

PANDEMIC

EXPANSIÓN **EN EL LABORATORIO**

Una expansión para *Pandemic* de Matt Leacock y Tom Lehmann

Encerrados en salas blancas, los científicos van a contrarreloj para secuenciar enfermedades y probar curas con las que salvar a la humanidad. Cambia *Pandemic* de forma drástica con el reto «Laboratorio» y añade nuevos personajes, eventos, efectos de cepa virulenta, el nuevo escenario «Mutación» y reglas para jugar en solitario y en equipo.

4 cartas de Personaje



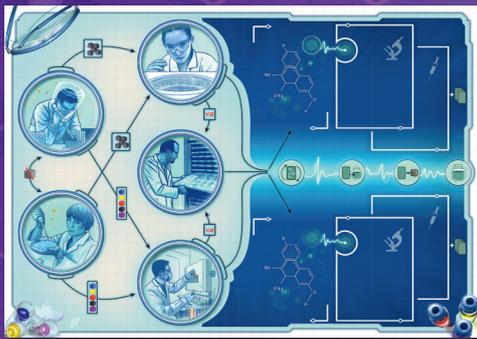
4 peones



3 cartas de Evento



1 tablero de Laboratorio



5 viales de Cura



14 cartas de Secuencia



5 cartas de referencia de Laboratorio



2 cartas de Personaje modificadas (versiones de Laboratorio)



12 cubos de Enfermedad



2 cartas «Mutación: pánico a escala global»



2 cartas de Epidemia «Cepa virulenta»



1 carta de CCPE (juego en solitario)



3 Centros de investigación en equipo



8 cartas de Objetivo



10 cartas de Bonificación



14 indicadores de Logro



Las cartas de *En el laboratorio* tienen este icono en la esquina inferior derecha para que puedas distinguirlas fácilmente.



RESUMEN

Esta expansión incluye 4 Personajes, 3 Eventos, 2 añadidos para los retos de ¡Al límite! y tres nuevas formas de jugar.

Para empezar, juega al juego básico con los nuevos Personajes y Eventos. Después, prueba el nuevo reto «Laboratorio», el juego en solitario o el juego en equipo:

- Reto «**Laboratorio**»: toma muestras y secuencia Enfermedades para descubrir Curas.

- Juego **en solitario**: tú, con ayuda del CCPE (Centro para el Control y la Prevención de Enfermedades), te las apañas solo...

- Juego **en equipo**: varios equipos de control de enfermedades rivales compiten para prevenir pandemias y curar Enfermedades.

Por último, prueba los retos de ¡Al límite! con los nuevos componentes, así como las nuevas cartas de Epidemia «Cepa virulenta» y el nuevo escenario «Mutación: pánico a escala global».

NUEVOS PERSONAJES Y EVENTOS

Nuevos Personajes

Añade las 4 nuevas cartas de Personaje a las otras cartas de Personaje, barájalas y reparte 1 carta a cada jugador. Consulta en la página 8 los detalles de los nuevos Personajes.

Las versiones de Laboratorio de la Epidemióloga y la Analista solamente se usan cuando se juega el reto «Laboratorio». El «personaje» del CCPE solamente se emplea en el juego en solitario.

Nuevos Eventos

Añade las 3 nuevas cartas de Evento a las otras cartas de Evento y barájalas boca-abajo. Al igual que en ¡Al límite!, usa **2 cartas de Evento por jugador**. Los nuevos Eventos se juegan de la forma normal.



Importante

Las cartas de Evento colocadas bocarriba a modo de recordatorio no cuentan de cara al tamaño de la mano de un jugador. Además, no están aún en la pila de descartes del mazo de cartas de jugador, por lo que no puede cogerlas el Planificador de contingencias.

Mejoras en la higiene

Este Evento solo afecta a los cubos retirados con acciones «Tratar una Enfermedad», no a los cubos retirados por otros medios, como las capacidades del Especialista en contención o del Operativo de campo, varios Eventos, etc.

Zona infectada vedada

Al igual que el resto de los Eventos, este *no puede* jugarse mientras se esté resolviendo una carta de Infección o de Epidemia, sino que debe jugarse *antes* de que la carta se gire o se robe respectivamente. Por tanto, debe planearse con antelación cuándo jugarlo. Esto no evita que los *Brotos* sigan surgiendo, ya que este Evento simplemente evita que los *Brotos* provoquen *Brotos en cadena* hasta que empiece el siguiente turno del jugador que lo ha jugado.

Avance en la secuenciación

En el reto «Mutación», las cartas de Ciudad para la Cura deben incluir 1 o 2 cartas de Ciudad que tengan 1 cubo violeta al menos.

RETO «CEPA VIRULENTA»

Añade las 2 nuevas cartas a las otras cartas de Epidemia «Cepa virulenta» durante la preparación del reto «Cepa virulenta» de ¡Al límite! No hay más cambios en la preparación ni en la partida.



ESCENARIO «MUTACIÓN: PÁNICO A ESCALA GLOBAL»

Esto modifica el reto «Mutación» de ¡Al límite!

Cambios en la preparación

Aumenta a 24 cubos la reserva de cubos violetas. Usa las 2 cartas de Mutación con el título en rojo en lugar de las 2 cartas de Mutación de ¡Al límite!

En el paso 3 («Infecta nueve Ciudades»), coloca **1** cubo violeta en la primera Ciudad robada (además de 3 cubos del color de esa carta), coloca **2** cubos violetas en la cuarta Ciudad robada (además de 2 cubos del color de esa carta), y coloca **3** cubos violetas en la séptima Ciudad robada (además de 1 cubo del color de esa carta).

Este reto empieza con 24 cubos de Enfermedad en el tablero, 6 de los cuales son violetas, más 11 cartas de Infección en la pila de descartes del mazo de Infección (las 9 cartas de Ciudad robadas en el paso 3 más las 2 cartas de Mutación con el título en rojo).

Cambios en la partida

- Se colocan **2** cubos violetas, y no 1, cuando se roba una carta de Mutación.
- Para descubrir la Cura de la Enfermedad violeta, descarta 5 cartas de Ciudad (de cualquier color) entre las que al menos **2** de ellas, no 1, sean Ciudades que tengan 1 cubo violeta como mínimo.

Quando se combina con el reto «Cepa virulenta», la Enfermedad violeta puede ser entonces la Cepa virulenta. Si lo es, la carta de Cura adicional para la «Estructura molecular compleja» debe corresponder a una Ciudad que tenga 1 cubo violeta al menos. Además, el efecto «Rebrote» no se aplica y el efecto «Infección aguda» repercute sobre las cartas de Mutación giradas.

RETO «LABORATORIO»

En este reto, las Curas deben desarrollarse en el Laboratorio antes de que las descubran. Este reto puede jugarse solamente con el juego básico o combinarse con otros retos, excepto con el juego en equipo.

Preparación

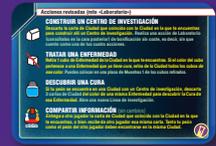
La partida se prepara de la forma normal, pero con los siguientes cambios y añadidos:

- Coloca el tablero de Laboratorio junto al tablero de juego. Coloca las 5 placas de Petri de ¡Al límite! en los cinco círculos del tablero de Laboratorio.
- Baraja bocabajo las cartas de Secuencia para formar un mazo y colócalo junto al tablero de Laboratorio. Después, roba 1 carta de Secuencia y colócala bocarriba en el espacio de Secuencia superior.
- Sustituye los indicadores de Cura por los viales de Cura.

Usa el vial de Cura violeta solamente cuando este reto se combine con los retos «Mutación» o «Bioterrorismo».

- Entrega a cada jugador 1 carta de referencia de Laboratorio.
- No uséis el Personaje del Operativo de campo. Usad las versiones de Laboratorio de la Analista y la Epidemióloga.

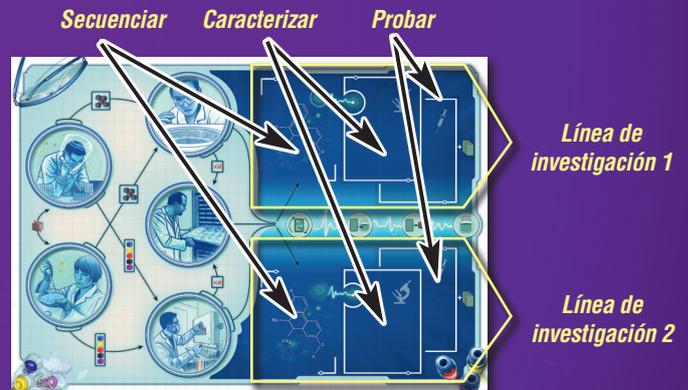
Las capacidades de la Analista y la Epidemióloga no cambian, sino que se les añaden nuevas capacidades para el reto «Laboratorio». La Enlace local también tiene una capacidad exclusiva para el reto «Laboratorio».



RESUMEN

En este reto, antes de que un jugador pueda realizar la acción «Descubrir una Cura», primero hay que *Secuenciar* y *Caracterizar* la Enfermedad correspondiente y, después, *Probar* su Cura. Todo esto se lleva a cabo mediante *acciones de Laboratorio*.

Es posible trabajar en dos Curas a la vez mediante *Líneas de investigación* separadas, tal y como muestran los dos conjuntos de espacios incluidos en el tablero.



Cada carta de Secuencia muestra la estructura de una Enfermedad. La acción de Laboratorio «Caracterizar una Enfermedad» determina qué Enfermedad se está curando. Después, usando la acción de Laboratorio «Procesar una Muestra», hay que poner 1 cubo en cada uno de los huecos de la carta de Secuencia. Los huecos grises se llenan con cubos del color de la Cura.

Antes de procesarse, los cubos entran en el tablero de Laboratorio, en las dos placas de Petri que están más a la izquierda, como *Muestras* procedentes de acciones «Tratar una Enfermedad».



CÓMO SE JUEGA

Los jugadores se turnan como en el juego básico. Sin embargo, algunas acciones se realizan de forma diferente, como se indica más abajo.

Importante: las acciones de Laboratorio *deben* realizarse en Centros de investigación, pero puede ser en cualquiera de ellos.

ACCIONES DE LABORATORIO



Construir un Centro de investigación

Después de construir un Centro de investigación, el jugador que lo ha construido puede realizar inmediatamente una acción de Laboratorio de bonificación sin coste, es decir, sin que cuente como una de las cuatro acciones que puede realizar en su turno.

Si un jugador construye un Centro de investigación mediante el Evento «Subvención del gobierno», el jugador aún puede realizar una acción de Laboratorio de bonificación, incluso si el nuevo Centro de investigación no está en la Ciudad donde está el jugador.



Tratar una Enfermedad

Uno de los cubos retirados mediante esta acción puede colocarse en cualquiera de las dos placas de Muestras en lugar de en su reserva correspondiente.



Caracterizar una Enfermedad (acción de Laboratorio)

Coloca 1 carta de Ciudad de tu mano en un espacio de Caracterizar para fijar el color de la Cura de esa Línea de investigación. Ese color debe coincidir con el color de uno de los símbolos de vial incluidos en la carta de Secuencia.



Después, pon el vial de Cura de ese color sobre la carta de Secuencia para marcar que la Enfermedad está caracterizada.

Las Líneas de investigación deben caracterizarse antes de empezar a poner cubos sobre sus cartas de Secuencia correspondientes.

Procesar una Muestra (acción de Laboratorio)

Mueve todos los cubos de una placa, siguiendo una de las flechas que salgan de ella, a una nueva placa o a una carta de Secuencia y ajusta la cantidad de cubos según se indique en la flecha que has seguido. Deja en su reserva correspondiente los cubos perdidos debido a los ajustes efectuados.

Procesar una Muestra funciona de manera diferente según la placa desde la que se mueva y la flecha que se siga:

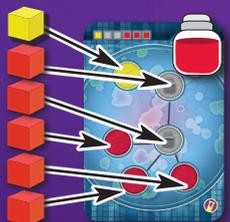
- Mueve todos los cubos de una placa de Muestras a la placa de Centrifugado (coloca *todos* los cubos de *un color* en ella y deja en sus reservas los demás) o bien a la placa de Separación (coloca *1 cubo de cada color* presente en la placa de Muestras y deja en sus reservas los demás). Los cubos que ya estén en estas dos placas (procedentes de acciones de proceso anteriores) *no* se ven afectados.
- Mueve todos los cubos de la placa de Centrifugado o de la de Separación a la placa de Cultivo y dobla cada cubo movido usando cubos de sus reservas correspondientes. Los cubos que ya estén en la placa de Cultivo (procedentes de acciones de proceso anteriores) *no* se ven afectados.



Si al doblar cada cubo movido no puedes colocar en la placa de Cultivo la cantidad de cubos requerida porque no hay suficientes cubos en las reservas correspondientes, ¡la partida termina y tu equipo pierde!

- Mueve todos los cubos de la placa de Centrifugado, de Separación o de Cultivo a una de las cartas de Secuencia (no a la dos), la cual debe estar *caracterizada*. Llena cada hueco vacío de la carta de Secuencia con 1 cubo del mismo color que el hueco y deja en sus reservas los cubos que sobren.

Los huecos de las cartas de Secuencia pueden ser rojos, amarillos, azules, negros o grises. Los cubos de los huecos grises deben tener *el mismo color que la Cura*. Los huecos cuyo color sea el de una Enfermedad erradicada pueden llenarse con cubos de cualquier color.



En el reto «Bioterrorismo», si la cantidad de Centros de investigación presentes en el tablero es inferior, debido a Sabotajes, a la cantidad de cartas de Secuencia colocadas en el tablero de Laboratorio, el Bioterrorista escoge una Línea de investigación para cerrarla. Tal cierre provoca que se descarte la carta de Secuencia (y se dejen en sus reservas los cubos que hubiese sobre ella) de esa Línea de investigación y las cartas de Ciudad que se hayan jugado para Caracterizarla o Probar su Cura.

Los cubos que se retiren del tablero debido a Eventos, la capacidad del Especialista en contención o la capacidad del Médico de retirar automáticamente los cubos de las Enfermedades curadas, entre otros, no pueden colocarse en una placa de Muestras.

En los retos «Mutación» o «Bioterrorismo», la carta de Ciudad que se use para Caracterizar la Enfermedad violeta debe corresponder a una Ciudad que tenga 1 cubo violeta al menos.

Si una Línea de investigación se caracteriza como a la misma Enfermedad que la otra Línea de investigación, mueve el vial de Cura a esta segunda Línea de investigación. Después, cierra la otra Línea de investigación descartando sus cartas de Ciudad y de Secuencia y dejando en sus reservas correspondientes los cubos que tenga.

Placas de Muestras Placa de Centrifugado Placa de Cultivo



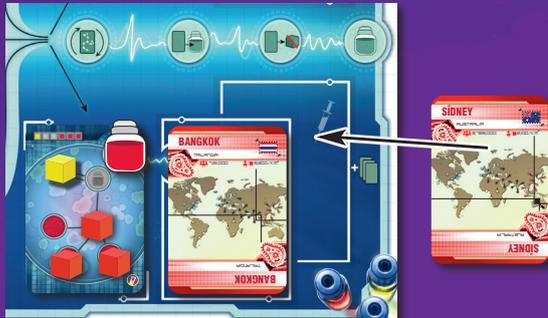
Ejemplo: hay 1 cubo rojo y 2 azules en una placa de Muestras. Estos cubos pueden moverse a la placa de Centrifugado (con lo que habría que dejar en su reserva el cubo rojo o los 2 azules) o a la placa de Separación (con lo que habría que dejar en su reserva 1 cubo azul).

Ejemplo: 1 cubo amarillo y 2 negros que están en la placa de Separación se mueven a la placa de Cultivo, de manera que se doblan para convertirse en 2 cubos amarillos y 4 negros.



Probar una Cura (acción de Laboratorio)

Coloca 1 carta de Ciudad de tu mano y del color de la Cura en el espacio de Probar de una Línea de investigación. Para poder hacer esto, la carta de Secuencia de esa Línea de investigación debe tener 1 cubo al menos. Después, retira de cualquier Ciudad 1 cubo del color de la Cura y déjalo en su reserva correspondiente.



En caso de estar jugando el escenario «Mutación: pánico a escala global», la carta de Ciudad usada para Probar una Cura de la Enfermedad violeta debe corresponder a una Ciudad que tenga 1 cubo violeta al menos. No es necesario que sea ese cubo violeta el que se retire. En los retos «Bioterrorismo» y «Mutación» normal, se puede usar cualquier carta de Ciudad.

Descubrir una Cura



Si una Línea de investigación se ha *completado* (es decir, si se ha caracterizado, se ha probado y *todos* los huecos de su carta de Secuencia están llenos de cubos), descarta 3 (no 5) cartas de Ciudad cuyo color coincida con el de la Cura para curar la Enfermedad de ese color. Esta acción debes realizarla en un Centro de investigación.

A continuación, pon el vial de Cura de ese color sobre la casilla de Cura correspondiente del tablero, deja las cartas de Ciudad en la pila de descartes del mazo de jugador, descarta la carta de Secuencia, y deja los cubos que hubiera sobre ella en su reserva correspondiente. Por último, roba 1 carta de Secuencia y colócala bocarriba en el espacio de Secuencia que acaba de quedar disponible para *abrir* una nueva Línea de investigación.

La Genetista descarta 2 (no 3) cartas para descubrir una Cura. Algunos efectos de juego cambian la cantidad de cartas necesarias para descubrir una Cura. Cuando se juega el reto «Laboratorio», tales efectos se aplican sobre un valor de 3 (no 5) cartas.

En los retos «Mutación» o «Bioterrorismo», las cartas de Ciudad que se descarten para curar la Enfermedad violeta pueden ser de cualquier color. Además, no es necesario que las Ciudades correspondientes tengan cubos violetas.



Caracterizar una Enfermedad (acción de Laboratorio)

Roba 1 carta de Secuencia (baraja la pila de descartes para formar un nuevo mazo si no quedan cartas para robar) y colócala bocarriba en un espacio de Secuencia vacío, cámbiala por una carta de Secuencia que ya esté en el tablero de Laboratorio o descártala. No se puede colocar una carta de Secuencia en un espacio de Secuencia vacío hasta que se haya construido un segundo Centro de investigación.

Si se cambia una carta de Secuencia que ya ha sido caracterizada y el color de la nueva carta de Secuencia no coincide con el del vial de Cura, descarta la carta de Caracterización, así como las cartas de Prueba que hubiera en esa Línea de investigación, y deja el vial de Cura de la carta de Secuencia cambiada y los cubos que hubiera sobre ella en sus reservas correspondientes. Si el color de la nueva carta de Secuencia coincide con el del vial de Cura, usa los cubos que haya sobre la carta de Secuencia cambiada para llenar los huecos de la nueva carta y deja en sus reservas correspondientes los cubos que sobren. Por último, descarta la carta de Secuencia cambiada.

Dado que una Línea de investigación abierta ya tiene una carta de Secuencia, esta acción no es necesaria para descubrir una Cura. Esta acción permite a los jugadores abrir la segunda Línea de investigación, sustituir cartas de Secuencia de Enfermedades ya curadas por nuevas cartas o encontrar cartas de Secuencia más eficientes.

Excepción (muy rara): si una partida termina debido a que un jugador no puede robar las cartas necesarias y los cubos de uno o más colores de Enfermedad no han llegado a aparecer en ninguna Ciudad (ya sea durante la preparación o durante la partida), los jugadores ganan si han curado todas las demás Enfermedades. Esto es así porque, en este reto, los jugadores no pueden Curar una Enfermedad sin que haya aparecido en el tablero al menos 1 cubo del color de esa Enfermedad.

GANAR O PERDER

Este reto se gana o se pierde de la forma normal, como en el juego básico.

Consejo: si hay muy pocos cubos de un color en el tablero, úsalos para curar la Enfermedad de ese color, no otras Enfermedades.

REGLAS QUE CONVIENE RECORDAR

- Las acciones de Laboratorio deben realizarse en Centros de investigación.
- Al Procesar una Muestra, *deben* moverse todos los cubos que haya en la placa.
- Los cubos *no se pueden* sacar sin más del tablero de Laboratorio para dejarlos en sus reservas correspondientes.
- No es posible poner cubos sobre las cartas de Secuencia hasta que hayan sido caracterizadas.
- Los huecos grises de las cartas de Secuencia *deben* llenarse con cubos cuyo color coincida con el *color de la Cura*.
- No es posible probar una Cura hasta que su carta de Secuencia tenga 1 cubo al menos.
- Los cubos retirados debido a la acción «Probar una Cura» se dejan en sus reservas correspondientes.
- No es necesario que el jugador que intente descubrir la Cura de una Enfermedad sea el mismo que la ha caracterizado o probado. De hecho, esas tres acciones aplicadas a una misma Enfermedad las pueden realizar jugadores diferentes.
- Los huecos de una carta de Secuencia cuyo color coincida con el de una Enfermedad erradicada pueden llenarse con cubos de cualquier color.
- Los cubos de una Enfermedad erradicada en el Laboratorio pueden seguir usándose para llenar los huecos de las cartas de Secuencia.

JUEGO EN SOLITARIO

El juego en solitario te enfrenta, con ayuda del CCPE, a todas las Enfermedades. Puede combinarse con otros retos, salvo el «Bioterrorista».

Preparación

Prepara la partida como si la fueran a jugar dos jugadores, pero con los siguientes cambios:

- Antes de barajar los Eventos en el mazo de cartas de jugador, baraja las cartas de Ciudad y coloca bocarriba en la pila de descartes del mazo de jugador una de las siguientes cantidades de cartas en función del nivel de dificultad que quieras que tenga la partida: 8 cartas para el nivel fácil, 12 para el normal, 14 para el heroico y 16 para el legendario. Si más de esas 6 cartas son del mismo color, repite el proceso hasta que no haya más de 6 cartas del mismo color en la pila de descartes del mazo de cartas de jugador.
- No uses el Evento «Órdenes especiales». Añade 4 cartas de Evento al mazo de cartas de jugador y barájalo.
- No uses los Personajes del Coordinador de efectivos, la Analista, la Epidemióloga y la Enlace local. Baraja las demás cartas de Personaje y escoge 1 carta al azar.

Los Personajes del Director de campo y del Piloto son poco útiles en el juego en solitario, pero se pueden jugar de todas formas.

- Coloca la carta de Personaje del CCPE cerca de ti y, a su lado y bocarriba, coloca las 4 cartas de jugador que le has repartido al segundo jugador. El CCPE no tiene peón.

Cómo se juega

No puedes compartir información con el CCPE. Al final de tu turno, después de girar y resolver las cartas de Infección, el CCPE puede realizar una acción. El CCPE *no* roba cartas de jugador (excepto cuando usa la acción que le permite hacerlo) y *no* gira cartas de Infección.

Acciones del CCPE

Solo el CCPE puede realizar una de estas acciones:



Mover al jugador: el CCPE puede mover tu peón mediante una acción de movimiento. Si el CCPE mueve tu peón con las acciones «Vuelo directo» o «Vuelo charter», la carta usada se descarta de las cartas del CCPE.



Reasignar Personaje: si estás en un Centro de investigación, el CCPE puede sustituir tu carta de Personaje (y su peón correspondiente) por una nueva que elijas entre las cartas disponibles. Deja en la caja del juego la carta de Personaje sustituida, ya que no volverá a estar disponible (excepto si se usa el Evento «Nuevo trabajo»).



Intercambiar datos: si estás en un Centro de investigación, el CCPE puede intercambiar cualquiera de sus cartas de Ciudad por 1 carta de Ciudad de tu mano cuyo *color* coincida con el de la Ciudad donde estés. Hacer esto no tiene ningún efecto en el tamaño de tu mano de cartas.



Robar carta: roba 1 carta del mazo de jugador y añádelas a las cartas bocarriba del CCPE. Si has robado una carta de Epidemia, resuélvela. El tamaño máximo de la mano de cartas del CCPE es de 7 cartas; si el CCPE tiene más de 7 cartas, descarta cartas o juega Eventos hasta que le queden 7 cartas.



Descubrir una Cura: el CCPE puede descubrir una Cura descartando 5 de sus cartas de Ciudad del mismo color para curar la Enfermedad de ese color.

Si estás jugando el reto «Laboratorio», el CCPE puede realizar una acción de Laboratorio en lugar de una de las acciones anteriores.

Si tiene alguna carta de Evento, el CCPE puede jugarla en cualquier momento. Tú puedes jugar los Eventos «Investigación revisada» y «Tiempo de descuento» de manera que afecten al CCPE.

GANAR O PERDER

La partida se gana o se pierde de la forma normal. ¡Buena suerte!

JUEGO EN EQUIPO

El juego en equipo divide a cuatro o seis jugadores en dos o tres equipos rivales de control de enfermedades que compiten para curar y erradicar enfermedades, evitar brotes y ganar prestigio. ¡Al final de la partida, el equipo que tenga más prestigio ganará! Esto añade un factor competitivo a las partidas al mismo tiempo que conserva el factor cooperativo entre los miembros de cada equipo.

El juego en equipo puede combinarse con otros retos, salvo en el caso del «Bioterrorista» y el «Laboratorio».

Preparación

Prepara la partida de la forma normal, pero con los siguientes cambios:

- Divide a los cuatro o seis jugadores en, respectivamente, dos o tres equipos de dos jugadores. Los miembros de cada equipo se sientan uno al lado del otro. Entrega a cada equipo 1 carta de referencia.
- Baraja las cartas de Objetivo, reparte 1 carta bocabajo a cada equipo y deja en la caja del juego las demás. Cada equipo puede mirar su carta de Objetivo, pero no debe hablar sobre ella en voz alta ni enseñársela a los otros equipos.
- Baraja las cartas de Personaje y reparte 3 cartas bocabajo a cada equipo. A continuación, los miembros de cada equipo escogen 2 de esas cartas de Personaje, se asignan 1 carta cada uno y devuelven la carta que no han escogido. Cuando todos los equipos estén listos, cada jugador pone bocarriba su carta y coge el peón que le corresponda.
- Usa 2 cartas de Evento por jugador (es decir, 8 o 12). Después, reparte 2 cartas de jugador a cada jugador.
- Si decidís combinar el juego en equipo con el reto «Cepa virulenta», *no* uséis la carta de Epidemia «Cepa virulenta» que incluye el efecto «Rebote».
- Baraja las 10 cartas de Bonificación y usa tantas de ellas como cartas de Epidemia. Deja en la caja del juego las cartas de Bonificación que no vayan a usarse. Al preparar el mazo de cartas de jugador, baraja 1 carta de Bonificación junto a cada carta de Epidemia.

A diferencia de las cartas de Evento, los jugadores solo pueden jugar cartas de Bonificación en su turno. La Solucionadora de problemas debe descartar las cartas «Equipo de respuesta regional» al jugarlas.

- Coloca los 14 indicadores de Logro cerca del tablero. Deja en la caja del juego los 2 Logros «Cepa virulenta» y los 2 Logros «Mutación» si no vais a usar sus respectivos retos.
- **Importante:** coloca el indicador de Infección en la *tercera* casilla marcada con un «2», no en la primera.
- Entrega a cada equipo 1 Centro de investigación en equipo. Estos son un *añadido* al Centro de investigación que está en Atlanta, el cual pueden usar todos los equipos.
- Decidid qué equipo jugará el primer turno. A continuación, empezando por el equipo que esté a su derecha y siguiendo en el *sentido contrario al de las agujas del reloj*, cada equipo coloca su Centro de investigación y sus peones en una Ciudad que esté a un mínimo de tres conexiones del Centro de investigación de cualquier otro equipo, pero sí que puede colocarlo a menos de tres conexiones de Atlanta. Tras esto, la partida empieza.

Cómo se juega

Cada equipo realiza **seis** acciones en su turno, y los jugadores pueden repartírselas entre ellos a su discreción de las siguientes formas: cuatro y dos, tres y tres, o dos y cuatro. Sin embargo, si los jugadores de un equipo son incapaces de llegar a un acuerdo en el reparto, cada jugador realizará tres acciones. Los miembros de un equipo realizan sus acciones según el orden en que estén sentados y siguiendo el sentido de las agujas del reloj.

La Generalista suma una acción adicional a las que le correspondan según el reparto.

A continuación, y siguiendo el mismo orden que al realizar las acciones, cada uno de los jugadores del equipo roba **1** carta de jugador y la resuelve de la forma normal si se trata de una Epidemia, o bien descarta cartas si el tamaño de su mano de cartas es superior a 7 cartas. Finalmente, se giran las cartas de Infección de la forma normal. Esto se hace una sola vez por equipo.

El nivel de propagación no aumenta por encima de 4. Cuando el indicador de Infección llegue a la última casilla del marcador de nivel de propagación, se quedará ahí cada vez que se resuelva una nueva carta de Epidemia.

Tras esto, el siguiente equipo juega su turno en el sentido de las agujas del reloj.

Acciones

Las acciones se realizan de la forma normal, pero con los siguientes cambios:

- Realizar la acción «Compartir información» entre equipos cuenta como **dos** acciones, no como una, debido a la incompatibilidad entre los protocolos de Enfermedad de los equipos. Dentro de un mismo equipo, realizar la acción «Compartir información» cuenta como una sola acción.
- Solamente el equipo propietario de un Centro de investigación en equipo puede usarlo para moverse mediante Puentes aéreos o para realizar la acción «Descubrir una Cura». Está permitido construir un Centro de investigación normal en una Ciudad donde haya un Centro de investigación en equipo. Los Centros de investigación en equipo no pueden volver a construirse en otra Ciudad.
- En el juego en equipo con seis jugadores, y solamente en este caso, la acción «Descubrir una Cura» requiere 1 carta de Ciudad *menos* del color de la Cura; es decir, 4 cartas normalmente, 3 cartas si la acción la realiza la Genetista, y así sucesivamente.

Si varios equipos quieren jugar Eventos al mismo tiempo, el equipo que esté jugando su turno lo hace en primer lugar y luego lo hacen los demás equipos en orden siguiendo el sentido de las agujas del reloj.

Logros

Cuando una Enfermedad sea curada o erradicada en el turno de un equipo, coge los indicadores de Logro pertinentes y colócalos bocarriba frente a ese equipo. Al final de la partida, esos indicadores otorgan el Prestigio que se indica en la carta de Objetivo de cada equipo.



Prestigio por curación

Prestigio por erradicación

Prestigio por Centros de investigación (por cada Centro normal en el tablero)

Si una Enfermedad resulta erradicada debido a que se ha jugado una carta de Evento, el equipo que la haya jugado se queda con los indicadores de Logro pertinentes.

También se consiguen Logros por la primera Enfermedad curada, por la primera Enfermedad erradicada y, si se usan los retos correspondientes, por curar y erradicar la Enfermedad «Cepa virulenta» y la Enfermedad violeta «Mutación». Estos Logros otorgan el Prestigio que se muestra en su indicador y, posiblemente, otorguen más Prestigio al final de la partida debido a algunas cartas de Objetivo.



En el reto «Mutación», si la partida termina debido a que un equipo retira del tablero el último cubo violeta (ver más abajo), ese equipo recibe 4 puntos de Prestigio, tal y como puede verse en el reverso del indicador de Logro «Violeta erradicada».

FINAL DE LA PARTIDA / GANAR

La partida termina cuando los equipos pierden debido a alguno de los casos indicados en las reglas normales o ganan de una de las siguientes formas:

- Al descubrir la Cura de las cuatro Enfermedades *o bien*
- al descubrir la Cura de tres Enfermedades y erradicarlas.

Si los equipos ganan, todos los equipos ponen bocarriba su carta de Objetivo. Después, calculan su total de puntos de Prestigio como se indique en ella y sumando el Prestigio obtenido por los Logros y cartas de Bonificación que tengan al final de la partida. ¡El equipo que haya sumado más Prestigio es el ganador! En caso de empate, todos los equipos empatados comparten la victoria.

Esto se modifica al usar el reto «Mutación»: los equipos pueden ganar curando las cinco Enfermedades; curando las cuatro Enfermedades normales y, después, retirando del tablero el último cubo violeta; curando y erradicando cuatro Enfermedades cualesquiera; o curando y erradicando tres de las cuatro Enfermedades normales y, después, retirando del tablero el último cubo violeta.

Etiqueta

Los jugadores pueden escuchar a los otros equipos mientras planean sus acciones. Los miembros de un equipo pueden mostrarse unos a otros sus cartas y señalarlas cuando planeen sus turnos para procurar decir lo menos posible en voz alta.

A pesar de que el nivel de propagación es más alto, el juego en equipo puede ser más fácil porque entre todos los equipos tienen más acciones, más Eventos y una mano de cartas más numerosa de la que valerse. La mayoría de las Enfermedades pueden ser erradicadas; sin embargo, los jugadores pueden perder si el equipo que vaya último se niega a ayudar a curar la última Enfermedad. Los equipos deberían mantener ocultos sus Objetivos a fin de que el resultado de la partida no quede claro hasta el último momento. El equipo que vaya último puede erradicar Enfermedades tanto para acortar su diferencia de Prestigio frente al resto de los equipos como para, posiblemente, terminar la partida sin necesidad de curar todas las Enfermedades.

Opcional

Una vez que los jugadores tengan más dominado el juego en equipo, durante la preparación, reparte a cada equipo **2** cartas de Objetivo junto con las 3 cartas de Personaje para que tengan más margen de elección a la hora de quedarse con la carta de Objetivo y las 2 cartas de Personaje que usarán.

PERSONAJES

Cada jugador tiene un personaje con capacidades especiales que podrá utilizar en beneficio del equipo.



DIRECTOR DE CAMPO

El Director de campo puede:

- Tratar una Enfermedad que esté en una Ciudad conectada a suya, es decir, que no es necesario que la Enfermedad esté en su misma Ciudad; o bien
- mover, viajando por tierra o mar, el peón de otro jugador que esté en su misma Ciudad o en una Ciudad conectada a la suya. Esto lo puede hacer una sola vez por turno y no cuenta como una de las cuatro acciones que puede realizar en su turno.

El Director de campo necesita permiso antes de mover el peón de otro jugador.

El Director de campo no puede mover al Piloto.



ENLACE LOCAL

La Enlace local puede entregar 1 carta de Ciudad que tenga el mismo *color* que la Ciudad donde está ella a un jugador que esté en cualquier Ciudad de ese *mismo* color. Hacer esto cuenta como una de las cuatro acciones que puede realizar en su turno y, además, solo lo puede hacer una vez por turno y únicamente durante su turno.

En el reto «Laboratorio», una vez por turno y si está en un Centro de investigación, puede Caracterizar una Enfermedad o Probar una Cura. Hacer esto no cuenta como una de las cuatro acciones que puede realizar en su turno.



PILOTO

El Piloto no puede realizar acciones de movimiento de *ningún tipo* (Viajar por tierra o mar, o los diferentes tipos de Vuelos) ni tampoco puede construir Centros de investigación.

Puede *Volar* a cualquier Ciudad que esté a tres o menos conexiones de su Ciudad saltándose las Ciudades que haya entre ambos puntos y llevando consigo otro peón como pasajero. Hacer esto cuenta como una de las cuatro acciones que puede realizar en su turno.

El Piloto necesita permiso antes de llevarse consigo al peón de otro jugador, que debe estar en la misma Ciudad que él. Las capacidades del pasajero que tienen lugar cuando se entra en una Ciudad (como la capacidad del Especialista en contención) solo afectan a la Ciudad a la que se mueven, no a las Ciudades que hay entre origen y destino. Cuando lo mueven el Coordinador de efectivos o el Evento «Órdenes especiales», el Piloto no puede Volar, sino que usa las acciones de movimiento normales en su lugar. El Piloto puede jugar cartas de Bonificación «Equipo de respuesta regional».

FUNDAS RECOMENDADAS

2

GRIS

GAMEGENIC

Z-MAN
games

© 2013 Z-Man Games. Z-Man Games y Pandemic son ® de Z-Man Games. Gamegenic y el logotipo de Gamegenic son TM y © de Gamegenic GmbH, Alemania. Distribuido en español por Asmodee Spain, Petróleo 24, 289 18 Leganés, Madrid, España y Asmodee Chile, Dr. Manuel Barros Borgoño 160 oficina 306, Providencia, Santiago, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. ATENCIÓN: No apropiado para niños menores de 3 años por contener piezas pequeñas. Peligro de Asfixia.



VIRÓLOGA

La Viróloga puede:

- Mientras realiza una acción «Descubrir una Cura», descartar 2 cartas de Ciudad del *mismo* color en lugar de 1 carta de Ciudad del color de la Cura; o bien
- descartar 1 carta de Ciudad para retirar de cualquier Ciudad 1 cubo del mismo color que la carta descartada y dejarlo en su reserva correspondiente. Hacer esto cuenta como una de las cuatro acciones que puede realizar en su turno.

La Viróloga puede descartar varios pares de cartas de Ciudad para Descubrir una Cura. Por ejemplo, podría descartar 2 cartas de Ciudad amarillas, 2 azules y 3 rojas para Descubrir la Cura de la Enfermedad roja.

EPIDEMIÓLOGA

En el reto «Laboratorio», una vez por turno y si está en un Centro de investigación, puede Procesar una Muestra. Hacer esto no cuenta como una de las cuatro acciones que puede realizar en su turno.

ANALISTA

En el reto «Laboratorio», una vez por turno y si está en un Centro de investigación, puede Secuenciar una Enfermedad. Hacer esto no cuenta como una de las cuatro acciones que puede realizar en su turno.

CRÉDITOS

Diseño del juego: Matt Leacock y Tom Lehmann

Ilustraciones: Chris Quilliams

Traducción: J. Ignacio Candil

Revisión de la traducción: Aurora C. Mena

PRUEBAS DE JUEGO

Sterling y Marcia Babcock, Hannah Bellwoar, Andrew y Shannon Bouffard, Jim y Veronica Boyce, Heidi Brierley, Jenny Broeker, Sunshine Buchler, D.J. Byrne, Brian Chin, Nicole Coppage, Aaron Curtis, Lincoln Damerst, David desJardins, Steve Duff, Sandra Emerson, Chris y Kim Farrell, Jonathan Franklin, Rich Fulcher, John Garnett, Brandon George, David Grainger, Daniel Grant, Kris Gould, Beth Howard, Beth Heile, Ken Herbert, Carlos Hernández, Jay Heyman, Darren Hron, Wei-Hwa Huang, Chris Johnson, Vylar Kaftan, Teri Karobonik, Josh Kaufman, Stephanie Kelleher, John Knoerzer, Adam Kunsemiller, Trisha Lantzner, Donna Leacock, Paul y Cole Luebbbers, Terry Lyzen, Paul Markarian, Naomi McArthur, Barak Michener, Arthur O'Dwyer, John Perry, Nikki Pontius, Richard Potthoff, Mary Prasad, Johnathan Pulos, Jeff Rawlings, Tom Rosen, David Roth, Ron Sapolsky, Amanda Schloss, Emily Scott, Zev Shlasinger, Gurtej Singh, Rob Smolka, John Spence, Matt y Sarah Spikes, Devin Stinchcomb, Birgit Stolte, Adan Streed, Brian Symington, Elizabeth Terlinden, Rebecca Tortell, Rob Watkins, Rae Yip, Michelle Zentis y David Zevin.

Agradecimientos especiales a Ron Sapolsky, Heidi Brierley y Marcia Babcock, por sus conocimientos sobre análisis de enfermedades, protocolos de laboratorio y preparación de vacunas; todas las simplificaciones y todos los errores que se hayan cometido son nuestros. A John Knoerzer, por sus diligentes pruebas de juego; a Vylar Kaftan, por ayudar en el juego en solitario; y a Wei-Hwa Huang, por revisar los textos.