Mutación

24 cartas de Infección

4 cartas de referencia

4 cartas de Personaje

4 peones de jugador
(en cuatro colores distintos)

48 cubos de Enfermedad
(16 cubos en tres colores distintos)

3 indicadores de Cura
(en tres colores distintos)

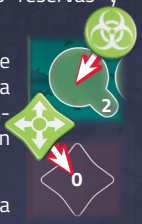
1 indicador de Infección

1 indicador de Brote

PREPARACIÓN

1. Coloca el tablero al alcance de todos los jugadores. Separa por colores los cubos de Enfermedad y los indicadores de Cura para formar sus correspondientes reservas y déjalos cerca del tablero.

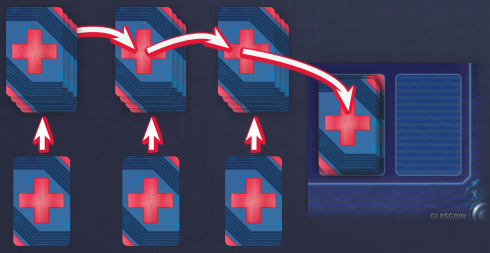
2. Coloca los indicadores de Brote y de Infección en la casilla inicial de sus marcadores respectivos, tal y como se ve en la ilustración.



3. Entrégale a cada jugador 1 carta de referencia, 1 carta de Personaje al azar y el peón de jugador del color que corresponda a su Personaje. Después, todos los jugadores colocan sus peones en Ginebra. Deja en la caja del juego las cartas de referencia, las cartas de Personaje y los peones que no vayan a usarse.

4. Hay 24 cartas de Jugador con nombres de Ciudad y 4 cartas con la etiqueta «Evento». Baraja esas 28 cartas y reparte 2 bocarriba a cada jugador (repártele 3 a cada uno si solo sois dos jugadores).

   A continuación, divide el resto de esas cartas en **tres pilas de cartas bocabajo, las cuales han de tener la misma cantidad de cartas dentro de lo posible**. Después, baraja bocabajo **1 carta de Epidemia** en cada pila. Por último, **pon cada pila una encima de la otra** para formar el mazo de cartas de Jugador (las pilas con menos cartas, si las hay, se ponen en la parte inferior del mazo) y coloca el mazo en el tablero.



5. Baraja el mazo de Infección y colócalo bocabajo en el tablero.

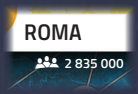
   Gira **2 cartas de Infección** y, por cada una de ellas, coloca en la Ciudad indicada **3 cubos de Enfermedad** del color correspondiente a esa carta.

   Después, gira **otras 2 cartas de Infección** y, por cada una de ellas, coloca en la Ciudad **2 cubos de Enfermedad** del color correspondiente.

   Por último, gira **otras 2 cartas de Infección** y, por cada una de ellas, coloca en la Ciudad **1 cubo de Enfermedad** del color correspondiente.

   Deja esas 6 cartas de Infección, bocarriba, en la pila de descartes del mazo de Infección.

6. El jugador que tenga en su mano la carta de **Ciudad con mayor población** juega el primer turno.



Las cartas de Mutación son una forma optativa de añadir más dificultad a la partida. Sin embargo, no las usaréis las primeras veces que juguéis, así que déjalas en la caja del juego. Cuando domineis más el juego, si queréis incorporar las cartas de Mutación, consultad en la sección «Cartas de Mutación» (página 7) sus reglas y su preparación.

CONCEPTOS CLAVE

COOPERACIÓN

Pandemic: Zona cero – Europa es un juego cooperativo, así que todos los jugadores están en el mismo equipo y ganan o pierden juntos. Cada miembro de tu equipo tiene un Personaje con capacidades especiales que ayudará a que el equipo tenga éxito. Además, cada jugador deja bocarriba su mano de cartas frente a sí para que todos los jugadores puedan ver las cartas de los demás.

Los jugadores son libres de hablar entre ellos y darse consejos los unos a los otros. Todo el mundo debería dar su opinión y expresar sus ideas, pero cada jugador decide por sí mismo qué hacer durante su turno.

ENFERMEDADES

Europa se ve amenazada por tres Enfermedades diferentes, cada una de las cuales se identifica mediante un color específico y se representa en el tablero mediante cubos de su color.

Cada Ciudad del tablero tiene su correspondiente carta de Infección. Cuando se gira 1 carta de Infección, se coloca 1 cubo en la Ciudad correspondiente para representar que allí se está propagando una Enfermedad.

Los cubos de Enfermedad deben tratarse con rapidez porque, si las Enfermedades llegan a propagarse de forma descontrolada, perderéis la partida.

CARTAS DE JUGADOR

Cada jugador tiene una mano de cartas de jugador en la que puede haber cartas de Ciudad y cartas de Evento. Durante la partida, descartas cartas de Ciudad para completar ciertos objetivos y juegas cartas de Evento para beneficiarte de sus efectos particulares. Asegúrate de que todas las cartas descartadas o jugadas se dejan en la pila de descartes del mazo de jugador.

Tamaño de la mano

El tamaño máximo de la mano de cartas de los jugadores es de 6 cartas **en todo momento**, tanto si es su turno como si no lo es. En cuanto un jugador tenga más de 6 cartas en la mano, debe descartar cartas de Ciudad o de Evento hasta que solo le queden 6 cartas.

TURNOS DE LOS JUGADORES

Los jugadores se turnan en el sentido de las agujas del reloj y, en cada turno, siguen los pasos que se muestran a continuación. La primera vez que juguéis, no tengáis la impresión de que tenéis que leeros las reglas por completo y acordaros de todo: en lugar de eso, podéis leer las reglas de cada paso, jugar ese paso y consultar las reglas tantas veces como haga falta si tenéis alguna duda.

1. Realizar 4 acciones.
2. Robar 2 cartas de Jugador.
3. Girar cartas de Infección.

1. REALIZAR 4 ACCIONES

En cada turno, puedes realizar hasta 4 acciones y puedes repetir la misma acción varias veces en el mismo turno. Las acciones están resumidas en las dos caras de las cartas de referencia. Algunos Personajes tienen acciones que solo ellos pueden realizar.

Viajar por tierra o mar

Mueve tu peón a una Ciudad que esté conectada a la tuya con una línea.

Vuelo directo

Descarta de tu mano 1 carta de Ciudad para mover tu peón a **la Ciudad que se muestre en esa carta**.

Vuelo chárter

Descarta de tu mano la carta de Ciudad **que muestre la Ciudad en la que está tu peón** para mover tu peón a **cualquier Ciudad**.

EJEMPLO DE VUELO

Laura, la Viróloga, está en Madrid y quiere llegar a Kiev para realizar la acción «Tratar una Enfermedad». Dado que tiene en su mano las cartas de Ciudad de Hamburgo y Copenhague, en su turno realiza la acción «Vuelo directo» y descarta la carta de Hamburgo para moverse directamente a Hamburgo. Después, viaja por mar a Copenhague y, por último, realiza la acción «Vuelo chárter» y descarta la carta de Copenhague para moverse directamente a Kiev.

EJEMPLO DE COMPARTIR INFORMACIÓN

Raquel, el Piloto, está en Minsk y tiene en su mano la carta de Ciudad de Minsk; mientras que Laura, la Viróloga, está en Kiev y tiene en su mano la carta de Ciudad de Kiev. En su turno, Juan, la Especialista en cuarentenas, viaja por tierra dos veces para ir de Praga a Minsk; realiza la acción «Compartir información» para recibir la carta de Ciudad de Minsk de Raquel; y, después, viaja por tierra hasta Kiev. En su turno, Laura puede realizar la acción «Compartir información» para entregar la carta de Ciudad de Kiev a Juan. En cada una de las acciones «Compartir información», ambos jugadores deben estar de acuerdo en entregar o recibir la carta.

Tratar una Enfermedad

Retira 1 cubo de Enfermedad de la Ciudad donde estés y déjalo en su reserva de cubos que está junto al tablero.

Si el color del cubo corresponde a una Enfermedad que ya tiene Cura (consulta «Descubrir una Cura», a la derecha), retira de la Ciudad **todos** los cubos de ese color en lugar de solo uno.

Compartir información

Si hay otro jugador en tu Ciudad y **ambos jugadores estáis de acuerdo**, puedes hacer una de las siguientes cosas:

- Entregar a ese jugador la carta de Ciudad **que coincida con la Ciudad en la que estés**.
- Recibir del otro jugador la carta de Ciudad **que coincida con la Ciudad en la que estés**.

Recuerda: cada vez que recibas una carta, asegúrate de que el tamaño de tu mano no sea superior a 6 cartas.

Descubrir una Cura

Si quieres realizar esta acción, tu peón debe estar en Ginebra, que es la Ciudad donde está el centro de investigación . Descarta de tu mano **4 cartas de Ciudad del mismo color** para descubrir la Cura de la Enfermedad de ese color. Coloca el indicador de Cura de esa Enfermedad en su casilla de Cura del tablero.

Curar Enfermedades es lo que hace que ganéis la partida: debéis curar las tres Enfermedades para ganar. Curar Enfermedades hace que la acción «Tratar una Enfermedad» sea más efectiva contra dichas Enfermedades, pero ten en cuenta lo siguiente:

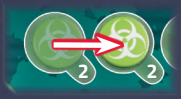
- Curar una Enfermedad **no** retira inmediatamente los cubos que ya estén en el tablero.
- Curar una Enfermedad **no** evita que se coloquen nuevos cubos en el tablero.

2. ROBAR 2 CARTAS DE JUGADOR

Después de realizar acciones, roba 2 cartas de la parte superior del mazo de cartas de Jugador. Si no quedan cartas suficientes en el mazo como para robar 2 cartas, **no** barajes la pila de descartes del mazo de cartas de Jugador para formar un nuevo mazo, ya que la partida termina inmediatamente y todos los jugadores pierden (consulta «Perder y ganar», en la página 6).

Cartas de Epidemia

Si has robado alguna carta de Epidemia, realiza inmediatamente los siguientes pasos:



1. **Propagar:** mueve el indicador de Infección una casilla hacia la derecha en su marcador.

2. **Infectar:** gira **la primera carta de la parte inferior** del mazo de Infección y coloca 3 cubos de Enfermedad del color correspondiente en la Ciudad indicada en la carta. Si esa Ciudad va a tener 4 o más cubos de un mismo color, coloca tantos cubos como sean necesarios para que la Ciudad tenga 3 cubos de ese color. A continuación, surge un Brote (consulta «Brotes», a la derecha). Por último, deja la carta de Infección en la pila de descartes del mazo de Infección.

3. **Intensificar:** baraja todas las cartas de la pila de descartes del mazo de Infección, **incluida la carta robada durante el paso de «Infectar»**, y colócalas bocabajo encima del mazo de Infección.

Después de resolver una carta de Epidemia, déjala en la caja del juego. Si robas 2 cartas de Epidemia a la vez, realiza los tres pasos anteriores y luego repítelos. Las cartas de Epidemia no van a tu mano y, por tanto, no cuentan de cara al tamaño de la mano. **No robes otra carta para sustituir una carta de Epidemia**.

3. GIRAR CARTAS DE INFECCIÓN

De una en una, gira **tantas cartas de Infección como indique el número de la casilla que ocupe actualmente el indicador de Infección**. Por cada carta que gires, **infecta** la Ciudad correspondiente y descarta la carta en la pila de descartes del mazo de Infección.

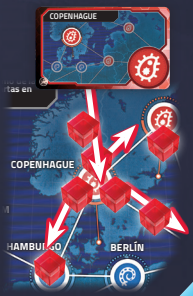
Para infectar una Ciudad, coloca en esa Ciudad **1 cubo de Enfermedad del mismo color que la carta de Infección**. Si la Ciudad ya tiene 3 cubos de ese color, no coloques un cuarto cubo. En lugar de eso, surge un Brote en la Ciudad (consulta «Brotes» más abajo).

Si tienes que colocar un cubo, pero no quedan del color requerido en su reserva, la partida termina inmediatamente y todos los jugadores pierden (consulta «Perder y ganar», en la página 6).

Aunque es raro que suceda, es posible que el mazo de Infección se agote. Si así ocurriera, baraja la pila de descartes del mazo de Infección para formar un nuevo mazo.

Brotes

Si tuvieras que colocar **un cuarto cubo de un mismo color** en una Ciudad, surgirá un Brote de ese color. **No coloques un cuarto cubo en la Ciudad donde haya surgido el Brote**; en lugar de eso, cuando surja el Brote, mueve el indicador de Brote una casilla hacia abajo en el marcador de Brote. A continuación, coloca 1 cubo de la Enfermedad que ha provocado el Brote en cada Ciudad que esté conectada a aquella en la que haya surgido el Brote.



Brotes en cadena

Mientras estés resolviendo un Brote, si tienes que colocar un cubo en una Ciudad que ya tenga 3 cubos del mismo color que el Brote, no coloques el cuarto cubo. En lugar de eso, después de que resuelvas el Brote en curso, surgirá un Brote en cadena en cada Ciudad que esté en la situación antes descrita.

Cuando surja un Brote en cadena, mueve el indicador de Brote una casilla hacia abajo en el marcador de Brote. A continuación, coloca cubos en las Ciudades conectadas a la Ciudad donde haya surgido el Brote en cadena. No coloques cubos en las Ciudades donde ya haya surgido un Brote o un Brote en cadena provocado por la carta de Infección que estás resolviendo en ese momento. Tampoco muevas el indicador de Brote en estos casos.

EJEMPLO DE BROTE EN CADENA

Tanto Dublín como Glasgow tienen 3 cubos azules y, durante el paso de «Girar cartas de Infección», se gira la carta de Infección de Dublín. En lugar de colocar un cuarto cubo de Enfermedad en Dublín, surge un Brote azul: se coloca 1 cubo azul en Londres y, en lugar de colocar un cuarto cubo en Glasgow, surge un Brote en cadena en Glasgow. Debido a esto, se coloca otro cubo azul en Londres, pero no en Dublín porque en esa Ciudad ya ha surgido un Brote provocado por la carta de Infección que se está resolviendo en ese momento.

FINAL DEL TURNO

Después de girar y resolver las cartas de Infección, tu turno termina y el jugador que está a tu izquierda juega el siguiente turno.

CARTAS DE EVENTO

Los jugadores pueden jugar cartas de Evento en cualquier momento, incluso durante el turno de otros jugadores. Jugar una carta de Evento no cuenta como una acción, y el jugador que juega la carta decide cómo se usa.

Las cartas de Evento no pueden jugarse mientras se esté resolviendo una carta. Esto significa que, una vez se ha girado una carta de Infección, es demasiado tarde para jugar una carta de Evento con el fin de evitar que se coloque un cubo o que surja un Brote.

PERDER Y GANAR

La partida termina inmediatamente y **todos los jugadores pierden** si ocurre cualquiera de las siguientes cosas:

- El indicador de Brote llega a la última casilla del marcador de Brote.

- Tienes que colocar 1 cubo de Enfermedad en el tablero, pero no quedan cubos del color requerido en su reserva.
- Realizas el paso de «Robar 2 cartas de jugador», pero no quedan cartas suficientes en el mazo antes de robar (queda 1 o ninguna carta).

¡Los jugadores **ganan inmediatamente la partida** cuando se descubre la Cura de las tres Enfermedades!

Para ganar, no es necesario que retiréis del tablero todos los cubos de Enfermedad. Después de que tu equipo descubra la Cura de las Enfermedades, el personal médico de cada Ciudad será capaz de tratar con las Curas descubiertas a cualquiera que siga afectado por las Enfermedades.

CARTAS DE MUTACIÓN

Después de haber jugado unas pocas partidas usando las reglas básicas, podéis poner a prueba vuestras habilidades enfrentándoos, mediante las cartas de Mutación, a Enfermedades que cultivan y desarrollan nuevas características.

PREPARACIÓN

Baraja bocabajo las 9 cartas de Mutación. Durante el paso 4 de la preparación, además de barajar 1 carta de Epidemia en cada una de las tres pilas de cartas de Jugador, baraja bocabajo también en cada pila las cartas de Mutación indicadas a continuación según el grado de dificultad que queráis añadir a la partida:

- **Dificultad normal:** 1 carta de Mutación por pila.
- **Dificultad heroica:** 2 cartas de Mutación por pila.

Deja en la caja del juego, sin mirarlas, las cartas de Mutación que no vayan a usarse.

CÓMO SE JUEGA

Cuando robes una carta de Mutación, colócala junto al tablero. Cada carta de Mutación tiene un efecto que se mantiene activo hasta que su Enfermedad se cura y que, para el color que muestra, modifica la acción «Tratar una Enfermedad» o el paso de «Girar cartas de Infección» de los turnos de los jugadores. Es posible jugar más de una carta de Mutación a la vez, incluso varias del mismo color.

Si robas una carta de Mutación después de que su Enfermedad correspondiente se haya curado, esa carta de Mutación no tiene ningún efecto. Por tanto, descártala sin más.

TEN SIEMPRE PRESENTE QUE...

- Si robas una carta de Epidemia o de Mutación en tu turno, no puedes robar otra carta para sustituirla.
- El tamaño máximo de la mano de cartas de los jugadores es de 6 cartas en todo momento. Si, al recibir 1 carta de otro jugador o al robar cartas durante tu turno, acabas con más de 6 cartas, debes jugar cartas de Evento o descartar cartas de Ciudad hasta que solo tengas 6 cartas en la mano.
- Tienes que estar en Ginebra, que es la Ciudad donde está el centro de investigación, para realizar la acción «Descubrir una Cura».
- Ganáis **inmediatamente** al descubrir la tercera Cura. No es necesario que retiréis del tablero los cubos que queden.
- La expresión «tu Ciudad» incluida en algunos efectos se refiere a la Ciudad donde esté tu peón en ese momento.
- Siempre que un efecto te permita interactuar con otro jugador durante tu turno (por ejemplo, mover su peón, entregarle cartas o recibir cartas de él), ambos jugadores debéis estar de acuerdo en hacerlo.
- Debido a los Brotes, una Ciudad puede tener hasta 3 cubos de Enfermedad de cada color.

ACLARACIONES SOBRE ALGUNAS CARTAS

- **Especialista en contención:** si este Personaje entra en una Ciudad que tiene dos o más Enfermedades con 2 o más cubos cada una, retira 1 cubo de cada una de esas Enfermedades.
- **Piloto:** cuando este Personaje se salta una Ciudad mientras vuela, ignora todos los efectos de entrar en ella o salir de ella. Por ejemplo, la habilidad del Especialista en contención no se aplica en esa Ciudad.
- **Altamente contagiosa:** si el jugador que está jugando el turno cumple la condición de varias cartas de Mutación «Altamente contagiosa», roba +1 carta de Infección por cada una de esas cartas de Mutación.

CRÉDITOS

Diseño del juego: Matt Leacock y Tom Lehmann

Productor: Michael Sanfilippo

Revisión: Justin Kemppainen y Steven Kimball

Dirección artística: Samuel R. Shimota y Bree Lindsoe

Ilustración de la cubierta: Atha Kanaani

Ilustración del tablero: Dan Gerlach

Diseño gráfico: Dan Gerlach y Samuel R. Shimota

Ilustraciones de los personajes: Chris Quilliams

Composición de la parte trasera de la caja: Sarah Swindle

Mercadotecnia: Megan Robinson

Equipo de gerencia: Beth Erikson, Justin Kemppainen, Todd Michlitsch y Samuel R. Shimota

Jefe del estudio: Steven Kimball

Traducción: J. Ignacio Candil

Revisión de la traducción: Aurora C. Mena

Un agradecimiento especial a Anna, Colleen y Donna por probar el juego durante el confinamiento.

Z-Man Games es una editorial comprometida con la representación de la diversidad y con crear juegos accesibles para todos. Si tienes alguna duda o sugerencia, por favor, contacta con nosotros a través de nuestra página web.

© 2021 Z-Man Games. Pandemic y Z-Man Games son ® de Z-Man Games. Zona cero es TM de Z-Man Games. Gamegenic y el logotipo de Gamegenic son TM y © de Gamegenic GmbH, Alemania. Los componentes reales pueden variar de los mostrados.

DIFERENCIAS CON *PANDEMIC*

Si has jugado a la versión original de ***Pandemic***, ***Pandemic: Zona cero*** se diferencia de él en lo siguiente:

- Solo hay tres Enfermedades (en lugar de cuatro).
- Durante la preparación, la cantidad de cartas que se giran es ligeramente diferente.
- Para descubrir una Cura, los jugadores solo necesitan 4 cartas (en lugar de 5).
- Solo hay un centro de investigación, que está en Ginebra. Los jugadores no pueden construir más centros de investigación ni moverse mediante puentes aéreos.
- Solo hay 3 cartas de Epidemia en el mazo de cartas de jugador y todas ellas se usan en cada partida.
- Las Enfermedades no pueden erradicarse.
- Las habilidades de algunos Personajes se han modificado ligeramente.
- Se pueden añadir cartas de Mutación a la partida para aumentar su dificultad.

Si estás interesado en jugar partidas en solitario o en las reglas para combinar este juego con otros juegos de la serie Zona cero, visita www.zmangames.com/pandemic-hot-zone.

Las cartas de Europa tienen el icono .

Aprende a jugar aquí: