

PANDEMIC

ESTADO DE EMERGENCIA

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

Ante una enfermedad resistente al tratamiento, enfermedades que pasan de los animales a los seres humanos y crisis imprevisibles, los jugadores deberán actuar a contrarreloj para salvar a la humanidad. ¿Podrás hacer frente a los retos Supervirus, Zonas de interior o Evento de emergencia? Mézclalo todo con los nuevos personajes y eventos; y facilita los retos con las cuarentenas. ¡Bienvenido a Pandemic, Estado de emergencia!

5 cartas
de Personaje



5 peones



7 cartas
de Evento



4 cartas de
Referencia



6 fichas de cuarentena



2 tableros de zonas de interior



18 discos transparentes



1 dado de interior



10 cartas de
Evento de
emergencia



4 Fábricas de vacunas



8 cartas de Bonificación
de supervirus



2 cartas de Infección de supervirus



24 dosis de vacuna



1 carta de Personaje
modificada (versión supervirus)



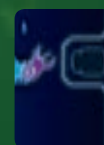
24 cubos de
enfermedad



1 indicador
de Cura



1 carta de
indicador de Cura



Algunos componentes de ¡Al límite! y En el laboratorio están duplicados en esta expansión para el reto Supervirus. Si tienes estas expansiones de Pandemic, no uses estos componentes.



Las cartas de *Estado de emergencia* tienen este icono en la esquina inferior derecha, para que puedas separarlas fácilmente.

RESUMEN

Esta expansión incluye 5 personajes, 7 cartas de Evento y 4 nuevas formas de jugar:

- **Cuarentenas:** Ralentiza las infecciones para ganar tiempo y encontrar las curas.
- **Reto Zonas de interior:** ¿Podrás evitar que las enfermedades pasen de los animales a los humanos?
- **Reto Evento de emergencia:** ¿Encontrarás las curas a pesar de los acontecimientos imprevisibles?

Esta expansión sólo requiere el juego básico de *Pandemic*, pero puedes combinarla con las expansiones *¡Al límite!* y *En el laboratorio*. Las anotaciones de las reglas para estas expansiones aparecerán en cuadros laterales.

NUEVOS PERSONAJES Y EVENTOS

Nuevos Personajes

Antes de barajar las cartas de Personaje, añade las nuevas cartas de Personaje a las otras cartas de Personaje y entrega 1 carta de Personaje a cada jugador. Para más detalle, véase la página 8.

Utiliza el personaje Coronel sólo cuando se utilicen las cuarentenas. Utiliza el personaje Veterinario sólo cuando juegues el reto Zonas de interior. Utiliza la versión supervirus del Médico sólo cuando juegues el reto Supervirus.

Nuevos eventos

Añade las nuevas cartas de Evento a las otras cartas de Evento y barájalas boca abajo. Utiliza **2 cartas de Evento por jugador** (como en *¡Al límite!* y *En el laboratorio*). Esto supone un cambio de reglas con respecto al juego básico. Juega los nuevos Eventos de forma habitual.

Utiliza la carta de Evento Iniciativa local sólo cuando uses las cuarentenas.

- **Reto Supervirus:** Se está propagando una enfermedad intratable, ¿podrás encontrar una cura y erradicarla a tiempo?

Para empezar, juega con los nuevos personajes y eventos. Varía el juego con las cuarentenas. Más adelante, prueba los retos Zonas de interior, Evento de emergencia o Supervirus.

Por lo general, los retos aumentan la dificultad de la partida. Cuando pruebes un nuevo reto, considera la posibilidad de jugar con una carta de Epidemia menos de la que utilizas normalmente.

Puntos importantes

Equipo avanzado

Tras jugarse, esta carta no cuenta para el límite de mano del jugador. Si se añaden varios cubos de enfermedad a una ciudad y se produce el siguiente brote, aumenta la cantidad de cubos en esa ciudad hasta 3, pero no lleves a cabo el brote.

Reunión de emergencia

Esta carta no puede mover peones afectados por el efecto Interferencias gubernamentales de la Cepa virulenta de *¡Al límite!*.

Respuesta a emergencias

Termina todos los pasos de la Epidemia. A continuación, puedes jugar esta carta antes de llevar a cabo el siguiente paso Infectar. La "ciudad de la epidemia" es la ciudad de la carta extraída de la parte inferior del mazo de Infección durante el paso Infectar al resolver la Epidemia.

Planificación de recursos

El límite de mano no se aplica a este evento.

CUARENTENAS

Las cuarentenas proporcionan a los jugadores una forma de frenar la propagación o el crecimiento de enfermedades, lo que normalmente facilita la victoria a los jugadores. Pueden combinarse con cualquier reto, excepto con el reto Bioterrorismo de *¡Al límite!*.

Cuando utilices las cuarentenas, podrás usar en la partida al personaje Coronel y la carta de Evento Iniciativa local.

Preparación

Coloca 4 fichas de cuarentena en el suministro. Si el Coronel está en juego, utiliza las 6 fichas de cuarentena.

Turno de juego

Como una acción, un jugador puede *imponer una cuarentena* sobre la ciudad en la que se encuentre colocando una ficha de cuarentena en esa ciudad con el lado "2" hacia arriba. Un jugador no puede poner una ficha de cuarentena en una ciudad que ya tenga una.

Si las 4 (o 6 si está el Coronel) fichas de cuarentena están en el tablero, el jugador mueve una ficha de cuarentena a su ciudad actual, dándole la vuelta a su lado "2" si fuese necesario.

Cada ficha de cuarentena previene los 2 siguientes intentos de colocar cubos de enfermedad o de producir un brote en esa ciudad. Cuando tengas que colocar nuevos cubos de enfermedad (o se produzca un brote), no añadas ningún cubo a la ciudad (ni lleves a cabo un brote en ella). En su lugar, dale la vuelta a la ficha dejando boca arriba el lado "1" (la primera vez) y luego retírala (la segunda vez), devolviéndola al suministro.



Puntos importantes

Una ficha de cuarentena evita la colocación de cubos de enfermedad (o brotes) en la ciudad en la que se encuentra por Infecciones, Epidemias, Eventos de emergencia, Infecciones por supervirus (y por efectos Cepa virulenta o Mutación de las expansiones). En lugar de eso, dale la vuelta (o quita) una ficha de cuarentena cada vez que uno de estos efectos coloque uno o varios cubos en una ciudad con una ficha de cuarentena.

Si el Especialista en cuarentenas evita brotes o la colocación de cubos de enfermedad en una ciudad con una ficha de cuarentena, no le des la vuelta ni elimines la ficha de cuarentena de esa ciudad.

Cuando un brote en una ciudad conectada produzca un *brote en cadena* o más a otra ciudad que se encuentre en cuarentena (con una ficha de cuarentena), este brote cuenta como la colocación de 1 cubo (no 2 o más), produciendo sólo un giro o la retirada de una ficha de cuarentena en dicha ciudad.

Colocar 2 cubos de diferente color *al mismo tiempo* en una ciudad en cuarentena, bien por el reto Supervirus o bien por el Evento de emergencia Expansión de zonas infectadas (o bien por el reto Mutación de la expansión), cuenta como la colocación de 1 único cubo (no de 2).

El efecto de las interferencias gubernamentales de la carta de Epidemia Cepa virulenta de la expansión *¡Al límite!* no se aplica a peones que se encuentren en ciudades con fichas de cuarentena.

RETO: ZONAS DE INTERIOR

En este reto, las cepas de la enfermedad están pasando de los animales a los seres humanos en las zonas agrícolas, "zonas de interior" más allá de las principales ciudades que aparecen en el tablero. Los jugadores deben evitar que estas enfermedades lleguen a las ciudades cercanas.

Sin embargo, estudiar estas cepas de enfermedades animales, visitando las localizaciones de las zonas de interior y compartiendo información allí, puede facilitar el descubrimiento de las curas.

Este reto puede combinarse con las cuarentenas y con los retos Evento de emergencia o Supervirus (además del resto de retos de otras expansiones). Dado que este reto hace que el juego sea más fácil y difícil de varias maneras, se puede jugar la partida de forma diferente, sin aumentar la dificultad general.

Preparación

La preparación de la partida es la habitual, con las siguientes excepciones:

- Coloca los tableros de zonas de interior a los lados del tablero de *Pandemic*.



- En el tablero *principal*, coloca los 18 discos transparentes de colores en las ciudades conectadas a las cuatro localizaciones del tablero de zonas de interior, haciendo coincidir los colores de los discos con los colores de las ciudades. Los discos permiten a los jugadores ver fácilmente qué ciudades conectan con cada localización de las zonas de interior.
- En el paso 3 *Infectar 9 ciudades*, coloca *también* 1 cubo de enfermedad del color correspondiente en cada localización de las zonas de interior. Como recordatorio, coloca el dado de interior sobre el mazo de Infección (ver más adelante).

Turno de juego

Las acciones se realizan por turnos de forma normal, excepto por lo que se indica a continuación. Después del turno de cada jugador, antes del paso *Infectar*, infecta las zonas de interior (ver siguiente sección).

Las localizaciones de las zonas de interior se comportan como las localizaciones de ciudad normales. Los jugadores pueden moverse hacia (o desde) una localización de las zonas de interior con una acción viajar por tierra o mar desde (o hacia) cualquiera de las ciudades conectadas (las ciudades con un disco de ese color). Los jugadores pueden moverse a una localización de las zonas de interior con la carta de Evento vuelo de emergencia o con la acción vuelo chárter. La acción vuelo directo no se puede utilizar ya que no hay cartas de Ciudad para las localizaciones de las zonas de interior.

Como las localizaciones de las zonas de interior no tienen cartas de Ciudad, los Centros de investigación sólo podrán ser construidos en ellas por la carta de Evento Subvención del gobierno o por la capacidad del Experto en operaciones.

Un jugador situado en una localización de las zonas de interior puede tratar una enfermedad allí de forma habitual (o poner la localización en cuarentena si se juega con las cuarentenas).

Importante: Para erradicar una enfermedad curada, todos los cubos de ese color deben haber sido retirados tanto del tablero principal como del tablero de zonas de interior.

La acción Compartir información funciona de forma diferente: Un jugador situado en una localización de las zonas de interior con otro jugador puede *entregar* cualquier carta de Ciudad que coincida con el *color* de esta localización o bien *recibir* cualquier carta de Ciudad que coincida con el color de esta localización del otro jugador.

Infecciones en las zonas de interior

Antes de robar cartas de Infección, tira el dado de interior. Si obtienes una cara de color, coloca 1 cubo de enfermedad de ese color en esa localización de las zonas de interior, o bien, si se produce un brote (si hay 3 cubos de ese color presentes), coloca 1 cubo en cada ciudad conectada. Si obtienes una cara en blanco, no hay efecto. Roba y resuelve normalmente las cartas de Infección. A continuación, pon el dado de interior sobre el mazo de Infección como recordatorio.



Conexiones con la localización de las zonas de interior y ejemplos de brotes (ver Infecciones más abajo).

Las localizaciones de las zonas de interior reciben cubos de cualquier brote en las ciudades conectadas, por lo que en dichas localizaciones de las zonas de interior se puede producir un brote en cadena.

Ganar o perder

El reto Zonas de interior se gana o se pierde del mismo modo que en el juego básico (o bien de la misma forma que el reto con el que se haya combinado).

Las cartas de Bonificación Equipo de respuesta regional del reto Supervirus (y en el juego por equipos de En el laboratorio) pueden ir dirigidas a las localizaciones de las zonas de interior correspondientes. El Piloto de En el laboratorio puede volar dentro o fuera de una zona de interior, pero no puede volar a través de una zona de interior (con una sola acción). En el juego por equipos de En el laboratorio, los Centros de investigación de equipo no se pueden colocar en localizaciones de las zonas de interior.

El Director de campo de En el laboratorio puede tratar enfermedades en localizaciones adyacentes usando las conexiones de las zonas de interior.

La acción Compartir información es menos restrictiva en las localizaciones de las zonas de interior, lo que representa los beneficios de estudiar la relación con las cepas de enfermedades animales.

No tires el dado de interior si juegas el Evento Una noche tranquila para saltarte el paso Infectar. Tira el dado de interior dos veces después de la carta de Evento de emergencia Fallo logístico. Los efectos de infección de los Efectos Crónicos de la carta de Epidemia Cepa virulenta de ¡Al límite! o bien, si están en juego, los cubos de mutación, también se aplican a las infecciones del dado de interior.

RETO: EVENTO DE EMERGENCIA



En este reto, los jugadores deben enfrentarse a eventos de emergencia, que tienen efectos desagradables e impredecibles. Ya que estos eventos añaden turnos de jugador adicionales y distancian un poco más las epidemias, también hacen que el juego sea un poco más fácil en otros aspectos.

Este reto puede combinarse con las cuarentenas y con todos los demás retos. Si estás pensando en añadir otra carta de Epidemia para que el juego sea más emocionante, añadir Eventos de emergencia en su lugar aumentará tanto su dificultad como su diversidad.

Preparación

- Baraja las 10 cartas de Evento de emergencia boca abajo. Utiliza tantas cartas de Evento de emergencia como cartas de Epidemia. Guarda las cartas de Evento de emergencia que no se usen sin mirárlas.
- Al preparar el mazo de Jugador, introduce aleatoriamente 1 carta de Evento de emergencia en cada montón de cartas de Jugador (junto con su carta de Epidemia).



Montones

Introducir aleatoriamente



Turno de juego

Cuando robes una carta de Evento de emergencia, lee inmediatamente la carta en voz alta y sigue sus instrucciones. Algunos Eventos de emergencia tienen efectos *continuos* hasta que se descartan o efectos *retardados*. Colócalas boca arriba cerca del mazo de Jugador a modo de recordatorio hasta que sean descartados. Estas cartas no cuentan para el límite de mano de los jugadores.

Si un jugador roba una carta de Epidemia y una de Evento de emergencia, realiza primero el Evento de emergencia. Si un jugador coge 2 Eventos de emergencia, el jugador elige el orden en que tienen efecto.

Cuando combines este reto con el reto Mutación de ¡Al límite!, y robes tanto un Evento de emergencia como un Evento de mutación, lleva a cabo primero el Evento de emergencia.

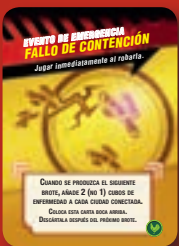
Puntos importantes

Las cartas de Eventos de emergencia no son cartas de Evento.



CDC Aviones en tierra

Esto *no* impide que el Coordinador de efectivos mueva peones hasta otros peones; que el Experto en operaciones se descarte para ejecutar su capacidad de movimiento; o bien, en otras expansiones, que el Piloto no pueda volar ni que el Bioterrorista realice sus acciones de movimiento y de huida.



Fallo de contención

Si una ciudad conectada tiene 2 cubos del color de esta enfermedad, añade 1 cubo y, a continuación, se produce un brote en cadena allí. El efecto de la Cepa virulenta de ¡Al límite! es altamente contagiosa y *no* se suma al Fallo de contención.



Foco de enfermedad

Si hay cubos del color de la carta robada en esta ciudad, ajusta su número a 3 y, a continuación, efectúa un brote allí.



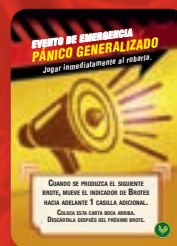
Opciones limitadas

Si varios jugadores desean jugar cartas de Evento (en lugar de descartarse), pueden hacerlo en cualquier orden. Esto *afecta* a la CDC (en la partida en solitario de *En el laboratorio*), pero no al Bioterrorista de ¡Al límite!. El límite de mano del Archivista de ¡Al límite! se reduce a 7, no a 6.



Paciente cero

Este evento *puede* afectar a una enfermedad erradicada. Seguirá haciéndolo hasta que este evento sea descartado. Tras descartarse, descarta su carta de Infección a la pila de descartes de Infección.



Pánico generalizado

En ¡Al límite!, este efecto se *añade* al efecto Brotes en cadena de la carta de Epidemia Cepa virulenta.

RETO: SUPERVIRUS

En este reto, los jugadores se enfrentan a una quinta enfermedad que no puede ser tratada. En su lugar, los jugadores deben curarla, producir vacunas y llevarlas a las ciudades infectadas para erradicar el supervirus.

Las cuarentenas (ver página 2) *deben* usarse con este reto, de forma que los jugadores tengan una manera de disminuir las infecciones de la enfermedad del supervirus. Este reto puede combinarse con el reto Evento de emergencia o con el reto Zonas de interior si se quiere. Ten en cuenta que este reto es un poco más complicado que los dos anteriores.

Preparación

La preparación de la partida es la habitual, con estas excepciones:

- Añade 24 cubos violetas al suministro y usa la carta y el indicador de Cura violeta para la enfermedad del supervirus.
- Coloca las dosis de vacuna y las 4 Fábricas de vacunas cerca del suministro.
- En el paso 3 Infectar 9 ciudades, reemplaza **1** cubo de enfermedad por un cubo violeta cuando coloques cubos al robar la *primera*, la *cuarta* y la *séptima* carta de Ciudad. Coloca 1 carta de Infección de supervirus en la pila de descartes de Infección y 1 carta más en la *parte superior* del mazo de Infección.

Este reto comienza con 18 cubos de enfermedad en el tablero, 3 de ellos violetas, más 10 cartas de Infección en la pila de descartes de Infección (las 9 cartas de Ciudad robadas en el paso 3, más 1 carta de Infección de supervirus).

- Entrega a cada jugador una carta de Referencia de supervirus.
- Si el Médico está en juego, usa la versión modificada del Médico para el supervirus.
- Añade **4** fichas de cuarentena al suministro (añade las 6 fichas si se juega con el Coronel).
- Baraja las 8 cartas de Bonificación de supervirus boca abajo y usa tantas como cartas de Epidemia. Guarda las cartas de Bonificación que no uses sin mirarlas. Al preparar el mazo de Jugador, introduce aleatoriamente 1 carta de Bonificación en cada montón de cartas de Jugador (junto con su carta de Epidemia).

Resumen

Para ganar, los jugadores deben descubrir curas para las 5 enfermedades y erradicar la enfermedad del supervirus violeta.

La acción Tratar una enfermedad *no se puede* utilizar para eliminar los cubos de enfermedad violeta.

Se puede evitar la *colocación* de los cubos de enfermedad violeta en el tablero de forma normal mediante: fichas de cuarentena, la capacidad del Especialista en cuarentenas, varias cartas de Evento, o bien, una vez que la enfermedad violeta esté curada, por el Médico).

Hay 3 cubos de color violeta que empiezan en las ciudades al principio de la partida. Entrarán en juego más cubos cuando estas ciudades vuelvan a infectarse o bien cuando las cartas de Infección de supervirus conviertan las infecciones normales en violetas. Los brotes de la enfermedad violeta ocurren de la forma habitual.

Después de curar la enfermedad violeta, los jugadores podrán retirar los cubos violetas recogiendo las dosis de las Fábricas de vacunas y entregándolas en las ciudades infectadas con esta enfermedad.

Cada Fábrica de vacunas produce 1 dosis de vacuna cuando se construye y después del turno de cada jugador. El Centro de investigación donde se cura la enfermedad violeta se convierte en una Fábrica de vacunas. Los jugadores pueden convertir otros Centros de investigación en Fábricas de vacunas.

Turno de juego

Los turnos se llevan a cabo y las acciones se realizan como en el juego básico.

Importante: La acción Tratar una enfermedad *no puede* eliminar cubos violetas.

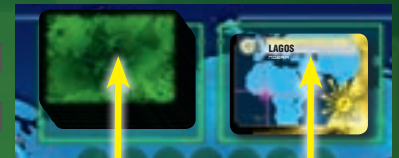
Una vez que la enfermedad violeta esté curada, al final del turno de cada jugador (después del paso Infectar), cada Fábrica de vacunas construida produce una vacuna. Indica esto colocando una dosis de vacuna en cada localización con una Fábrica de vacunas.

Este reto no puede combinarse con los retos Mutación o Bioterrorismo. Véase las secciones siguientes para saber cómo combinar este reto con los retos Cepa virulenta y Laboratorio.

24 dosis de vacuna



4 Fábricas de vacunas



Carta de Referencia de supervirus



Médico versión supervirus



Fichas de cuarentena



Montones

Introducir aleatoriamente



Los cubos de color violeta pueden eliminarse de otras formas mediante ciertos personajes y eventos y, una vez curada la enfermedad de color violeta, mediante las capacidades del Farmacéutico o del Médico (si el Médico puede descartar una dosis de vacuna) o bien mediante la carta de Evento Vacunación Urgente de ¡Al límite!. Sin embargo, el Agente de campo de ¡Al límite! no puede muestrear cubos de color violeta.



Si hay menos dosis de vacunas en el suministro que Fábricas de vacunas construidas, el jugador que termina su turno decide qué Fábricas producen una dosis.

ACCIONES DE SUPERVIRUS



Descubrir una cura

(sólo para la enfermedad supervirus)

En un Centro de Investigación, descarta 5 cartas de Ciudad (**2** o más de estas cartas deben tener al menos 1 cubo de enfermedad violeta en la ciudad) para curar la enfermedad del supervirus violeta. Retira este Centro de investigación de la partida y reemplázalo por una Fábrica de vacunas y 1 dosis de vacuna.



Construir una Fábrica de vacunas

(después de la cura del supervirus)

Cuando estés en un Centro de investigación, reemplázalo por una Fábrica de vacunas y 1 dosis de vacuna, eliminándolo de la partida.

Una vez que se hayas construido las 4 Fábricas de vacunas, esta acción no podrá realizarse.

Los jugadores pueden realizar puentes aéreos entre una fábrica de vacunas y un Centro de investigación o entre dos fábricas de vacunas. Los jugadores *no* pueden descubrir una cura en una Fábrica de vacunas, pero sí pueden construir un Centro de investigación en una ciudad con una Fábrica de vacunas.



Recoger dosis

En una Fábrica de vacunas, transfiere cualquier cantidad de sus dosis a tu carta de Personaje.

En cualquier momento, los jugadores pueden devolver las dosis de vacuna de sus cartas de Personaje al suministro.



Distribuir vacunas

Devuelve 1 dosis de vacuna de tu carta de Personaje al suministro para eliminar *todos* los cubos de supervirus violetas de la ciudad en la que te encuentres.

Al jugar el modo de juego en solitario de *En el laboratorio*, las acciones de CDC Reasignar personajes e Intercambio de datos no se pueden realizar en una *Fábrica de vacunas*. Al jugar la partida por equipos de *En el laboratorio*, un Centro de investigación de equipo puede convertirse en una *Fábrica de vacunas de equipo*; indícalo colocando el antiguo Centro de investigación de equipo en el borde, junto a la Fábrica.

El Experto en operaciones, la Agente de servicios de emergencia y el Veterinario pueden utilizar su capacidad especial de movimiento desde una Fábrica de vacunas.

Al jugar la partida por equipos de *En el laboratorio*, sólo los jugadores del equipo propietario pueden recolectar dosis de una Fábrica de vacunas del equipo.

El Director de campo de *En el laboratorio* puede distribuir vacunas a una ciudad conectada a él.

El Médico hace esto automáticamente (sin usar una acción) cada vez que esté en una ciudad con al menos 1 cubo violeta, siempre y cuando el Médico tenga una dosis de vacuna en su carta de Personaje para descartarla. El Médico previene automáticamente la colocación de nuevos cubos violetas en su ciudad (una vez que la enfermedad violeta haya sido curada) sin usar dosis de vacuna.

INFECCIONES DE SUPERVIRUS

Cuando una carta de Infección robada (por Infectar, Epidemias, o Eventos de emergencia) es una ciudad con 1 o más cubos violetas, añade 1 cubo violeta (*además* del efecto normal de esa carta) o lleva a cabo un brote violeta si esta ciudad tiene 3 cubos violetas.

Añade 1 cubo violeta incluso si el color de la enfermedad de la carta de Ciudad ha sido erradicado.

Durante el paso Infectar, siempre que robes una carta de Infección de supervirus, no lo cuentes como robar una carta de Infección. En su lugar, roba otra carta de Infección y aplícale el efecto de la carta de Infección de supervirus.

Si robas dos cartas de Infección de supervirus seguidas, aplica su efecto sólo una vez a la siguiente carta de Infección robada.

Si la ciudad de la siguiente carta de Infección no tiene cubos violetas (y la enfermedad de este color no ha sido erradicada), añade 1 cubo violeta *en lugar de* 1 cubo de enfermedad del color de la carta. De lo contrario, la carta de Infección de supervirus no tiene efecto; lleva a cabo el paso Infectar de la forma habitual (añadiendo 1 cubo del color de la ciudad y 1 cubo violeta).

En cualquier caso, descarta la carta de Infección de supervirus en la pila de descartes de Infección. Una vez erradicada la enfermedad violeta, se eliminan las cartas de Infección de supervirus de la partida cuando se roben.

No robes ninguna carta de Infección adicional cuando se roben cartas de Infección de supervirus al resolver el Evento Pronóstico (o la capacidad de la Especialista en diagnóstico técnico de *¡Al límite!*).

Esta regla es diferente con respecto a los otros retos Mutación de otras expansiones.

Ganar o perder

Los jugadores ganan inmediatamente si curan las 5 enfermedades y erradican el supervirus violeta. Pierden de forma habitual.

Consejo: Utiliza las fichas de cuarentena para ralentizar el crecimiento de la enfermedad violeta, ya que los cubos violetas no pueden ser tratados y tu equipo perderá si no puedes colocar el número de cubos violetas que se necesiten en el tablero.

Al jugar la partida por equipos de *En el laboratorio*, los jugadores pueden ganar como se indica o curando y erradicando 4 enfermedades, incluyendo el supervirus violeta.

RETO LABORATORIO DE SUPERVIRUS

Para combinar este reto con el reto Laboratorio de *En el laboratorio*, durante la preparación, coloca 1 cubo violeta en el símbolo de tratamiento junto a los dos platos de muestra en el tablero del laboratorio. Antes de realizar una acción Procesar una muestra en el laboratorio, el jugador puede añadir inmediatamente este cubo a cualquiera de los dos platos de muestra.



No proceses una muestra de manera que se elimine este cubo violeta, ya que es necesario para secuenciar la enfermedad violeta. Sin ella, es imposible curar la enfermedad violeta, ya que los cubos violetas no pueden ser tratados (ni colocados en los platos de muestra del laboratorio).

Las cartas de la Ciudad usadas para describir una enfermedad y probar una cura para la enfermedad violeta deben ser ciudades con al menos 1 cubo violeta (en el momento en el que se realicen estas acciones). Se pueden descartar 3 cartas de Ciudad cualesquiera para curar la enfermedad violeta; no tienen por qué ser ciudades con cubos violetas.

Una carta de Bonificación de supervirus Muestra de enfermedad aislada se puede usar para describir una enfermedad o probar una cura cuando se desarrolla una cura de ese color en el reto Laboratorio de supervirus.

Las acciones de laboratorio no pueden realizarse en una Fábrica de vacunas, sólo en los Centros de investigación.

El reto Laboratorio de supervirus es bastante complicado, ya que ambos retos suponen una presión de tiempo adicional para los jugadores. No lo intentes hasta que hayas tenido éxito con los retos Supervirus y Laboratorio por separado.

SUPERVIRUS CEPA VIRULENTA

Cuando se combina este reto con el reto Cepa virulenta de *¡Al límite!*, el supervirus violeta *puede* convertirse en la cepa virulenta. Si lo hace, se modifican varios efectos de la carta de Epidemia Cepa virulenta.

Efectos crónicos

Se aplica sólo cuando una carta de Infección de supervirus convierte un cubo de enfermedad en un cubo violeta.

Estructura molecular compleja

La carta de Ciudad adicional debe ser una ciudad con al menos 1 cubo violeta.

Último coletazo

No tiene ningún efecto.

Infección adicional

Se aplica sólo cuando una carta de Infección de supervirus convierte un cubo de enfermedad en un cubo violeta.

Resistente al tratamiento

No tiene ningún efecto.



PERSONAJES

Cada jugador tiene un personaje con capacidades especiales que mejoran las posibilidades de tu equipo.



CORONEL

Utiliza este Personaje sólo con las cuarentenas. Durante la preparación, añade 2 fichas de cuarentena más al suministro.

- Cuando entres en una ciudad con una ficha de cuarentena con el lado "1" hacia arriba, dale la vuelta al lado "2".
- Como una acción, puedes descartar una carta de Ciudad para poner una ficha de cuarentena en *cualquier* ciudad.



AGENTE DE SERVICIOS DE EMERGENCIA

- Como una acción, puedes moverte a cualquier ciudad con un Centro de investigación.
- Inmediatamente después de resolver una carta de Epidemia, puedes (fuera de turno) trasladarte a la ciudad de la epidemia y realizar una acción Tratar una enfermedad allí (antes del paso Infectar).

La "ciudad de la epidemia" es la ciudad que coincide con la carta robada de la parte inferior del mazo de Infección durante el paso Infectar al resolver la Epidemia.



COMBINADORA GENÉTICA

Puedes descubrir una cura en un Centro de investigación, en una ciudad *del color que se está curando*, entregando 2 cartas de Ciudad del color de la cura más 1 carta de Ciudad de cada uno de los otros 3 colores (estándar) de enfermedad.

La Combinadora genética puede, en cambio, descubrir una cura como de costumbre. Su capacidad no se puede utilizar para curar la enfermedad violeta (en ningún reto). Cuando se juega el reto Laboratorio de la expansión *En el laboratorio*, la Combinadora genética necesita descartar 1 carta de cada uno de los colores (estándar) no curados para descubrir una cura (en un Centro de investigación ubicado en una ciudad del color de la cura). Si se ve afectada por el efecto Estructura molecular compleja de Cepa virulenta de *¡Al límite!*, necesitará descartar 1 carta adicional del color de la cura para descubrir una cura.



FARMACÉUTICO

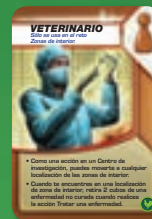
- Como una acción, puedes revelar una carta de Ciudad para tratar una enfermedad (o bien de distribuir vacunas en el reto Supervirus) en esa ciudad.

El Farmacéutico debe descartar una dosis de vacuna para distribuir vacunas.

- Como una acción, puedes retirar 1 cubo de una enfermedad curada de cualquier ciudad y colocarlo en el suministro.

Los cubos de la enfermedad de supervirus pueden ser retirados por esta acción (sin una dosis de vacuna) si ya se ha encontrado la cura.

Cuando juegues el reto Supervirus (o la partida por equipos de En el laboratorio), el Farmacéutico puede revelar una carta de Muestra de enfermedad aislada para retirar 1 cubo de enfermedad de ese color de cualquier ciudad de ese color.



VETERINARIO

Utiliza este personaje sólo con el reto Zonas de interior.

- Como una acción en un Centro de investigación, puedes moverte a cualquier localización de las zonas de interior.
- Cuando te encuentres en una localización de zona de interior, retira 2 cubos de una enfermedad no curada cuando realices la acción Tratar una enfermedad (si hay 2 o más cubos en ella).

MÉDICO (reeditado para el reto Supervirus)

Utiliza esta versión sólo en el reto Supervirus. Cuando se eliminan automáticamente cubos de *supervirus* curados en una ciudad, el Médico también debe devolver 1 dosis de vacuna (o no se elimina ningún cubo). De lo contrario, este Personaje no se modifica.

CRÉDITOS

Diseñador del juego: Matt Leacock y Tom Lehmann

Ilustraciones: Chris Quilliams

Diseño gráfico: Philippe Guérin

Traducción: Sara Rodríguez

EQUIPO DE PRUEBAS

Richard Aronson, Jacob Butcher, Jim Boyce, Rob Daviau, Barry Eynon, Jay y Katrina Gissher, Steve Goodman, David Grainger, Trisha y Wei-Hwa Huang, Terry Lyzen, Paul Markarian, Ron Sapolsky, Alex Simmons, Rob Smolka, Ana Ulin, Joanna Winter y Michelle Zentis.



© 2015 Z-Man Games. Z-Man Games es una marca registrada de Z-Man Games. Fantasy Flight Supply es una marca registrada de Fantasy Flight Games. Z-Man Games y Fantasy Flight Games son divisiones de Asmodee North America, Inc. Distribuido por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés (Madrid), España. 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.