



UN JUEGO DE
JESÚS TORRES CASTRO
Y MATT LEAGOCK

IBERIA

Un juego cooperativo para 2-5 jugadores de 8 años o más
y de unos 45 minutos por partida.

Os encontraréis a mediados del siglo XIX y, como miembros de la Segunda Real Expedición Filantrópica, os embarcaréis en una misión para descubrir el origen de las enfermedades que están devastando la península ibérica. ¿Alcanzaréis el éxito en vuestra misión? ¿Seréis capaces de investigar las cuatro enfermedades a tiempo para salvar a la humanidad?

RESUMEN

Iberia: un sistema de juego de Pandemic es un juego cooperativo. Los jugadores ganan o pierden juntos.

El objetivo del juego es investigar las 4 enfermedades. Los jugadores pierden si:

- tienen lugar 8 brotes (ya que se desencadena el pánico en masa),
- no hay suficientes cubos de enfermedad cuando se necesiten (es decir, una enfermedad se propaga demasiado)
- no quedan suficientes cartas de Jugador cuando se necesiten (en otras palabras, el equipo se ha quedado sin tiempo).

Cada jugador tiene un personaje específico con habilidades especiales para aumentar las posibilidades de victoria.

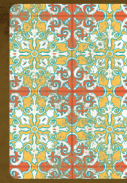
CONTENIDO



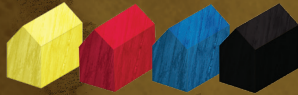
7 peones



7 cartas de Personaje



69 cartas de Jugador
(48 cartas de Ciudad, 15 cartas de Evento y 6 cartas de Epidemia)



4 Hospitales



96 cubos de Enfermedad
(24 de cada uno de los 4 colores)



4 indicadores de Investigación



1 indicador de Brotes

PREPARACIÓN



PREPARAR EL TABLERO Y LAS FICHAS

Coloca el tablero al alcance de todos los jugadores. Deja los 4 Hospitales, las 20 fichas de Vía y las 14 fichas de Purificación a un lado. Separa los cubos en 4 suministros según su color.



COLOCAR EL INDICADOR DE BROTES Y LOS INDICADORES DE INVESTIGACIÓN

Coloca el indicador de Brotes en la casilla «0» del marcador de Brotes. Deja los 4 indicadores de Investigación cerca de los marcadores de Investigación de enfermedades.



COLOCAR EL INDICADOR DE PROPAGACIÓN E INFECTAR 9 CIUDADES

Coloca el indicador de Propagación en la primera casilla a la izquierda («2») del marcador de Propagación. Baraja las cartas de Infección y lleva a cabo los siguientes pasos:

- Revela 3 cartas de Infección. Pon 3 cubos de enfermedad del color correspondiente en cada una de esas ciudades.
- Revela otras 3 cartas de Infección. Pon 2 cubos de enfermedad del color correspondiente en cada una de esas ciudades.
- Revela 3 cartas de Infección más. Pon 1 cubo de Enfermedad del color correspondiente en cada una de esas ciudades (*en total pondrás 18 cubos de enfermedad, cada uno de ellos del mismo color que la ciudad en la que esté*).

Coloca estas 9 cartas bocarriba en la pila de descarte del mazo de Infección. El resto de cartas de Infección forman el mazo de Infección.



Usa cubos de enfermedad del mismo color que cada carta de Ciudad.



CADA JUGADOR RECIBE UNA CARTA DE PERSONAJE, UN PEÓN Y UNA CARTA DE REFERENCIA

Cada jugador toma una carta de Referencia. Baraja las cartas de Personaje y reparte 1 a cada jugador para que la coloque bocarriba frente a sí junto con su peón correspondiente. Retira el resto de cartas de Referencia, cartas de Personaje y peones que no se vayan a usar.



Indicadores de investigación





48 cartas de Infección



5 cartas de Referencia



4 cartas de Enfermedad
(para el Reto de las
Enfermedades Históricas)



1 carta de Referencia
de Orden de Turno
(para el Reto de la
 Migración de Pacientes)



1 indicador de
Propagación



14 fichas de
Purificación



20 fichas de
Vía de Ferrocarril



1 ficha de
Prevención

1 tablero



PREPARAR LAS CARTAS DE EVENTO Y REPARTIR CARTAS A CADA JUGADOR

Saca las cartas de Epidemia del mazo de Jugador y déjalas aparte hasta el paso 6.

Baraja todas las cartas de Evento y separa al azar la cantidad correspondiente al número de jugadores que haya en la partida según la siguiente tabla.

Junta las cartas de Evento separadas y las cartas de Ciudad. Retira las cartas de Evento restantes sin mirarlas.

Baraja las cartas de Jugador (cartas de Evento y de Ciudad). Reparte a cada jugador tantas cartas como indique la siguiente tabla para formar su mano inicial.

# de jugadores	Eventos en el mazo	Mano inicial
2	4	4
3	5	3
4	6	2
5	8	2

Cada jugador mira las cartas de Ciudad de su mano y elige una de las ciudades indicadas en ellas para colocar su peón. Si un jugador no tuviera cartas de Ciudad (si en su mano solo hubiera cartas de Evento, por ejemplo), puede colocar su peón en cualquier ciudad del tablero. Los jugadores colocan sus cartas bocarriba sobre la mesa.



PREPARAR EL MAZO DE JUGADOR

Elige la dificultad de la partida: introductoria, normal o heroica. Para ello, utiliza 4, 5 o 6 cartas de Epidemia, respectivamente. Retira las cartas de Epidemia que no se vayan a utilizar.

Divide el mazo de Jugador en tantas pilas bocabajo como cartas de Epidemia se vayan a usar en la partida, procurando que todas las pilas tengan aproximadamente la misma cantidad de cartas. Introduce aleatoriamente 1 carta de Epidemia bocabajo en cada pila. Coloca las pilas una encima de la otra para formar el mazo de Jugador, colocando las pilas más pequeñas en la parte inferior.



COMENZAR A JUGAR

Cada jugador mira las cartas de Ciudad que tenga en la mano. El jugador que tenga la ciudad con la fecha de fundación más antigua comienza el primer turno de la partida.

Nota: Las cartas de Ciudad muestran fechas de fundación aproximadas (hay que tener en cuenta que el ser humano ya habitaba estas zonas miles de años antes de que a estas ciudades se les pusiera nombre).

Pila

Introducir
aleatoriamente



CÓMO JUGAR

El turno de cada jugador se divide en 3 fases:

- Realizar 4 acciones.
- Robar 2 cartas de Jugador.
- Infectar ciudades.

Cuando un jugador haya terminado la fase Infectar ciudades, será el turno del jugador situado a su izquierda.

Los jugadores pueden hablar y aconsejarse entre ellos. Sin embargo, el jugador activo decide qué hacer.

Los jugadores pueden tener cartas de Ciudad y de Evento en la mano. Las cartas de Ciudad se usan para realizar algunas acciones y las cartas de Evento pueden jugarse en cualquier momento.

ACCIONES

Puedes realizar hasta 4 acciones en cada turno.

Selecciona cualquier combinación de las acciones que se explican a continuación. Puedes realizar la misma acción varias veces; cada vez cuenta como 1 acción diferente. Tu personaje tiene una habilidad especial que puede cambiar la forma de realizar una acción. Algunas acciones requieren descartar alguna carta de la mano; todos esos descartes van a la pila de descarte del mazo de Jugador.

ACCIONES DE MOVIMIENTO



VIAJAR EN CARRUAJE/BOTE

Mueve tu peón desde la ciudad en la que te encuentras a otra ciudad conectada por una línea marrón (*continua o discontinua*).



VIAJAR EN TREN

Mueve tu peón desde la ciudad en la que te encuentras a otra ciudad conectada por una cadena continua de fichas de Vía de Ferrocarril.



VIAJAR EN BARCO

Mueve tu peón desde la ciudad con puerto en la que te encuentras a otra ciudad con puerto, descartando una carta de Ciudad del mismo color que la ciudad de destino.

OTRAS ACCIONES



CONSTRUIR VÍAS

Coloca una ficha de Vía de Ferrocarril en una línea que salga de la ciudad en la que te encuentras (*no se pueden colocar en líneas discontinuas*).

Las fichas de Vía de Ferrocarril no se pueden colocar en las líneas discontinuas que salen de Andorra la Vella, Palma de Mallorca o Gibraltar. Los jugadores solo pueden moverse en carruaje/bote por esas líneas discontinuas. Si no quedan fichas de Vía de Ferrocarril en el suministro, no se puede realizar esta acción.



CONSTRUIR UN HOSPITAL

Descarta la carta de Ciudad en la que se encuentre tu peón para construir un Hospital en ella. El color del Hospital que construyas debe coincidir con el color de la ciudad. Toma la ficha del suministro que hay al lado del tablero. Si el Hospital de ese color ya está colocado en el tablero, **muévelo** de la ciudad en la que se encuentre a tu ciudad actual.



TRATAR ENFERMEDAD

Retira 1 cubo de Enfermedad de la ciudad en la que te encuentres, devolviéndolo al montón de cubos de su color.

Nota: Al contrario que en el juego Pandemic original, en Iberia solo se puede retirar 1 cubo de Enfermedad del tablero con esta acción, incluso aunque la enfermedad ya se haya investigado (en Iberia, las enfermedades nunca se curan ni se erradican).



COMPARTIR INFORMACIÓN

Esta acción se puede realizar de 2 formas:

- **entrega** a otro jugador la carta de la Ciudad en la que ambos os encontréis, o bien
- **recibe** de otro jugador la carta de la Ciudad en la que ambos os encontréis.

Ambos jugadores deben encontrarse en la misma ciudad y estar de acuerdo en realizar la acción.

Ejemplo: Si tienes la carta de Ciudad «Córdoba» y estás en Córdoba con otro jugador, puedes entregarle la carta de Ciudad «Córdoba» a ese jugador. O bien, si es el otro jugador el que tiene la carta de Ciudad «Córdoba» y ambos estáis en Córdoba, puedes recibir la carta de ese jugador. En cualquiera de los casos, ambos jugadores tenéis que estar de acuerdo para hacerlo.

Si el jugador que recibe la carta tiene ahora más de 7 cartas en la mano, tendrá que descartarse de inmediato de una de ellas o jugar una carta de Evento (*consulta «Cartas de Evento» en página 7*).



INVESTIGAR UNA ENFERMEDAD

Si en tu ciudad actual hay un Hospital, descarta de tu mano 5 cartas de Ciudad del mismo color que el Hospital para investigar la enfermedad de ese color. Mueve el indicador de Investigación correspondiente en el tablero para marcar que esa enfermedad ya se ha investigado con éxito.

Nota: Al contrario que en el juego Pandemic original, en Iberia nunca se descubren las curas de las enfermedades. En su lugar, investigas para ayudar a prevenir su propagación.

Cuando una enfermedad se investiga, sus cubos permanecen en el tablero y se siguen colocando más cubos cuando tengan lugar infecciones o epidemias (*ver «Epidemias» e «Infecciones» en la página 6*). No obstante, las cartas del color de una enfermedad investigada ahora se pueden usar para purificar agua en cualquier región adyacente, lo que os ayudará a alcanzar la victoria.



PURIFICAR AGUA

Con esta acción, puedes colocar hasta 2 fichas de Purificación en una región adyacente a tu peón. Esta acción se puede realizar de dos formas diferentes:

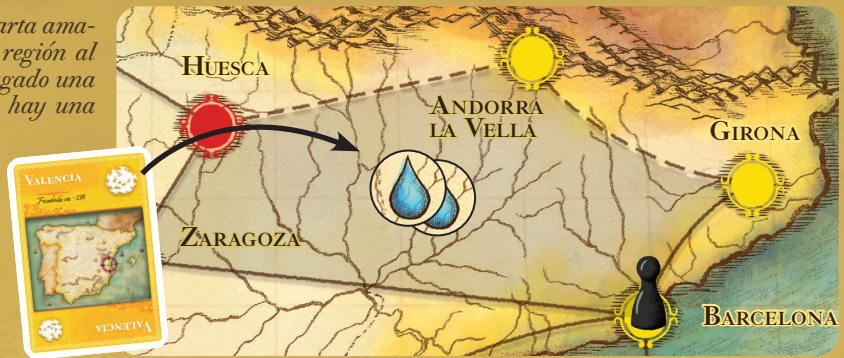
- descarta 1 carta de Ciudad del mismo color que una ciudad de una región adyacente para colocar 2 fichas de Purificación en esa región, o bien
- descarta 1 carta de Ciudad del color de una enfermedad investigada para colocar 2 fichas de Purificación en 1 región adyacente cualquiera.

Cada ficha de Purificación evita que se añada un cubo de Enfermedad a cualquier ciudad de la región en la que esté (*ver «Epidemias», «Infecciones» y «Brotos» en las páginas 6 y 7*). Si no quedan suficientes fichas de Purificación en el suministro, no se puede realizar esta acción.

Las regiones son las áreas del tablero rodeadas por líneas marrones. Por ejemplo, la zona rodeada por líneas entre Huesca, Andorra La Vella, Girona, Barcelona y Zaragoza es una región. No hay límite para la cantidad de fichas de Purificación que puede contener cada región.

Hay que tener en cuenta que la zona entre Barcelona, Tarragona, Valencia y Palma de Mallorca también es una región.

Ejemplo 1: Sonia está en Barcelona y juega una carta amarilla para colocar 2 fichas de Purificación en la región al norte de la ciudad. Sonia también podría haber jugado una carta roja para hacer lo mismo, ya que también hay una ciudad roja (Huesca) en esa región.



Ejemplo 2: La enfermedad negra ya se ha investigado. Diana, que se encuentra en Zaragoza, podría usar una carta negra para colocar 2 fichas de Purificación a 1 de las 6 regiones adyacentes.



Ejemplo de juego: En su turno, Sonia va a realizar 4 acciones:

(1) Viaja en carruaje hasta Huesca (desde Andorra la Vella); (2) viaja en tren hasta Madrid; (3) trata una enfermedad en Madrid, retirando un cubo de Enfermedad de color rojo; y (4) trata una enfermedad de nuevo en Madrid, retirando así otro cubo rojo.

Sonia ha terminado la fase Realizar 4 acciones de su turno.



Ejemplo de juego: En un punto más avanzado de la partida, la enfermedad amarilla ya se ha investigado.

Quedan 3 cubos en Málaga, donde Sonia comienza su turno.

Sonia (1) descarta una carta de Ciudad amarilla (Valencia) para colocar 2 fichas de Purificación en la región al noreste de Málaga (como la enfermedad amarilla ya se ha investigado, ahora Sonia puede usar las cartas amarillas para purificar agua en cualquier región adyacente).

Diana (el peón blanco en Vigo) le dice a Sonia que tiene la cara de Ciudad «León», que sería la quinta carta roja que necesitaría Sonia para poder investigar la enfermedad roja.

Sonia (2) juega una carta de Ciudad azul (Lisboa) para viajar en barco hasta Vigo.

A continuación, Sonia (3) viaja en tren hasta León, llevándose a Diana con ella, ya que su personaje es el Ferroviario.

Después, Sonia (4) realiza la acción Compartir información y le pide la carta de Ciudad «León» a Diana. Diana le entrega la carta de Ciudad «León», por lo que Sonia tiene ahora 5 cartas rojas en la mano.

Sonia ha acabado la fase Realizar 4 acciones de su turno. Sonia planea viajar a Gijón en su próximo turno para realizar allí la acción Investigar una enfermedad, dado que Pedro (el peón verde) ya ha construido el Hospital rojo allí.



ROBAR CARTAS

Después de realizar las 4 acciones, roba 2 cartas de la parte superior del mazo de Jugador.



Si cuando vayas a robar hay menos de 2 cartas en el mazo de Jugador, la partida termina y el equipo pierde! No barajes la pila de descarte para formar un nuevo mazo de Jugador.

EPIDEMIA

Si entre las cartas que robes hay alguna carta de Epidemia, sigue los siguientes pasos de inmediato:

1. Propagar: Mueve el indicador de Propagación 1 casilla hacia adelante en el marcador de Propagación.

2. Infectar: Roba la carta de la parte inferior del mazo de Infección. Coloca 3 cubos de enfermedad del color de la carta en esa ciudad. Si la ciudad ya tiene cubos de ese color, no añadas 3 cubos a ella; en su lugar, añade cubos hasta que haya 3 cubos de ese color y resuelve un brote de esa enfermedad en esa ciudad (ver «Brotos» más adelante). Cada ficha de Purificación evita la colocación de 1 cubo de Enfermedad. Descarta esta carta en la pila de descarte de Infección.



Si no puedes colocar la cantidad de cubos de enfermedad necesaria debido a que no quedan cubos de ese color en el suministro la partida termina y el equipo ha perdido! Esto puede suceder durante una epidemia, un brote o una infección (ver «Brotos» e «Infecciones» más adelante).

3. Intensificar: Baraja las cartas que haya en la pila de descarte de Infección y colócalas en la parte superior del mazo de Infección.

Cuando tengas que llevar a cabo estos pasos, recuerda robar la carta de la parte inferior del mazo y barajar únicamente las cartas de la pila de descarte de Infección, colocándolas después en la parte superior del mazo de Infección.

En el improbable caso de robar 2 cartas de Epidemia a la vez, lleva a cabo los tres pasos anteriores una vez y, a continuación, repítelos desde el principio.

En este caso, la carta de Infección de la segunda epidemia sería la única en la pila de descarte que «barajar» y, por tanto, se colocará en la parte superior del mazo de Infección. Entonces, tendrá lugar un brote en esta ciudad durante la fase Infectar ciudades (ver «Infecciones» más adelante), a no ser que, por ejemplo, se juegue alguna carta de Evento para evitarlo (ver «Cartas de Evento» en página 7).

Después de resolver una carta de Epidemia, retírala de la partida. No robes otra carta para sustituirla.

LÍMITE DE MANO

Si, en cualquier momento, tienes más de 7 cartas en la mano (después de resolver cualquier carta de Epidemia que puedas haber robado), debes descartar cartas o jugar cartas de Evento hasta quedarte con 7 cartas en la mano (ver «Cartas de Evento» en página 7).

Ejemplo de juego (continuación): Sonia roba 2 cartas. Ninguna de ellas es una carta de Epidemia y Sonia no tiene más de 7 cartas en la mano, por lo que continúa con su turno.

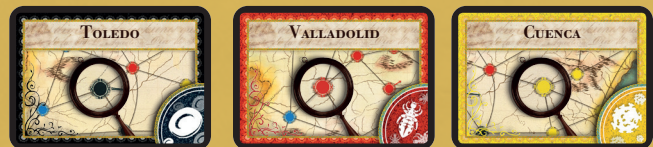


INFECCIONES

Revela tantas cartas de la parte superior del mazo de Infección como indique el indicador de Propagación en ese momento. El número de cartas a revelar se encuentra bajo la casilla del marcador de Propagación en la que se encuentre el indicador de Propagación. Revela las cartas de una a una, infectando la ciudad que aparezca en cada una de ellas.

Para infectar una ciudad, coloca 1 cubo de Enfermedad del color correspondiente a la carta en la ciudad sobre el tablero. En caso de que haya una ficha de Purificación en alguna región adyacente a la ciudad, retira del tablero la ficha de Purificación (devolviéndola al suministro) en vez de colocar el cubo en la ciudad (si hubiese más de una región adyacente con fichas de Purificación en ella, el jugador activo decide de qué región retirar la ficha de Purificación).

Si la ciudad que se va a infectar ya contiene 3 cubos de ese mismo color, no coloques un cuarto cubo; en su lugar, se produce un brote de esta enfermedad (ver «Brotos» en la página 7). A continuación, descarta esta carta en la pila de descarte de Infección.

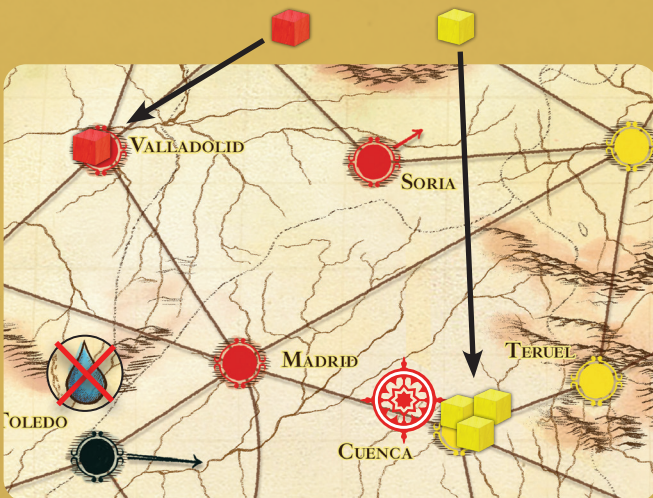


Ejemplo de juego (continuación): Sonia termina su turno infectando ciudades. El nivel de infección actual es de 3, por tanto, Sonia revela las 3 primeras cartas de la parte superior del mazo de Infección: Toledo, Valladolid y Cuenca.

Hay fichas de Purificación en una región adyacente a Toledo, por lo que Sonia retira 1 de esas fichas de Purificación y descarta la carta de Ciudad «Toledo».

En Valladolid ya hay un cubo rojo, así que Sonia añade otro cubo rojo a la ciudad y descarta la carta de Ciudad «Valladolid».

La enfermedad amarilla ya se ha investigado, pero no hay fichas de Purificación adyacentes a Cuenca, por lo que Sonia debe infectarla. Como ya hay 3 cubos amarillos en Cuenca, Sonia no coloca un cuarto cubo amarillo en ella; en su lugar, se produce un brote de la enfermedad amarilla en Cuenca.



BROTOS

Cuando tenga lugar un brote, avanza el indicador de Brotes 1 casilla en el marcador de Brotes. A continuación, coloca 1 cubo del color correspondiente a la enfermedad que lo haya producido en cada ciudad conectada a la ciudad origen del brote (o *retira fichas de Purificación, si las hubiera*). Si alguna de esas ciudades ya tiene 3 cubos de ese mismo color, no coloques un cuarto cubo en ella; en su lugar, se producirá un brote en cadena una vez que se haya resuelto el brote en curso.

Cuando se produzca un brote en cadena, avanza el indicador de Brotes 1 casilla en el marcador de Brotes y coloca cubos como se explicó anteriormente, excepto en las ciudades en las que ya se haya producido un brote (o *un brote en cadena*) como parte de la resolución de la carta de Infección actual.

Como consecuencia de los brotes, es posible que haya ciudades con cubos de varios colores, hasta un máximo de 3 cubos de cada color:



Si el indicador de Brotes llega a la última casilla del marcador de Brotes, la partida finaliza y el equipo pierde!



MARCADOR DE BROTOS



Ejemplo de juego (continuación): Se produce un brote de la enfermedad amarilla en Cuenca.

Sonia avanza el indicador de Brotes 1 casilla y coloca 1 cubo amarillo en cada ciudad conectada con Cuenca: Madrid, Teruel, Albacete y Valencia.

Valencia ya tiene 3 cubos amarillos, así que Sonia no coloca un cuarto cubo en ella y, en su lugar, se produce un brote en cadena en Valencia.

Sonia avanza el indicador de Brotes 1 casilla más. A continuación, coloca 1 cubo amarillo en cada ciudad conectada con Valencia: Tarragona, Alicante, Albacete y Palma de Mallorca, pero no en Cuenca, ya que en Cuenca ya se ha producido un brote mientras se resolvía la misma carta de Infección.

Después, Sonia descarta la carta de Ciudad «Cuenca».



FINAL DEL TURNO

Tu turno finaliza después de llevar a cabo la fase Infeccionar ciudades y de descartar las cartas de Infección. A continuación, el jugador a tu izquierda comienza su turno.

CARTAS DE EVENTO



Durante el turno de un jugador, cualquier jugador puede jugar cartas de Evento. Jugar una carta de Evento no es una acción. El jugador que juegue la carta decide cómo usarla.

Las cartas de Evento pueden jugarse en cualquier momento, excepto en el momento entre robar una carta y resolverla.

En caso de robar 2 cartas de Epidemia juntas, se pueden jugar cartas de Evento después de resolver la primera epidemia.

Ejemplo: Si, durante una fase Infeccionar ciudades, la primera carta de Infección robada provoca un brote, no se puede jugar la carta de Evento «Viajar noche y día» para mover a la Enfermera (con su ficha de Prevención) para evitarlo. Sin embargo, después de que tenga lugar el brote, sí puedes jugar la carta de Evento «Viajar noche y día» para mover a la Enfermera (y posiblemente proteger así otras ciudades con su ficha de Prevención) antes de revelar la siguiente carta de Infección.

Después de jugar una carta de Evento, esta se descarta en la pila de descarte del mazo de Jugador.

CARTAS DE JUGADOR

Coloca tus cartas bocarriba frente a ti, de forma que todos los jugadores puedan verlas.

Las cartas de Jugador son las únicas que cuentan para el límite de 7 cartas en la mano. Tu carta de Personaje y tu carta de Referencia no forman parte de tu mano.

Los jugadores pueden consultar las pilas de descarte en cualquier momento.

FINAL DE LA PARTIDA

Los jugadores ganan la partida en cuanto las 4 enfermedades se hayan investigado.

Una vez que se hayan investigado las 4 enfermedades, la partida termina de inmediato y los jugadores ganan, independientemente de la cantidad de cubos que queden en el tablero.

Hay 3 formas de perder la partida:

- Si el indicador de Brotes llega a la última casilla del marcador de Brotes.
- Si hay que poner en el tablero cubos de enfermedad de un color, pero estos se han agotado.
- Si un jugador no puede robar 2 cartas de Jugador tras realizar sus acciones.

RETO DE LA MIGRACIÓN DE PACIENTES

Este reto simula la migración de pacientes hacia las ciudades en las que se han construido los nuevos hospitales del siglo XIX en la península ibérica. En esta época, se construían hospitales destinados al tratamiento de enfermedades específicas y la gente intentaba llegar a esas ciudades para recibir los tratamientos.

PREPARACIÓN

Usa las reglas de preparación para una partida normal, aplicando los siguientes cambios:



- Coloca la carta de Referencia de Orden de Turno para el Reto de la Migración de Pacientes en la sección correspondiente del tablero. Esta carta muestra el nuevo orden de turno y ayudará a recordar la nueva fase Mover pacientes de cada turno.
- Solo hay 6 fichas de Purificación disponibles en el suministro desde el principio de la partida. Divide las 8 fichas de Purificación restantes en 4 pilas de 2 fichas y coloca un Hospital sobre cada pila.

CÓMO JUGAR

CONSTRUIR HOSPITALES

Construir un Hospital tiene ahora beneficios adicionales. Cuando construyas un Hospital, tras colocar el Hospital en el tablero, haz lo siguiente:

- Pon las 2 fichas de Purificación que estaban debajo del Hospital en el suministro. Ya se pueden utilizar.
- Retira los cubos de enfermedad (*del color del Hospital, si los hubiera*) de la ciudad en la que hayas construido el Hospital y devuélvelos al suministro.

La contrapartida de construir un Hospital es que, en cada turno, el jugador activo tendrá que mover 1 cubo de Enfermedad (*que llamaremos «paciente» a partir de ahora*) hacia cada Hospital. Esto significa que un Hospital podría saturarse por la cantidad de pacientes en poco tiempo.

Mueve los pacientes después de realizar tus acciones, pero antes de robar las cartas de Jugador, siguiendo el nuevo orden de turno:

1. Realizar 4 acciones.
2. Mover pacientes (*1 por color*).
3. Robar 2 cartas de Jugador.
4. Robar cartas de Infeción.

MOVER PACIENTES

Durante la segunda fase, por cada Hospital que haya en el tablero, mueve el paciente más cercano (*es decir, el cubo de Enfermedad*) del mismo color 1 paso hacia la ciudad del Hospital.

Cuando cuentes la distancia para determinar el paciente más cercano, cuenta los segmentos de línea, pero ignora las fichas de Vía de Ferrocarril. Si hay 2 o más pacientes a la misma distancia, puedes elegir qué paciente mover de entre los más cercanos.

Al mover un paciente, debes hacerlo de la forma más rápida posible, lo que significa que el paciente viajará usando Vías de Ferrocarril si este es el medio más rápido para llegar al Hospital. Si hay 2 o más rutas posibles, puedes elegir la ruta que tomará el paciente de entre las más rápidas. Las fichas de Purificación y la ficha de Prevención de la Enfermera no afectan al movimiento de los pacientes.

Si **mover un paciente** provoca que una ciudad con un Hospital tenga 4 cubos de enfermedad del mismo color, el Hospital se saturará (*ver «Saturación de Hospitales» más adelante*).

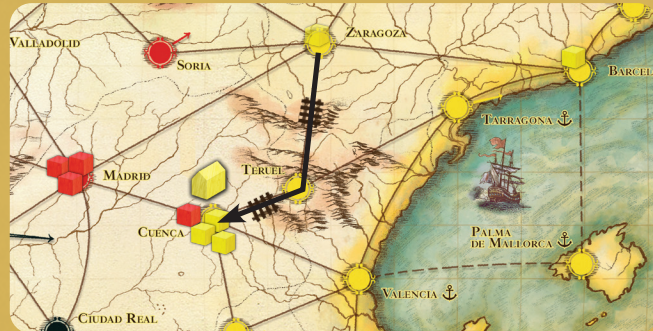
Si tiene lugar un **brote** en una ciudad con un Hospital (*por una infección o por una carta de Epidemia*), coloca el cuarto cubo de Enfermedad en la ciudad (*nunca se coloca un quinto o sexto cubo*) y el Hospital se satura (*ver a continuación*).

SATURACIÓN DE HOSPITALES

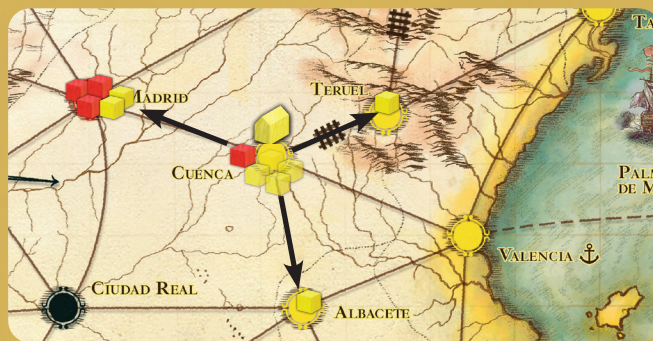
Si en algún momento una ciudad con un Hospital tiene 4 o más pacientes del mismo color, el Hospital se satura y los pacientes abandonan la ciudad. Cuando esto ocurra, en lugar de resolver un brote de forma habitual, debes mover **cada** paciente de ese color a una ciudad adyacente. Los jugadores pueden decidir a qué ciudades mover los cubos.

En algunos casos, esto podría provocar uno o más brotes. Si sucediera, resuelve los brotes de forma habitual.

Después de mover los cubos fuera de la ciudad del Hospital saturado, avanza 1 casilla el indicador de Brote en el marcador de Brote.



Ejemplo de juego: Durante la fase Mover pacientes, Diana mueve 1 paciente (un cubo de Enfermedad amarillo) de Zaragoza a Cuenca, donde está el Hospital amarillo. No puede mover el cubo amarillo a Barcelona, ya que se encuentra a más distancia. Como Zaragoza está conectada con Cuenca por ferrocarril, Diana mueve al paciente directamente a Cuenca. ¡Ahora la ciudad tiene 4 cubos del mismo color y el Hospital se satura!



Diana toma todos los cubos de enfermedad de Cuenca y los mueve a ciudades adyacentes. Mueve 2 cubos amarillos a Madrid, 1 cubo amarillo a Teruel y 1 cubo amarillo a Albacete (decide no mover ninguno a Valencia).

A continuación, avanza el indicador de Brote 1 casilla.

RETO DE LAS ENFERMEDADES HISTÓRICAS

CONTEXTO

En este reto, tendréis que luchar como un equipo experimental contra enfermedades todavía más peligrosas. Cada enfermedad tendrá ahora un comportamiento diferente y terrible: brotes más peligrosos, mayor velocidad de infección, enfermedades más complicadas de tratar... ¡La vida en la ciudad no era tan sencilla en el siglo XIX!

Aunque muchas enfermedades devastaron el mundo durante el siglo XIX, solo cuatro de aquellas peligrosas enemigas aparecen en este juego. En aquellos tiempos, la humanidad descubrió cómo se originaron las enfermedades, cómo combatirlas y cómo prevenirlas. Y aunque en la actualidad estas enfermedades han sido erradicadas en gran parte de los países desarrollados, aún quedan millones de personas en el mundo que las padecen.

CÓMO JUGAR

Este reto sigue las reglas de una partida habitual, pero teniendo en cuenta los efectos especiales de las enfermedades históricas que estén ahora en juego:

PREPARACIÓN

Baraja las 4 cartas de Enfermedad y elige 1, 2, 3 o 4 cartas al azar para jugar la partida. Cuantas más se utilicen, más difícil será la partida. Tal vez queráis comenzar con 1 e ir añadiendo enfermedades gradualmente en partidas futuras, cuando tengáis más experiencia en el juego. Coloca las cartas de Enfermedad elegidas al azar junto al tablero y devuelve el resto a la caja.



NEGRA - MALARIA

Cuando se infecte una ciudad con la enfermedad negra, si vas a poner 1 cubo negro en una ciudad en la que no haya cubos negros, en su lugar, pon 2 cubos negros.



ROJA - TIFUS

Si hay más de 1 cubo rojo en una ciudad, debes gastar 2 acciones para retirar un cubo rojo de ella.

En Huelva se colocan 2 cubos negros al ser infectada, ya que antes no tenía ningún cubo negro.



Se necesitan 2 acciones para Tratar la enfermedad y retirar el primer cubo de Enfermedad rojo de Madrid (porque había 2 o más cubos allí), y cuesta 1 acción Tratar la enfermedad para retirar el cubo restante.



2 acciones



1 acción



AZUL - CÓLERA

Cuando tenga lugar un brote, además de colocar 1 cubo azul en cada ciudad adyacente a 1 conexión de distancia, coloca también 1 cubo azul en cada ciudad a 2 conexiones de distancia si en esta no hay ningún cubo (de ningún color).

Tiene lugar un brote en Albufeira.

Coloca 1 cubo en Lisboa y otro en Huelva de forma habitual.

Luego, coloca 1 cubo azul adicional en Porto y otro en Évora.

No se añaden cubos ni en Coimbra ni en Sevilla, dado que en ambas ciudades ya había cubos.



AMARILLA - FIEBRE AMARILLA

Cuando se coloca un cubo amarillo en una ciudad con puerto, debes poner también un cubo amarillo en cada ciudad adyacente con puerto.

Cuando Alicante se infecta, se coloca otro cubo amarillo en Valencia y otro en Cartagena, dado que ambas son ciudades con puerto adyacentes a Alicante.



INFORMACIÓN HISTÓRICA

EVENTOS



AGUA POTABLE

La asepsia (tener alimentos, agua e instrumentos médicos limpios) fue uno de los descubrimientos más importantes para la lucha contra las enfermedades y una poderosa herramienta contra las infecciones.



ATRACANDO EN PUERTO

Hasta finales del siglo XIX, los barcos y los botes fueron el medio de transporte de larga distancia más rápido y la principal forma de transportar mercancías.



BUENOS TIEMPOS

Las epidemias y los brotes de enfermedades han diezmando a la población en el transcurso de la historia de la humanidad. Son varias las terribles enfermedades que se han controlado o incluso erradicado de algunas regiones del mundo gracias a los avances de la ciencia.



CORRESPONDENCIA POSTAL

Los negocios de envíos postales se remontan a la época romana. Los primeros sellos en España se lanzaron el 1 de enero de 1850. En Portugal, los sellos se aprobaron dos años después y se pusieron en circulación en 1853.



CUANDO LOS PLANES SALEN BIEN

La Real Expedición Filantrópica fue una misión médica de 1803 a 1806. El objetivo era llevar la vacuna de la viruela a los territorios españoles de ultramar, transportándola en la sangre de 22 niños huérfanos. Ésta fue la primera expedición sanitaria de la historia del mundo.



EMIGRACIÓN A ULTRAMAR

En la última década del siglo XIX, España controlaba varios territorios de ultramar: las Islas Canarias, Ceuta, Melilla, Cuba, Puerto Rico, Filipinas, Guinea y el Sáhara Español, entre otros. Portugal tenía territorios en las Islas Azores, Madeira, África (Cabo Verde, Guinea-Bissau, Angola, Mozambique), India Portuguesa (Goa, Damán), Macao y Timor Oriental, entre otros. En la península existe un tercer pequeño país, llamado Andorra; y una colonia británica, la ciudad de Gibraltar.



FUNDAR HOSPITAL

Había hospitales especializados para cada tipo de enfermedad. La gente enferma viajaba a las ciudades en las que se encontraban los hospitales que necesitaban, aunque su capacidad de curación era muy limitada.



MOVILIZACIÓN GUBERNAMENTAL

La Real Expedición Filantrópica fue liderada por el doctor Francisco Javier de Balmis, un cirujano adjunto, 3 enfermeras, 2 practicantes, 2 asistentes, la rectora del orfanato y 22 niños huérfanos.



NUEVAS VÍAS

La primera línea de ferrocarril de la península ibérica fue de Barcelona a Mataró, inaugurada el 28 de octubre de 1848 (*la primera en España fue en Cuba, en 1837*). La primera línea portuguesa fue de Lisboa a Carregado, inaugurada el 28 de octubre de 1856.



RED FERROVIARIA

En 1855, la Ley General de Caminos de Hierro fue el primer plan español para construir una red ferroviaria nacional, usando un característico ancho de raíl mayor que el del resto de países europeos. En Portugal, la red principal de ferrocarril se construyó entre 1856 y 1890.



SEGUNDA OPORTUNIDAD

Las diferentes enfermedades asolaban ciudades una detrás de otra o incluso al mismo tiempo. A medida que la medicina moderna avanzaba, la esperanza de vida aumentaba.



TELEGRAMA

El primer telegrama de España, de Madrid a Irún, fue un discurso de la reina Isabel II sobre la formación de un nuevo periodo de congreso el 8 de noviembre de 1854. El servicio público de telegramas comenzó el 25 de febrero de 1855. En 1855, una línea submarina conectó las Islas Azores con Lisboa. En Portugal, el servicio público de telegramas comenzó en 1857.



TRIUNFO DE LA CIENCIA

La humanidad comenzó a vencer a las enfermedades gracias a varios descubrimientos médicos y científicos, principalmente la asepsia y el origen microbiológico de las enfermedades infecciosas.



VIAJAR NOCHE Y DÍA

El principal medio de transporte, antes de la era del ferrocarril, eran los carruajes y los coches de caballos.



UN DÍA MÁS

Los investigadores y los científicos dedicaron grandes esfuerzos a luchar contra las enfermedades. Las principales instituciones científicas eran las universidades y los centros de las reales academias. Cuando se iniciaron los primeros planes de educación pública, alrededor del 90 % de la población adulta era analfabeta.

ENFERMEDADES



CÓLERA

La bacteria *Vibrio cholerae* llegó a Porto, en el noroeste, en 1832. Después llegó por el puerto de Vigo, primero en 1833 y posteriormente en 1853. Las siguientes epidemias llegaron a infectar a alrededor de un 20 % de la población y provocó un total de más de 650 000 muertes.



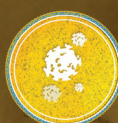
TIFUS

La bacteria *Rickettsia* se propagaba a través de piojos, ácaros, pulgas y garrapatas, normalmente en ciudades grandes y sucias. La enfermedad se propagaba aún más tras desastres naturales o en ciudades devastadas por la guerra.



MALARIA

El norte de la península estaba libre de esta enfermedad. Alrededor de 1880, la humanidad descubrió que la protista *Plasmodium* era la causante de esta enfermedad y que se transmitía por la hembra del mosquito *Anopheles*. A día de hoy, la malaria sigue matando a millones de personas en el mundo.



FIEBRE AMARILLA

Este virus se propagaba a través del mosquito *Aedes aegypti* y normalmente afectaba a ciudades portuarias en mares o en ríos. Los brotes se localizaban en las ciudades mediterráneas y del sur, y fueron particularmente graves a principios del siglo XIX.

COSAS QUE SE SUELEN OLVIDAR

- Aunque una enfermedad ya se haya investigado, solo se retira 1 único cubo al llevar a cabo la acción Tratar enfermedad.
- Puedes usar cartas del color de una enfermedad investigada para llevar a cabo la acción Purificar agua en cualquier región adyacente.
- No robes otra carta para sustituir una carta de Epidemia.
- En tu turno, puedes recibir una carta de otro jugador si ambos estáis en la ciudad de la carta en cuestión.
- El límite de mano se aplica en todo momento, incluso cuando se recibe una carta de otro jugador.

PERSONAJES

Cada jugador tiene un personaje con habilidades especiales que aumentarán las posibilidades del equipo de alcanzar la victoria.



AGRÓNOMA

- Puedes usar 1 acción para colocar 1 ficha de Purificación en una región adyacente.
- Al llevar a cabo la acción Purificar agua, puedes colocar 1 ficha de Purificación adicional en la misma región.



POLÍTICO

- Puedes usar 1 acción para **entregar** 1 carta de Ciudad a otro jugador que esté en cualquier ciudad. Tú sí tienes que estar en la ciudad de la carta que entregas.
- Puedes usar 1 acción para **intercambiar** 1 carta de Ciudad de tu mano por una carta de Ciudad de la pila de descarté. Tienes que estar en una de las ciudades de las dos cartas que vas a intercambiar.



ENFERMERA

- Tu personaje tiene una ficha de Prevención. Coloca la ficha de Prevención en una región adyacente a tu ciudad durante la preparación. Las ciudades adyacentes a la ficha de Prevención no se pueden infectar.
- Tu ficha de Prevención siempre se mueve contigo. Cada vez que tú (*u otro jugador*) muevas tu peón por cualquier motivo, coloca de inmediato la ficha de Prevención en una región adyacente a tu peón.



FERROVIARIO

- Una vez por turno, cuando llesves a cabo la acción Construir vías, puedes colocar 2 fichas de Vía seguidas comenzando desde la ciudad en la que te encuentres.
- Cuando viajes en tren, puedes llevar contigo a otro pasajero (*otro peón en tu ciudad*).



CIENTÍFICA DE LA REAL ACADEMIA

- Cuando llesves a cabo la acción Purificar agua, puedes usar cualquier carta de Ciudad, independientemente de su color.
- Puedes usar 1 acción para ver las 3 siguientes cartas de Jugador. Reordénalas como quieras y ponlas de nuevo en la parte superior del mazo de cartas de Jugador.



MÉDICO RURAL

Cuando llesves a cabo la acción Tratar enfermedad, puedes retirar 1 cubo adicional de la ciudad en la que te encuentres o de cualquier otra ciudad en una región adyacente.



MARINO

- Cuando viajes en barco, no descartes una carta.
- Cuando viajes en barco, puedes llevar contigo a otro pasajero (*otro peón en tu ciudad*).

CRÉDITOS

Diseño del juego: Jesús Torres Castro y Matt Leacock

Ilustraciones: Atha Kanaani y Chris Quilliams

Diseño gráfico: Philippe Guérin y Karla Ron

Maquetación de reglas: Marie-Elaine Bérubé

Traducción: Luis Álvarez Dato

Revisión: Moisés Busanya

Edición: Jean-François Gagné

Un agradecimiento especial a Beth Heile y John Knoerzer

Un agradecimiento especial a toda la gente de Jugamos Tod@s

Pruebas de juego: Colleen y Donna Leacock, David P., Enrique B., María B., Rafael N., Javi A., Pili M., Luis O., Ana M., Carlos M., Joaquín O., Sandra M., José Luis A., Marta M., Adrián J., Diego G., Silvia M., David A., Juan Carlos J., Emilio M., Elena Z., Rafa M., Álvaro L., JuanFran L., Elena M., Nacho E., Isaac A., Alberto M., Antonio V., Rafa S., Juan L., Maqui N., Jokin G., Sara S., Antonio R., Patricia, Dirk, Barbara, Raúl & Sonso

Dirección de estudio: Sophie Gravel

Z-Man Games está comprometido con la representación diversa y los juegos accesibles para todo el mundo. Si tienes algún comentario o sugerencia, ponte en contacto con nosotros mediante nuestra página web.



Pandemic y Z-Man Games son © de Z-Man Games. Gamegenic y el logotipo de Gamegenic son marcas registradas y © Gamegenic GmbH, Alemania. Los componentes reales pueden variar con respecto a los mostrados.