

# PANDEMIC

de Matt Leacock

Available on the  
App Store

GET IT ON  
Google Play

amazon  
apps

¿Podrás salvar a la humanidad? Como miembro especializado de un equipo de control de enfermedades, deberás mantener a raya cuatro peligrosas enfermedades mientras luchas por descubrir las curas.

Con tus compañeros de equipo viajarás por todo el mundo, trabajarás en equipo y tratarás infecciones mientras buscas los recursos necesarios para elaborar las curas. El tiempo corre, y las epidemias se están propagando por el mundo.

¿Podrás encontrar las cuatro curas a tiempo? ¡El destino de la humanidad está en tus manos!

## CONTENIDO



7 cartas de Personaje



7 peones



59 cartas de Jugador

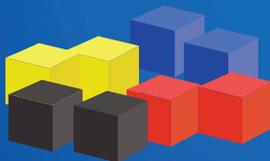
(48 cartas de Ciudad, 6 cartas de Epidemia y 5 cartas de Evento)



4 cartas de Referencia



48 cartas de Infección



96 cubos de enfermedad

24 cubos de cada uno de los 4 colores



4 indicadores de Cura

Cara de erradicación  
"0"



1 indicador de Infección



1 indicador de Brotes



6 Centros de investigación

1 tablero

## RESUMEN

En *Pandemic*, los jugadores son miembros de un equipo de control de enfermedades que deben trabajar juntos para desarrollar curas, y prevenir brotes, de 4 enfermedades muy peligrosas (Azul, Amarilla, Negra y Roja) antes de que infecten a la humanidad.

*Pandemic* es un juego cooperativo, los jugadores ganan o pierden juntos.

El objetivo es descubrir las curas de las 4 enfermedades que se propagan por el mundo. Los jugadores pierden la partida si ocurre uno de los siguientes casos:

- Se han producido 8 brotes de enfermedad, por lo que el mundo entra en pánico.
- No hay suficientes cubos de enfermedad para expandir una enfermedad.
- No hay suficientes cartas de Jugador para robar cuando sea necesario, por lo que a tu equipo se le ha acabado el tiempo.

Cada jugador desempeñará el rol de un personaje con capacidades especiales que utilizará en beneficio del equipo.

1

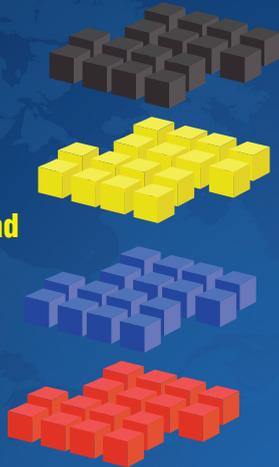
# PREPARACIÓN

## 1 Organiza el tablero

Coloca el tablero al alcance de todos los jugadores. Coloca los 6 Centros de investigación y los cubos de enfermedad cerca del tablero. Separa los cubos en 4 reservas de suministro, una para cada color. A continuación, coloca 1 Centro de investigación en Atlanta.

*Atlanta es el lugar donde se encuentran los Centros para el Control y la Prevención de enfermedades (CCPEEU).*

### Cubos de enfermedad



## 2 Coloca indicadores

Coloca el indicador de Brotes en la casilla "0" del marcador de Brotes. Coloca los 4 indicadores de Cura, por la cara que no tiene símbolo de erradicación, en los espacios cercanos a la zona de curas descubiertas.

Indicador de Brotes

Marcador de Brotes



Indicadores de Cura

## 4 Reparte cartas y peones

Entrega 1 carta de Referencia a cada jugador. Baraja las cartas de Personaje y reparte boca abajo 1 carta a cada jugador. Selecciona los peones según los colores que indiquen las cartas de Personaje que vayan a usarse y colócalos en Atlanta. Retira de la partida el resto de cartas de Personaje y los peones asociados a éstas.

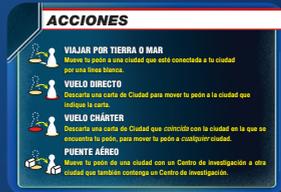
Separa las cartas de Epidemia del resto de cartas de Jugador, se utilizarán en el paso 5 de la Preparación. Baraja el resto de cartas de Jugador (las cartas de Ciudad y las cartas de Evento). Reparte tantas cartas a los jugadores como las indicadas a continuación:

# Nº de jugadores	Cartas
2 jugadores	4
3 jugadores	3
4 jugadores	2

Centros de Investigación



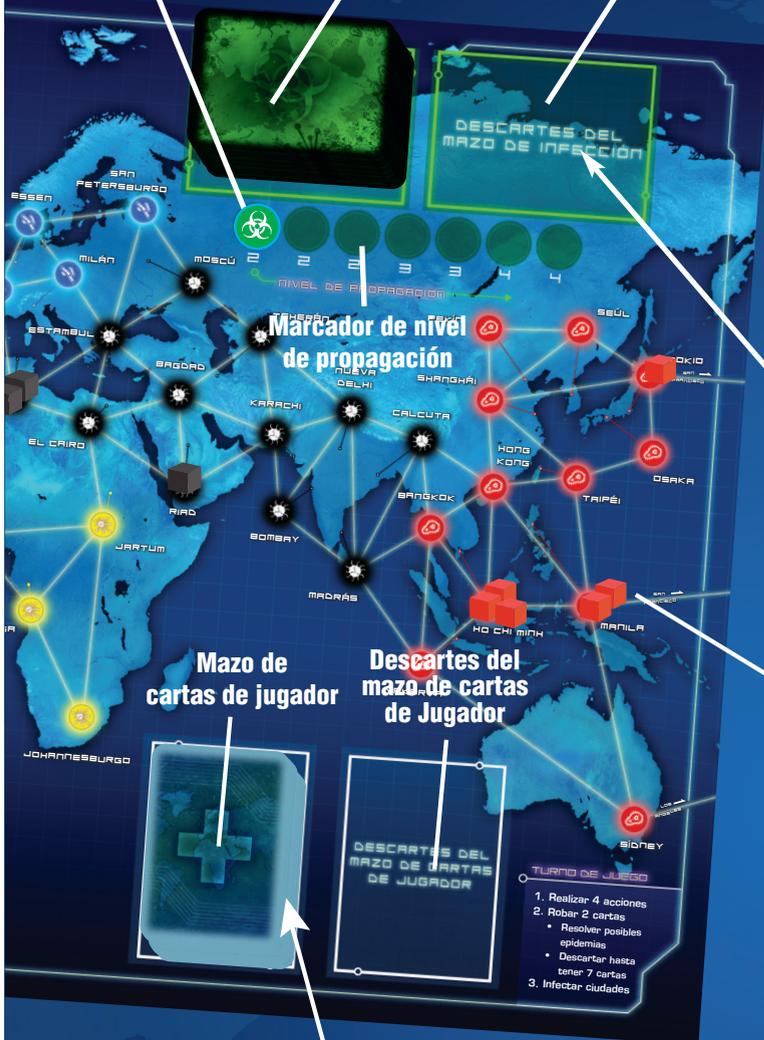
Zona de curas descubiertas



Indicador de Infección

Mazo de Infección

Descartes del mazo de Infección



3

### Coloca el indicador de Infección, infecta 9 ciudades

Coloca el indicador de Infección en la casilla más a la izquierda, con el valor "2", del marcador de nivel de propagación. Baraja las cartas de Infección para formar el mazo de Infección. A continuación, roba de la parte superior de ese mazo 3 cartas. Coloca 3 cubos de enfermedad en cada una de las ciudades indicadas en las cartas de Infección, haciendo que *coincida* el color de los cubos con el color de la carta de Infección. Vuelve a robar 3 cartas de la parte superior del mazo de Infección y coloca 2 cubos de enfermedad en las ciudades indicadas en cada una de esas cartas, tal y como hiciste anteriormente. Para finalizar, roba otras 3 cartas de la parte superior del mazo de Infección y coloca 1 cubo de enfermedad en las ciudades indicadas. Al final habrás tenido que poner un total de 18 cubos de enfermedad coincidiendo con los colores de las ciudades. Deja las 9 cartas de Infección, boca arriba, en la pila de descartes del mazo de cartas de Infección. El resto de cartas de Infección formarán el mazo de Infección.



Utiliza cubos de enfermedad del mismo color que la carta de infección.

6

### Comienza la partida

Comienza la partida el jugador que tenga en su mano la carta de Ciudad con mayor población.

Montones

Barajar



Usa 4 cartas de Epidemia en tu primera partida.

Usa hasta 6 cartas de Epidemia para variar la dificultad de la partida.

5

### Prepara el mazo de cartas de Jugador

Elige la dificultad de la partida: Fácil, Normal o Difícil. Para ello utiliza 4, 5 o 6 cartas de Epidemia respectivamente. Devuelve a la caja del juego las cartas de Epidemia que no vayan a utilizarse.

Divide el resto de cartas de Jugador en tantos montones iguales como cartas de Epidemia pongas en juego. El tamaño de los montones, siempre que se pueda, debe tener el mismo número aproximado de cartas. Baraja boca abajo 1 carta de Epidemia en cada montón. Luego coloca cada montón uno encima del otro, formando el mazo de cartas de Jugador, dejando el montón, o montones, con menos cartas en la parte inferior del mazo.

## TURNO DE JUEGO

El turno de cada jugador se divide en 3 fases:

1. Realizar 4 acciones.
2. Robar 2 cartas de Jugador.
3. Infectar ciudades.

Después de la Fase Infectar ciudades, el siguiente jugador en sentido horario juega su turno.

Los jugadores pueden aconsejar a sus compañeros de partida, dar opiniones y proponer ideas. Sin embargo, el jugador cuyo turno esté en juego es quién decide finalmente qué es lo que va a hacer.

La mano de cartas de un jugador puede estar compuesta de cartas de Ciudad y de cartas de Evento. Las cartas de Ciudad se utilizan para realizar determinadas acciones pero las cartas de Evento pueden ser jugadas en cualquier momento durante la partida.

3

# ACCIONES

Puedes realizar 4 acciones en tu turno.

Las acciones a realizar pueden ser cualquier combinación de las acciones que se describen a continuación. Puedes realizar la misma acción varias veces, pero cada vez contará como 1 acción. Las capacidades especiales de tu personaje pueden cambiar la forma en que se realiza una acción determinada. Algunas acciones requieren descartar una carta de la mano; dichas cartas irán a la pila de descartes del mazo de cartas de Jugador.

## ACCIONES DE MOVIMIENTO



### Viajar por tierra o mar

Mueve tu peón a una ciudad que esté conectada a tu ciudad por una línea blanca.



### Vuelo directo

Descarta una carta de Ciudad para mover tu peón a la ciudad que indique la carta.



### Vuelo chárter

Descarta una carta de Ciudad que *coincida* con la ciudad en la que se encuentra tu peón, para mover tu peón a *cualquier* ciudad.



### Puente aéreo

Mueve tu peón de una ciudad con un Centro de investigación a otra ciudad que también contenga un Centro de investigación.

## OTRAS ACCIONES



### Construir un Centro de investigación

Descarta la carta de Ciudad que coincida con la ciudad en la que te encuentras para construir allí un Centro de investigación. Toma el Centro de investigación de la reserva cerca del tablero. Si los 6 Centros de investigación ya están construidos en el tablero, desplaza cualquier Centro de investigación del tablero a la nueva ciudad.



### Tratar una enfermedad

Retira 1 cubo de enfermedad de la ciudad en la que te encuentras y devuélvelo a su suministro correspondiente. Si el color del cubo pertenece a una enfermedad que *ya tiene cura* (consulta "Descubrir una cura" más adelante), retira de la ciudad todos los cubos *de ese color*.

Al retirarse el *último* cubo de enfermedad del tablero de una enfermedad con *cura descubierta*, dicha enfermedad se considera *erradicada*. Para representarlo, gira el indicador de Cura de esta enfermedad a la cara con el símbolo "Ø".



CITY

### Compartir información

Puedes realizar esta acción de una de las siguientes maneras:

*Entrega* a otro jugador la carta de Ciudad que coincida con la ciudad en la que te encuentras, o bien,

*Recibe* de otro jugador una carta de Ciudad que coincida con la ciudad en la que te encuentras.

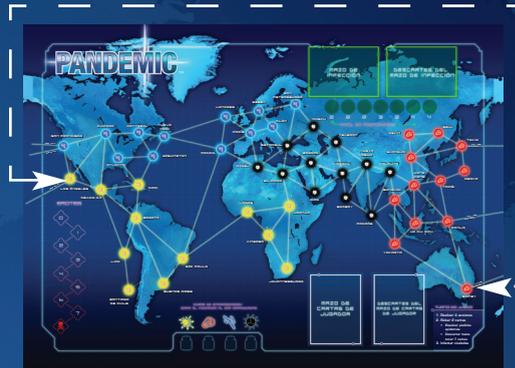
Si el jugador que recibe la carta tiene en este momento más de 7 cartas en su mano, deberá descartar inmediatamente una carta o bien jugar una carta de Evento (consulta "Cartas de Evento" en la página 7).



### Descubrir una cura

Si tu peón se encuentra en una ciudad con *un* Centro de investigación, puedes descartar 5 cartas de Ciudad del mismo color de tu mano para descubrir la cura de la enfermedad de *ese color*. Mueve el indicador de cura de dicha enfermedad a la zona correspondiente de curas descubiertas en el tablero.

Si no quedan cubos de enfermedad de ese color en el tablero, entonces esa enfermedad se considera *erradicada*. Gira el marcador de cura mostrando su cara de erradicación "Ø" para representarlo.



Las líneas blancas del borde del tablero se conectan a ciudades que se encuentran en el otro lado del tablero.

Por ejemplo, Sídney está conectada a Los Ángeles.

Si en esta copia del juego tienes más de 6 Centros de investigación, devuélvelo a la caja durante la preparación de la partida los Centros de investigación que sobren.

Aunque en una ciudad haya cubos de varias enfermedades de las que ya se descubrió una cura, deberás realizar una acción "Tratar una enfermedad" por cada color de enfermedad si quieres eliminar todos los cubos de esa ciudad.

No es necesario erradicar una enfermedad para ganar. Sin embargo, hay que tener en cuenta que cuando una ciudad se infecta, no se colocan nuevos cubos de una enfermedad erradicada al robar una carta de Infección (consulta "Infecciones" y "Epidemias" en la página 6). Eliminar el último cubo de una enfermedad que no está curada no tiene ningún efecto.

Ejemplo: si tienes la carta de Moscú en tu mano y estás en dicha ciudad con otro jugador, puedes entregarle esta carta a ese jugador. O bien, si otro jugador tiene la carta de Moscú y ambos estáis en dicha ciudad, entonces puedes recibir dicha carta de ese jugador. En cualquier caso, ambos debéis estar de acuerdo antes de pasar la carta.



Cuando la cura de una enfermedad es descubierta, los cubos de esta enfermedad permanecen en el tablero, y es posible que se coloquen nuevos cubos durante las epidemias o las infecciones (consulta "Infecciones" y "Epidemias" en la página 6). Sin embargo, tratar esta enfermedad es ahora más fácil y la victoria está más cerca.

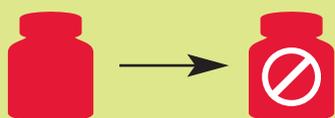
Ejemplo de juego: Fran realiza 4 acciones en el primer turno: (1) viaja a Chicago desde Atlanta, (2) viaja a San Francisco, (3) trata una enfermedad en San Francisco retirando un cubo de enfermedad azul y, por último, vuelve a tratar una enfermedad retirando un segundo cubo azul de San Francisco.

Fran ha terminado la Fase de Acciones de su turno.



Ejemplo de juego: durante la partida, la cura de la enfermedad roja ha sido descubierta.

Ana, con su personaje la Genetista, (peón blanco) comienza su turno en Manila, donde aún hay 3 cubos rojos. Ana (1) trata una enfermedad en Manila, retirando los 3 cubos rojos con una sola acción (ya que la cura está descubierta). Esta acción hace que la enfermedad roja sea erradicada, por lo que gira el marcador de cura rojo a su cara con "0".

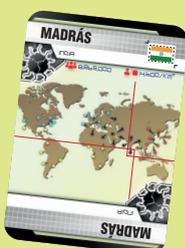


Javier, el Experto en Operaciones (peón verde), se encuentra en Madrás donde hay un Centro de investigación.

Javier le dice a Ana que tiene en su mano la carta de Madrás y se la ofrece. Ana descarta de su mano la carta de ciudad de Manila y (2) Ana coge un vuelo chárter moviendo su peón a Madrás.



Después Ana (3) comparte información con Javier, recibiendo la carta de Madrás. Con esta acción, ahora Ana tiene 4 cartas negras en su mano que, normalmente, no son suficientes para descubrir una cura.



Sin embargo, Ana es la Genetista y con su capacidad especial sólo necesita descartar 4 cartas del mismo color para descubrir una cura. Ana (4) descubre una cura, descartando sus 4 cartas negras en el Centro de investigación de Madrás. El indicador de cura negro se mueve al icono negro de la zona de indicadores de curas descubiertas del tablero.

Ana ha finalizado la fase de Acciones de su turno.



## ROBAR CARTAS

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



Si cuando tengas que robar cartas de Jugador quedan menos de 2 cartas en el mazo, la partida termina. No vuelvas a barajar la pila de descartes del mazo de cartas de Jugador para formar un nuevo mazo. A tu equipo se le acabó el tiempo, habéis perdido la partida.

## CARTAS DE EPIDEMIA

Al robar una *carta de Epidemia* tienes que realizar inmediatamente los siguientes pasos en este orden:

**1. Propagar:** mueve el indicador de infección 1 casilla hacia la derecha en el marcador de nivel de propagación.

**2. Infectar:** roba una carta de *la parte inferior* del mazo de Infección. A menos que esa enfermedad ya haya sido erradicada, coloca 3 cubos de enfermedad del color de la carta en la ciudad que indique. Si la ciudad ya tiene cubos de este color, no le agregues 3 cubos. En su lugar, añade tantos cubos como sean necesarios para que la ciudad tenga 3 cubos de ese color y, luego, realiza un *brote* en esa ciudad (consulta "Brotos" en la siguiente página). Descarta la carta de Infección a la pila de descartes del mazo de Infección.



Si no puedes colocar el número de cubos *necesarios en el tablero* porque no quedan suficientes en la reserva, la partida termina y perdéis la partida. Esto puede ocurrir durante una epidemia, un brote o una infección (consulta "Infecciones" y "Brotos" a continuación).

**3. Intensificar:** baraja las cartas de la pila de descartes del mazo de Infección y colócalas encima del mazo de infección.



Cuando realices estos pasos, recuerda robar de la parte inferior del mazo de Infección y volver a barajar *sólo la pila de descartes del mazo de Infección*, dejando esas cartas *encima* del mazo de Infección existente.

Es raro, pero posible, robar 2 cartas de Epidemia a la vez. En ese caso, realiza los tres pasos anteriores una vez para la primera de esas cartas, y a continuación, repite esos mismos tres pasos para la segunda carta.

**Cuando esto ocurra, al final de la segunda epidemia sólo habrá una carta de Infección a "barajar", y que se colocará en la parte superior del mazo de Infección. Por lo que, en la Fase de Infectar ciudades ocurrirá un brote en esa ciudad (consulta "Infecciones" más adelante), a menos que se juegue una carta de Evento para prevenirlo (consulta "Cartas de Evento" en la página 7).**

Después de resolver las cartas de Epidemia, retira esas cartas del juego. Si robas alguna carta de Epidemia, *no robes* más cartas en sustitución.

## LÍMITE DE CARTAS

Cada vez que tengas más de 7 cartas en la mano, y después de resolver cualquier carta de Epidemia que hayas podido robar, descarta las cartas que te sobren, o bien juega cartas de Evento de tu mano, hasta quedarte con 7 cartas (consulta "Cartas de Evento" en la página 7).

*Ejemplo de juego (continuación): Ana roba 2 cartas. Como ninguna de las cartas que roba es una carta de epidemia y el número de cartas en su mano es inferior a 7 cartas, Ana continúa con su turno.*



6

## INFECCIONES

Gira tantas cartas de Infección de la parte superior del mazo de Infección como indique la casilla que ocupa actualmente el *indicador de Infección*. Gira esas cartas de una en una, infectando la ciudad que muestre la carta que gires.

Para infectar una ciudad, pon en esa ciudad un cubo de enfermedad que coincida con el color de la carta, a menos que esa enfermedad ya haya sido erradicada. Si la ciudad ya tiene 3 cubos de este color, no coloques más cubos. En su lugar, se produce un *brote* de esa enfermedad en la ciudad (consulta "Brotos" más abajo). A continuación, descarta la carta de Infección en la pila de descartes del mazo de Infección.



*Ejemplo de juego (continuación): Ana termina su turno con la Fase de Infectar ciudades. El indicador de infección se encuentra en una casilla con el valor "3", así que Ana gira 3 cartas de la parte superior del mazo de Infección: Seúl, París y, por último, Argel.*

*La enfermedad roja está erradicada, Ana sólo tiene que descartar la carta de Seúl en la pila de descartes del mazo de Infección.*

*París tiene un cubo azul, Ana añade un segundo cubo en esa ciudad y descarta la carta de París.*

*La cura de la enfermedad negra ya se ha descubierto, pero la enfermedad no está erradicada, por lo que se deben añadir cubos negros al tablero. Ana debe infectar la ciudad de Argel, pero ya existen 3 cubos negros en esa ciudad, por lo que en lugar de añadir un cuarto cubo en Argel, se produce un brote de la enfermedad negra en esa ciudad.*



## BROTOS

Avanza el indicador de Brotes 1 casilla en el marcador de Brotes. A continuación, pon 1 cubo del color de la enfermedad que ha provocado el brote en cada ciudad conectada a la ciudad en donde se produjo el brote. Si alguna de esas ciudades ya tenía 3 cubos del color de esa enfermedad, no coloques un cuarto cubo en esa ciudad. En su lugar, se producirá un nuevo *brote en cadena* después de finalizar el brote actual.

Cuando ocurre un brote en cadena, primero avanza el indicador de Brotes 1 casilla. Luego, coloca cubos de enfermedad en las ciudades adyacentes a la ciudad del brote en cadena como se explicó anteriormente, excepto en aquellas ciudades que ya hayan tenido un brote (o un brote en cadena). Continúa procediendo de esta manera hasta que resuelvas por completo la carta de Infección actual.

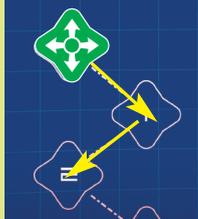
Como resultado de los brotes, una ciudad puede tener cubos de enfermedades de varios colores en ella (hasta un máximo de 3 cubos de cada color). Esto no afecta a las infecciones.



Si el indicador de Brotes alcanza la última casilla del marcador de Brotes, la partida termina ya que habéis sido derrotados.

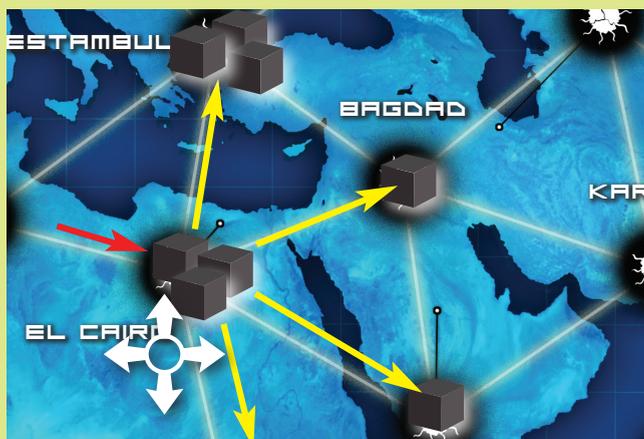


### BROTOS



*Ejemplo de juego (continuación): en Argel ha ocurrido un brote. Ana mueve el indicador de Brotes una casilla hasta la posición "1" y coloca un cubo negro en cada ciudad conectada a Argel, que son: Madrid, París, Estambul y El Cairo. El Cairo ya tiene 3 cubos negros, así que no se añade un cuarto cubo. En vez de eso, se produce un brote en cadena en El Cairo.*

*Ana mueve el indicador de Brotes 1 casilla más hasta la posición "2" y coloca 1 cubo negro en cada ciudad conectada a El Cairo (Estambul, Bagdad, Riad y Jartum). No pone 1 cubo negro en Argel porque ya se ha resuelto un brote en esta ciudad durante la resolución de esta carta de Infección. A continuación, Ana descarta la carta de Infección de Argel.*



## FINAL DEL TURNO

Después de haber infectado las ciudades y de descartar las cartas de Infección, el turno termina y el juego continúa en sentido horario.

## CARTAS DE EVENTO



Durante un turno, *cualquier* jugador puede jugar cartas de Evento. Jugar una carta de Evento no requiere del gasto de una acción, y el jugador que juega la carta decide cómo utilizarla.

Las cartas de Evento pueden jugarse en *cualquier* momento, *excepto* en el momento que hay entre robar y resolver una carta.

**Puedes utilizar cartas de Evento después de resolver la primera carta de Epidemia si se han robado 2 cartas de Epidemia seguidas.**

*Por ejemplo*, durante la Fase de Infectar ciudades, la primera carta de Infección provoca un brote. En este momento no se puede jugar la carta de Evento "Vuelo de emergencia" para mover al Especialista en cuarentenas y así tratar de prevenir eso. Sin embargo, después de que se resuelva ese brote, puedes usar el "Vuelo de emergencia" para mover al Especialista en cuarentenas, para que pueda intentar proteger otras ciudades, antes de girar la siguiente carta de Infección.

Después de jugar una carta de Evento, descarta esa carta a la pila de descarte del mazo de cartas de Jugador.

## CARTAS DE JUGADOR

Cuando juegues una partida de dificultad Fácil (con 4 cartas de Epidemia), los jugadores deben poner las cartas de su mano boca arriba sobre la mesa para que todos puedan verlas.

**Sólo las cartas de Jugador cuentan para el límite de cartas en mano. La carta de Personaje y la carta de Referencia no cuentan para el límite de cartas en mano.**

Cuando juegues una partida de dificultad Normal (con 5 cartas de Epidemia) o de dificultad Difícil (con 6 cartas de Epidemia), guarda las cartas de tu mano en privado para que todo el mundo pueda participar en el intercambio de información.

**Los jugadores con experiencia en este juego pueden jugar mostrando las cartas de su mano si así lo desean.**

Los jugadores pueden, en cualquier momento, examinar el contenido de las pilas de descartes.

## FINAL DE LA PARTIDA

Los jugadores *ganan la partida* tan pronto descubran las 4 curas de las enfermedades.

**No es necesario erradicar las enfermedades para ganar, sólo se necesita descubrir las curas de las 4 enfermedades. En el momento en el que todas las curas sean descubiertas, el turno actual finaliza inmediatamente, y los jugadores ganan la partida sin importar cuántos cubos de enfermedad queden en el tablero.**

Los jugadores pierden la partida si ocurre uno de los siguientes casos:

- Que el indicador de Brotes alcance la última casilla del marcador de Brotes.
- Que no haya en la reserva cubos de enfermedad *suficientes para colocarlos en el tablero*.
- Que un jugador no pueda robar 2 cartas de Jugador después de realizar sus acciones.

# PERSONAJES

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



## PLANIFICADOR DE CONTINGENCIAS

El Planificador de contingencias puede, gastando 1 acción, coger una carta de Evento de la pila de descarte del mazo de cartas de Jugador y guardarla en su carta de Personaje. Sólo puede guardar 1 carta de Evento en su carta de Personaje. Esa carta no cuenta para el límite de cartas en su mano.

Cuando el Planificador de contingencias juegue la carta de Evento guardada, retira esa carta de Evento de la partida.



## COORDINADOR DE EFECTIVOS

El Coordinador de efectivos puede, gastando 1 acción:

- Mover cualquier peón, si su dueño lo permite, a cualquier ciudad que contenga un peón de otro jugador, o bien
- Mover el peón de otro jugador como si fuese su propio peón, siempre y cuando su dueño se lo permita.

**Cuando muevas el peón de otro jugador como si fuera tuyo, si realizas una acción de "Vuelo directo" o de "Vuelo chárter", debes gastar cartas de tu mano. La carta descartada para el "Vuelo chárter" debe coincidir con la ciudad donde esté el peón que estás moviendo.**

El Coordinador de efectivos sólo puede *mover* los peones de otros jugadores, no puede realizar ninguna otra acción con esos peones como, por ejemplo, la acción "Tratar una enfermedad".



## MÉDICO

El Médico elimina *todos* los cubos de un tipo de enfermedad cuando realiza la acción "Tratar una enfermedad".

Si una enfermedad ha sido descubierta, el Médico elimina automáticamente todos los cubos de ese color de una ciudad, simplemente entrando o estando allí. Esta capacidad no gasta ninguna acción.

**El Médico puede retirar automáticamente cubos de enfermedad del tablero en turnos de otros jugadores, ya sea porque sea movido por el Coordinador de efectivos, o bien, por la carta de Evento "Vuelo de emergencia".**

El Médico también puede prevenir que en su localización se pongan de cubos de enfermedad (por infección o por brote) de una enfermedad cuya cura ya haya sido *descubierta*.

# REGLAS QUE SE SUELEN OLVIDAR

- No robes una carta adicional cuando robes una carta de Epidemia.
- La acción "Descubrir una cura" se debe realizar en una ciudad que *contenga* un Centro de investigación. El color de la ciudad no tiene por qué coincidir con la cura que estás descubriendo.
- En tu turno, puedes recibir una carta de otro jugador siempre que los dos os encontréis en la ciudad *indicada* en la carta a recibir.
  - En tu turno, puedes recibir *cualquier* carta de Ciudad que *provenga* del Analista, siempre y cuando los dos estéis en la misma ciudad.
  - Comprueba tu límite de cartas en mano después de que otro jugador te entregue una carta.

8



## EXPERTO EN OPERACIONES

El Experto en operaciones puede, gastando 1 acción:

- Construir un Centro de investigación *sin tener* que descartar o usar una carta de Ciudad, o bien
- Una vez por turno, puede moverse desde un Centro de investigación a cualquier ciudad descartando una Carta de ciudad cualquiera.

**El Coordinador de efectivos no puede utilizar la capacidad especial de movimiento del Experto en operaciones cuando el Coordinador de efectivos vaya a mover su peón.**



## ESPECIALISTA EN CUARENTENAS

El Especialista en cuarentenas evita que se produzcan brotes y que se coloquen cubos de enfermedad tanto en la ciudad *dónde se encuentra como en las ciudades conectadas* a esa ciudad. Esta capacidad no se aplica durante la preparación de la partida.



## ANALISTA

Cuando realice la acción "Compartir información", la Analista puede entregar cualquier carta de Ciudad de su mano a otro jugador siempre y cuando estén en la misma ciudad. La carta a entregar no necesita *coincidir* con la ciudad en la que se encuentra. La carta tiene que ser entregada por el Analista y puede realizar esta capacidad en el turno de otro jugador.



## GENETISTA

La Genetista puede realizar la acción "Descubrir una cura" descartando sólo 4 cartas del mismo color de esa enfermedad.

# CRÉDITOS

**Diseñador:** Matt Leacock

**Ilustrador:** Chris Quilliams

**Traductor:** Sara Rodríguez

Un agradecimiento especial a Dona Leacock, Hillary Carey, Chris y Kim Farrell, Rich Fulcher, Ken Tidwell, Corbin Nash, Jim Cote, Steve Duff, Wei-Hwa Huang, y a Beth Heile y a John Knoerzer por las pruebas de juego adicionales.

Un agradecimiento muy especial a Tom Lehmann por su ayuda.

© 2013 Z-Man Games. Pandemic es ® de Z-Man Games. Z-Man Games y el logotipo de Z-Man son ® de Z-Man Games. Z-Man Games es una división de Asmodee North America, Inc. Apple y el logo de Apple son marcas registradas por Apple Inc. en U.S.A. y otros países. App Store es una marca de servicio de Apple Inc. Google Play es una marca de Google Inc. La marca de Amazon se usa bajo la licencia de Amazon.com, Inc. o sus filiales. Distribuido en español por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés, Madrid, España y Asmodee Chile, Román Díaz 110, 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.



www.ZManGames.com

Sigue a Pandemic en

