

PANDEMIA

EXPANSIÓN

¡AL LÍMITE!



Una expansión de
Matt Leacock y
Tom Lehmann para
Pandemia

¿Salvar a la humanidad se ha vuelto demasiado sencillo? Con esta expansión podréis recuperar la emoción perdida: nuevas cartas de personaje, nuevos eventos y tres grandes retos. ¿Qué pasaría si una de las enfermedades fuera especialmente virulenta? ¿Y si una quinta epidemia sembrara el caos a lo largo y ancho del globo? ¿Creéis haberlo visto todo? Entonces, imaginad que esta quinta enfermedad estuviera siendo extendida por un bioterrorista en la sombra. Bienvenidos a Pandemia, ¿estáis listos para jugar al límite?

7 cartas de personaje



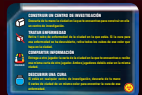
7 peones



1 carta de epidemia



1 carta de referencia



8 cartas de evento



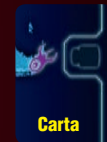
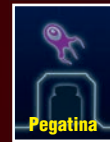
12 cubos de enfermedad



1 marcador de cura



1 indicador de cura descubierta
1 carta de indicador de cura descubierta



Colocad la pegatina en el tablero o usad la carta con los retos de Mutación y Bioterrorismo

3 cartas de evento de mutación



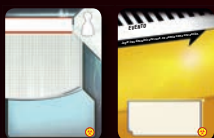
2 cartas de mutación



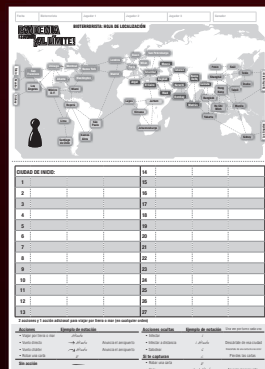
5 placas de Petri con sus etiquetas



4 cartas en blanco



1 bloc con hojas de localización para el Bioterrorista



8 cartas de epidemia: cepa virulenta



Las cartas de esta expansión muestran este icono distintivo en la esquina inferior derecha, así podréis diferenciarlas fácilmente de las cartas del juego básico.

PRESENTACIÓN

Esta expansión incluye 6 cartas de personaje, 8 cartas de evento, 3 retos y la posibilidad de incorporar un quinto jugador a vuestras partidas de *Pandemia*.

Para empezar, probad el juego básico con los nuevos personajes y eventos que se incluyen en esta caja. Tal vez os apetezca introducir algún reto para descubrir nuevos aspectos del juego. Os recomendamos que los probéis en el siguiente orden:

NUEVOS PERSONAJES, EVENTOS Y REGLAS

Nuevos personajes

Añadid las 6 nuevas cartas de personaje a las que se incluyen en el juego básico, barajadlas boca abajo y repartid una carta a cada jugador. Podéis consultar la última página de este reglamento para obtener más detalles sobre las habilidades de cada personaje.

La carta de personaje Bioterrorista solo se usa con el reto de Bioterrorismo.

Nuevos eventos

Añadid las 8 nuevas cartas de evento a las que se incluyen en el juego básico y barajadlas boca abajo. Coged **2 cartas de evento** por jugador, añadidlas al resto de cartas de juego sin mirarlas, barajad el mazo resultante y repartid la mano inicial a cada jugador. Las cartas de evento que no vayáis a usar en la partida pueden regresar a la caja, ¡ojo, no vale mirarlas!

Esto supone un cambio de reglas respecto al juego básico.

Los nuevos eventos se juegan de la manera habitual.

Reglas a tener en cuenta



Tiempo de descuento

El jugador que robe esta carta no puede jugarla inmediatamente con el objetivo de realizar otras acciones, ya que su fase de acciones ha concluido.



Hospital móvil

El Especialista en contención retira 1 cubo de cada enfermedad con 2 o más cubos en la ciudad en la que haya entrado. A continuación, retira 1 cubo adicional de cada ciudad en la que haya entrado ese turno.



Nueva misión

Si el jugador activo entrega o recibe la carta de Generalista, puede realizar hasta 5 acciones en este turno.



Vacunación urgente

Este evento solo puede jugarse *inmediatamente* después de descubrir una cura. Cada ciudad sobre la que se aplique su efecto debe estar conectada con al menos otra ciudad afectada por esta carta (a menos que el evento se aplique sobre una sola ciudad). El jugador activo debe eliminar al menos 1 cubo de cada ciudad elegida.



Órdenes especiales

Tal como sucede con el Coordinador de efectivos, el jugador activo debe descartarse (o revelar) la carta de ciudad oportuna para realizar un vuelo directo o un vuelo chárter con el peón elegido. Las habilidades asociadas al movimiento, como la del Especialista en contención o el Médico (al entrar en una ciudad), se resuelven de la manera habitual.

- **Cepa virulenta:** este reto hace que una enfermedad se comporte de manera impredecible y sea especialmente difícil de combatir.
- **Mutación:** este reto incorpora una quinta enfermedad, de color violeta, que se rige por unos patrones diferentes a los que habéis visto hasta ahora.
- **Bioterrorismo:** este reto hace que uno de los jugadores se enfrente al resto.

Partidas con 5 jugadores

¡Aplicad unos pequeños cambios y podréis incluir un quinto jugador en la partida! Cuando estéis realizando los preparativos, repartid 1 carta de personaje y 2 cartas de juego a cada jugador (como si se tratara de una partida de 4 jugadores).

Partidas épicas

¿Os sentís invencibles? En ese caso, os animamos a probar suerte con una partida de dificultad épica. Para prepararla, coged la carta de epidemia que se incluye en esta expansión y añadidla a las 6 del juego básico.

Montones



Barajar

Preparad la partida de la manera habitual, dividiendo las cartas de juego en 7 montones de igual tamaño y barajando una carta de epidemia en cada uno de ellos.

Si se descubre la última carta de epidemia, el marcador de propagación permanece en la última casilla de la escala.

Atención: no apto para cardíacos.

Retos

Cada reto complica la partida de una manera diferente, por lo que deberíais probarlos con 1 carta de epidemia menos de las que usáis con el juego básico.

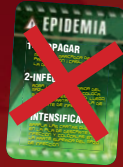
Los jugadores más experimentados pueden combinar el reto de Cepa virulenta con el de Mutación o Bioterrorismo.

RETO: CEPA VIRULENTA

En este reto una de las enfermedades está fuera de control y se comporta de manera impredecible.

Preparación de la partida

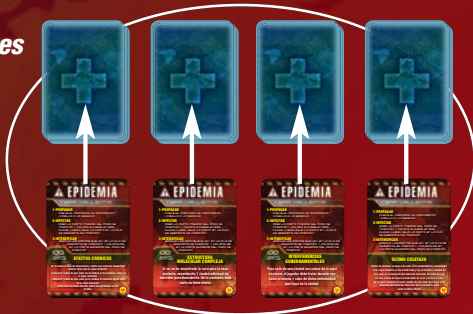
Guardad las cartas de epidemia que venían en el juego básico, ya que en esta ocasión usaréis las tituladas "Epidemia: cepa virulenta". Antes de introducirlas en el mazo de juego (paso 5), barajadlas boca abajo y escoged al azar las cartas que utilizaréis en la partida. Su número puede variar entre 4 y 7, dependiendo de la dificultad con la que queráis jugar. Podéis dejar en la caja las cartas sobrantes de epidemia: cepa virulenta, ¡pero no vale mirarlas!



Preparación del mazo de juego

Montones

Barajar



Os recomendamos usar 4 cartas de epidemia: cepa virulenta la primera vez que probéis este reto. Una vez lo hayáis dominado, podéis usar 6 cartas a la vez.

Dividid el resto de las cartas de juego en tantos montones como cartas de epidemia: cepa virulenta se vayan a usar en la partida, procurando que todos los montones sean del mismo tamaño y colocando las cartas boca abajo. Poned 1 carta de epidemia: cepa virulenta boca abajo en la parte superior de cada montón y barajadlos por separado. Apilad los montones uno encima de otro para formar el mazo de juego, asegurándoos de que los montones más pequeños queden en la parte inferior.

Determinar la cepa virulenta

La enfermedad con la cepa virulenta se determina cuando un jugador roba la primera carta de epidemia: cepa virulenta. **Después** de resolver el paso 2: Infeccionar, indicado por la carta, la enfermedad **con más cubos en el tablero** se convierte en la cepa virulenta hasta el final de la partida. Terminad de resolver la carta de epidemia, aplicando también los efectos asociados a la cepa virulenta (ver más abajo). Podéis dejar esta carta junto a los cubos de la enfermedad que se ha visto afectada para recordar de cuál se trata.

Si hay varias enfermedades con el mismo número de cubos en el tablero, la cepa virulenta se escoge al azar entre ellas.

En caso de combinar este reto con el de Mutación o Bioterrorismo, ignorad la enfermedad violeta a la hora de determinar cuál será la cepa virulenta.

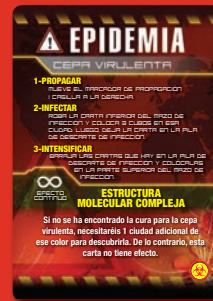
Efectos epidémicos de la cepa virulenta

Además de los efectos habituales, cada carta de epidemia: cepa virulenta contiene un efecto adicional que solo afecta a la enfermedad con esta cepa. Para resolver la carta, leed el texto en voz alta y seguid las instrucciones. Algunas cartas de epidemia: cepa virulenta tienen **efectos continuos** que siguen aplicándose al juego incluso después de resolver la epidemia (podéis dejar estas cartas boca arriba para no olvidarlo). En otros casos, los efectos de la epidemia: cepa virulenta son **inmediatos** y deben aplicarse antes de resolver el paso 3: Intensificar (podéis dejar estas cartas boca abajo cuando hayáis terminado con ellas).

Fin de la partida

Las condiciones de victoria son las mismas que en el juego básico. ¡Que tengáis suerte!

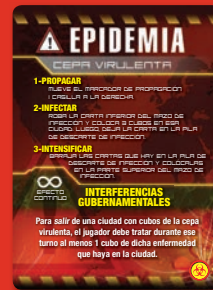
Reglas a tener en cuenta



Estructura molecular compleja

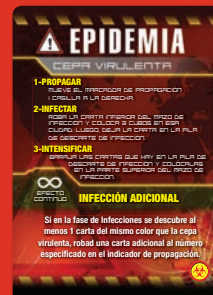
El jugador que quiera encontrar una cura para la cepa virulenta debe entregar 6 cartas de ciudad del mismo color que dicha enfermedad. Excepciones:

- Genetista: necesita 5 cartas de ciudad del mismo color que la cepa virulenta.
- Agente de campo: necesita 4 cartas de ciudad del mismo color que la cepa virulenta y 3 cubos de muestra de dicha enfermedad.



Interferencias gubernamentales

La condición para abandonar una ciudad con la cepa virulenta solo se cumple al **tratar** dicha enfermedad, por lo que no basta con eliminar 1 cubo de su color con las habilidades del Especialista en contención o el Agente de campo. Los eventos Tratamiento a distancia y Vacunación urgente **tampoco** cumplen este requerimiento, a diferencia del Hospital móvil. El peón de los jugadores afectados por esta carta **no puede** desplazarse mediante las habilidades del Coordinador de efectivos ni como consecuencia de los eventos Órdenes especiales o Vuelo de emergencia, a no ser que el jugador activo haya tratado durante ese turno un cubo de la cepa virulenta en la misma ciudad donde se encuentra el peón que quiere mover.



Infección adicional

Si el Especialista en diagnóstico técnico utiliza su habilidad para mirar el mazo de infección y ve una carta de ciudad del mismo color que la cepa virulenta, no podrá ver otra carta más aunque el efecto de Infección adicional esté en juego. Al combinar este reto con el de Mutación, es posible que la carta robada para resolver el efecto de la mutación sea del mismo color que la enfermedad con la cepa virulenta. En este caso, dicha carta no tendrá validez como infección adicional y deberéis revelar otra carta.

RETO: MUTACIÓN

Este reto incorpora una quinta enfermedad, de color violeta, que se rige por unos patrones diferentes a los que habéis visto hasta ahora. Los jugadores pueden ganar la partida de dos formas: a) encontrando la cura para las 5 enfermedades o b) encontrando la cura para las 4 enfermedades del juego básico y eliminando los cubos de color violeta del tablero.

Preparación de la partida

Dejad los 12 cubos de color violeta junto al tablero, de modo que formen una quinta reserva de enfermedad. A continuación, colocad en el tablero su marcador de cura y su indicador de cura descubierta. Las 2 cartas de mutación que se incluyen en la caja comienzan la partida en el descarte del mazo de infección, **no las mezcléis** con el resto de las cartas!



Después de entregar la mano inicial a los jugadores, introducíd los 3 eventos de mutación en el mazo de juego y barajadlo. Ahora podéis dar inicio al paso 5 para seguir preparando la partida.



La enfermedad violeta

La enfermedad violeta se comporta exactamente igual que las del juego básico, pero sus cubos se añaden al tablero de tres formas.



Cartas de mutación

Si se revela una carta de mutación durante la fase de Infecciones y la enfermedad violeta aún **no ha sido erradicada**, tendréis que robar una carta de la **parte inferior** del mazo de infección y colocar 1 cubo violeta en la ciudad que indique. Acto seguido, dejad ambas cartas en el descarte del mazo de infección. Recordad que las

cartas de mutación solo añaden cubos de color violeta, no del color indicado por la carta de ciudad que habéis robado para resolver su efecto.

La carta así robada también cuenta de cara a la fase de Infecciones.

El evento Resistencia a la enfermedad no puede usarse para eliminar una carta de mutación del descarte del mazo de infección.



Cartas de evento de mutación

Si robáis una carta de evento de mutación, seguid sus instrucciones y descartadla cuando la hayáis resuelto. No robéis otra carta de juego para suplirla.

Hay 2 eventos de mutación que os obligan a robar una carta de la parte inferior del mazo de infección y a colocar un cubo violeta en la ciudad que indique. Recordad que las cartas de mutación solo añaden cubos de color violeta, no del color indicado por la carta de ciudad que habéis robado para resolver su efecto.

Si un jugador roba una carta de evento de mutación y una carta de epidemia, se resuelve primero el evento de mutación.

Si un jugador roba dos cartas de evento de mutación, decide cuál de las dos quiere resolver primero.

Infecciones

Si en la fase de Infecciones robáis la carta de una ciudad con al menos 1 cubo violeta, tendréis que colocar en ella otro cubo de ese color (si la enfermedad no se ha erradicado) y 1 cubo del color señalado por la carta (si la enfermedad no se ha erradicado). Resolved de la manera habitual todos los brotes que pudieran surgir.

La fase de Infecciones es el único momento en el que pueden colocarse cubos de 2 colores en una misma ciudad. Si tenéis que robar cartas de la parte inferior del mazo de infección, los cubos coincidirán con el color de la carta (si se trata de una epidemia) o serán de color violeta (si se trata de cartas o eventos de mutación).



Cura para la enfermedad violeta

Para encontrar la cura de la enfermedad violeta, el jugador debe descartarse de 5 cartas de ciudad sin importar el color o colores que tengan. La única condición es que haya al menos 1 cubo violeta en alguna de las ciudades descartadas.

Si eres Genetista o Agente de campo, puedes reducir el número de cartas de ciudad necesarias para encontrar una cura. En el caso de la enfermedad violeta, al menos una de ellas debe señalar una ciudad con algún cubo violeta.

Si la enfermedad violeta se ha erradicado y robáis una carta de mutación durante la fase de Infecciones, podéis descartarla sin consecuencias. La carta así revelada también cuenta como una ciudad infectada durante esta fase.

Fin de la partida

Los jugadores ganan la partida inmediatamente si a) encuentran la cura para las 5 enfermedades o b) encuentran la cura para las 4 enfermedades del juego básico y eliminan los cubos de color violeta del tablero.

Tal como sucede con el resto de enfermedades, también perderéis la partida si los cubos de color violeta se han agotado y debéis colocar alguno en el tablero. Recordad que solo hay 12 cubos de este color, a diferencia de los 24 cubos para cada enfermedad del juego básico.

RETO: BIOTERRORISMO

Este reto hace que uno de los jugadores adopte el papel de bioterrorista y se enfrente a sus compañeros. Su misión consistirá en sembrar el pánico a lo largo y ancho del globo con una quinta enfermedad.

Este reto está diseñado para partidas de 3 o 4 jugadores. Si sois 5 (1 bioterrorista y otros 4 jugadores), os recomendamos no incluirlo.

El bioterrorista gana la partida si el resto de jugadores pierde y queda al menos 1 cubo violeta en el tablero. En cuanto al equipo especializado en la contención de enfermedades, puede ganar la partida de dos formas: a) encontrando la cura para las 5 enfermedades o b) encontrando la cura para las 4 enfermedades del juego básico y eliminando los cubos de color violeta del tablero.

Este reto puede combinarse con el de Cepa virulenta, pero no con el de Mutación.

Preparación de la partida

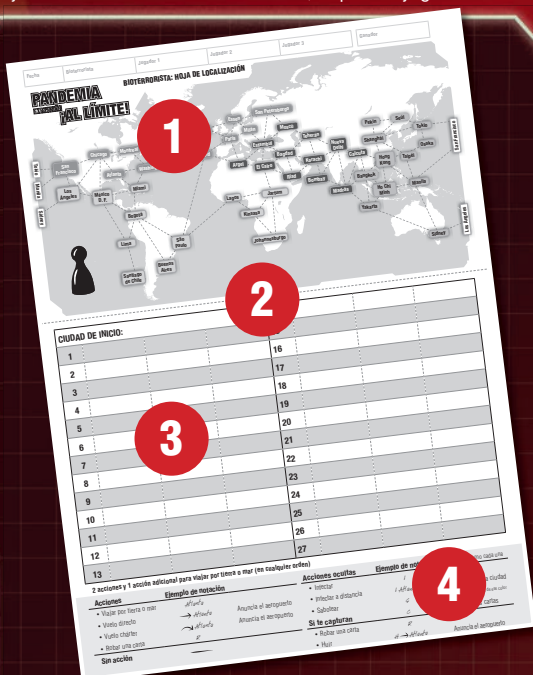
Elegid al jugador que asumirá el papel de bioterrorista y entregadle la carta de personaje homónima, el peón negro, un lápiz y una hoja de localización doblada por la mitad. Por el momento, no coloquéis el peón negro en el tablero. Después de infectar las 9 ciudades iniciales (paso 3), entregad 2 cartas de *infección* al bioterrorista.

Podéis solicitar un voluntario para que haga de bioterrorista o escogerlo al azar, colocando dicha carta entre los personajes que repartiréis durante la preparación de la partida.

Dejad los 12 cubos de color violeta junto al tablero, de modo que formen una quinta reserva de enfermedad. A continuación, colocad en el tablero su marcador de cura y su indicador de cura descubierta. incluid en la partida 2 cartas de evento por jugador (contando al bioterrorista), preparad el mazo de juego y repartid la mano inicial a los jugadores que forman el equipo especializado.



Decidid quién será el jugador inicial sin tener en cuenta al bioterrorista. Este último deberá anotar en secreto la ciudad desde la que comienza, usando para ello su hoja de localización. A continuación, el primer jugador inicia su turno.



El juego

Los jugadores que no sean terroristas realizan su turno de la manera habitual. No obstante, con este reto también tendrán a su disposición la acción Capturar (ver más abajo).

El bioterrorista realiza su turno después del turno de cada jugador, es decir, al concluir cada fase de Infecciones. En su turno puede llevar a cabo 2 acciones y 1 acción adicional para viajar por tierra o mar, que realizará en cualquier orden. El bioterrorista *no puede* robar cartas ni infectar ciudades de manera automática, sino que tendrá que hacer uso de sus acciones. Como su mano está compuesta por *cartas de infección*, en lugar de por cartas de juego, deberá dejarlas en el descarte del mazo de infección una vez usadas.

El bioterrorista en la sombra

El bioterrorista se desplaza por el tablero en secreto, llevando el control de sus acciones en la hoja de localización.

Siempre que se encuentre en la misma ciudad que otro jugador, es localizado y debe colocar su peón en dicha ciudad. En cuanto alguien se desplace y el bioterrorista vuelva a encontrarse solo, podrá retirar el peón negro del tablero.

Si el bioterrorista se desplaza mediante un vuelo directo o un vuelo carácter (ver más abajo), dejará la carta que ha usado en el descarte del mazo de infección anunciando que lo han visto en dicho aeropuerto. Sin embargo, seguirá manteniendo en secreto cuál de sus acciones ha utilizado para realizar ese viaje (primera, segunda o tercera), así como el tipo de vuelo que ha empleado.

Aunque un jugador pueda planear su turno de antemano, a la hora de llevarlo a cabo siempre lo realiza acción por acción. Si alguien se desplaza a la ciudad en la que se encuentra el bioterrorista y aún le quedan acciones, puede optar por capturarlo.

El bioterrorista también realiza sus acciones de una en una, colocando cubos de color violeta, descartándose de las cartas en su mano o anunciando que lo han visto en un aeropuerto. Nunca especificará qué acción está llevando a cabo, pero el resto de los jugadores podrá deducir ciertas cosas en base al orden en el que se desarrollan los acontecimientos.

Capturar

Si el peón del bioterrorista está en el tablero, el jugador que se encuentre en su misma ciudad puede usar una acción para capturarlo.



Capturar: coloca el peón negro en tu carta de personaje. El bioterrorista se descarta de toda su mano y la deja en el descarte del mazo de infección sin consecuencias.

1. Mapa

2. Línea para doblar

Dobla la parte superior de la hoja superponiéndola al registro de acciones, de modo que el resto de jugadores no pueda saber dónde estás.

3. Registro de acciones

Anota tu ciudad de inicio, así como las acciones que realizas en cada turno.

4. Ejemplos de la notación recomendada

LAS ACCIONES DEL BIOTERRORISTA

El bioterrorista puede realizar un máximo de 2 acciones durante su turno, más 1 acción adicional para viajar por tierra o mar. Esta última puede realizarse antes, después o entre las dos acciones del turno.

El bioterrorista debe anotar sus acciones en la hoja de localización, así podrá recordar dónde se encuentra aunque su peón no esté en el tablero. En la parte inferior de la hoja se incluyen varios ejemplos de la notación recomendada.

ACCIONES

El bioterrorista puede gastar las 2 acciones de su turno realizando acciones diferentes o la misma acción. Incluso puede realizar 3 viajes por tierra o mar si así lo desea.



Robar una carta

Roba 1 carta del mazo de infección y añádela a tu mano.

El bioterrorista puede tener un máximo de 7 cartas en la mano. En caso de que este límite se supere, debe dejar la octava carta en el descarte del mazo de infección (sin consecuencias).



Viajar por tierra o mar

Desplázate a una ciudad conectada por una línea blanca.



Vuelo directo

Descarta una carta de infección de tu mano para desplazarte a esa ciudad. Anuncia que te han visto en dicho aeropuerto.



Vuelo chárter

Descarta de tu mano la carta de infección con la ciudad en la que te encuentras para desplazarte a cualquier otra ciudad. Anuncia que te han visto en el aeropuerto de la carta utilizada.

Acciones ocultas: cada una de estas acciones solo puede realizarse una vez por turno. Para llevarlas a cabo, no puedes estar capturado ni localizado.



Infectar

Coloca 1 cubo violeta en tu ubicación actual.



Infectar a distancia

Descarta una carta de infección de tu mano para colocar 1 cubo violeta en esa ciudad.

El bioterrorista también puede infectar a distancia la ciudad en la que se encuentra.



Sabotear

Descarta una carta de infección de tu mano que coincida con el color de la carta de la ciudad en la que te encuentras para devolver a la reserva un centro de investigación de esa ciudad.

Mientras su peón está capturado, el bioterrorista solo puede robar cartas o realizar acciones de huida.

Huida

Descarta una carta de infección de tu mano para desplazarte a esa ciudad. Anuncia que te han visto en dicho aeropuerto y recupera el peón negro.



El bioterrorista pierde todas sus cartas cuando es capturado, por lo que la primera acción de su siguiente turno siempre será robar una carta. Con su segunda acción puede usar esa carta para escapar o bien robar una nueva carta, lo que hará que renuncie a su acción adicional de viajar por tierra o mar. Tras realizar una acción de huida, el bioterrorista completa su turno de la manera habitual (realizando una segunda acción si ha escapado con la primera acción de ese turno y decidiendo si quiere usar su acción adicional de viajar por tierra o mar).



La enfermedad violeta

La enfermedad violeta se comporta exactamente igual que las del juego básico, pero sus cubos se añaden al tablero como consecuencia de las acciones del bioterrorista y las subsiguientes infecciones.

Infecciones

Si en la fase de Infecciones robáis la carta de una ciudad con al menos 1 cubo violeta, tendréis que colocar en ella otro cubo violeta (si la enfermedad no se ha erradicado) y 1 cubo del color señalado por la carta (si la enfermedad no se ha erradicado). En caso de producirse un brote del mismo color que la carta de ciudad, resolvedlo de la manera habitual. Si el brote es de color violeta, seguid las instrucciones que se detallan a continuación.

La fase de Infecciones es el único momento en el que pueden colocarse cubos de 2 colores en una misma ciudad. Si el bioterrorista infecta una ciudad a distancia, solo añade 1 cubo violeta. En caso de robarse una carta de epidemia, se colocan 3 cubos del color indicado por la carta que se ha descubierto para resolver este efecto.

Brotos expansivos

Los brotes de la enfermedad violeta son tan intensos que solo dejan 1 cubo en la ciudad en la que se han originado.

Esta regla solo se aplica al reto de Bioterrorismo.

Para resolver un brote de la enfermedad violeta, retirad 2 cubos de ese color de la ciudad en la que se ha generado el brote y devolvedlos a la reserva. A continuación, colocad 1 cubo violeta en cada ciudad con la que esté conectada. No olvidéis que el marcador de brotes debe avanzar 1 espacio en la escala.

Si un brote de la enfermedad violeta genera una reacción en cadena, no añadáis más cubos de ese color a las ciudades que ya hayan sufrido un brote como consecuencia de la acción o la carta de infección que estáis resolviendo.



Cura para la enfermedad violeta

Para encontrar la cura de la enfermedad violeta, el jugador debe descartarse de 5 cartas de ciudad sin importar el color o colores que tengan. La única condición es que haya al menos 1 cubo violeta en alguna de las ciudades descartadas.

El Genetista o el Agente de campo, pueden reducir el número de cartas de ciudad necesarias para encontrar una cura. En el caso de la enfermedad violeta, al menos una de ellas debe señalar una ciudad con algún cubo violeta.

Fin de la partida

El equipo especializado en la contención de enfermedades puede ganar la partida de dos formas: a) encontrando la cura para las 5 enfermedades o b) encontrando la cura para las 4 enfermedades del juego básico y eliminando los cubos de color violeta del tablero.



Tal como sucede con el resto de enfermedades, también perderán la partida si los cubos de color violeta se han agotado y deben colocar alguno en el tablero. Recordad que solo hay 12 cubos de este color, a diferencia de los 24 cubos para cada enfermedad del juego básico.

El bioterrorista gana la partida si el resto de jugadores pierde y queda al menos 1 cubo violeta en el tablero. No obstante, quedará eliminado si sus contrincantes consiguen erradicar la enfermedad violeta.

El bioterrorista debe tener cuidado para que sus adversarios no encuentren la cura de la enfermedad violeta y puedan erradicarla de inmediato.

Todo el mundo pierde si el equipo especializado en la contención de enfermedades pierde y no quedan cubos de color violeta en el tablero.

Etiqueta

El bioterrorista puede escuchar la conversación del resto de jugadores mientras comentan sus planes y cartas, pero no debería interrumpirlos cuando sea su turno. Por su parte, el equipo especializado en la contención de enfermedades no puede mantener conversaciones en privado durante la partida ni intercambiarse notas.

El bioterrorista debe guardar en secreto sus cartas de infección hasta el momento de jugarlas; pero, en caso de que algún jugador se lo pregunte, está obligado a decir cuántas cartas tiene en la mano. Es responsabilidad del bioterrorista anotar su ubicación actual y anunciar cuándo ha sido visto en un aeropuerto, por lo que el resto de jugadores confiará en su honestidad a este respecto.

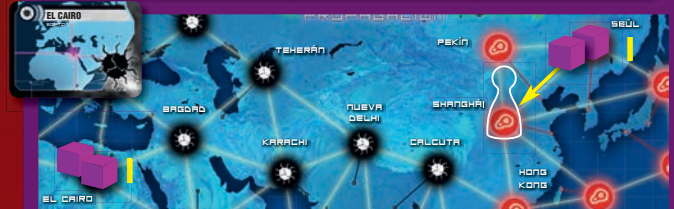
El bioterrorista no puede hacer nada durante el turno del resto de jugadores ni viceversa, por lo que recomendamos que todo el mundo lo tenga presente y procure jugar con la mayor rapidez. Es normal que a lo largo de la partida surjan situaciones complejas que requieran cierta discusión, ¡por supuesto, no pretendemos que las evitéis!

Ejemplos de turno para el Bioterrorista

Hay un cubo violeta en El Cairo y otro en Seúl, donde en estos momentos se oculta el bioterrorista con 3 cartas de infección en la mano: El Cairo, Estambul y Shanghai.

Cuando llega su turno, infecta El Cairo a distancia (descartándose de la carta de infección correspondiente), infecta Seúl desde su ubicación actual y viaja por tierra hasta Shanghai.

7 | El Cairo | 1 | Shanghai



La siguiente jugadora no entra en Shanghai ni retira cubos de color violeta durante su turno. Al robar las cartas de juego aparece una epidemia, por lo que debe colocar 3 cubos rojos en Pekín y devolver el descarte del mazo de infección a la parte superior de dicho mazo.

En la fase de Infecciones roba la carta de El Cairo, así que coloca 1 cubo negro y 1 cubo violeta en dicha ciudad.

A continuación, el bioterrorista descarta su carta de Shanghai para realizar un vuelo chárter a El Cairo y anuncia que lo han visto en el aeropuerto de salida. Su siguiente acción consiste en infectar la ciudad en la que se encuentra (lo que genera un nuevo brote de la enfermedad violeta) y finalmente viaja por tierra a Estambul.

8 | El Cairo | 1 | Estambul C



El siguiente jugador entra en Estambul cuando aún le queda una acción. Como consecuencia, el bioterrorista anuncia que lo han localizado y coloca su peón en el tablero. El jugador activo lo captura, así que el bioterrorista le entrega el peón negro y se descarta de su mano.



9 | R | México D. F. | Los Angeles

El bioterrorista roba la carta de México D. F. en su siguiente turno y huye a esa ciudad, anunciando que lo han visto en el aeropuerto. Recupera su peón y viaja por tierra a Los Ángeles con su última acción. Su plan para generar un brote en Estambul ha fracasado, pero todavía le queda Seúl...

PERSONAJES



BIOTERRORISTA

Este personaje solo se usa en el reto de Bioterrorismo.



ARCHIVISTA

Su mano tiene un límite de 8 cartas. Además, una vez por turno puede usar una acción para coger del descarte del mazo de juego la carta de ciudad que coincida con su ubicación y guardarla en la mano.



GENERALISTA

Puede realizar hasta 5 acciones por turno.



ESPECIALISTA EN DIAGNÓSTICO TÉCNICO

Al comienzo de su turno puede mirar tantas cartas de infección como indique el marcador de propagación. Debe robar estas cartas de la parte superior del mazo, mirarlas y devolverlas a su sitio en el mismo orden en el que estaban.



ESPECIALISTA EN CONTENCIÓN

Al entrar en una ciudad, retira 1 cubo de cada enfermedad con 2 o más cubos en dicha ubicación.

Si descubre una carta de mutación, no podrá mirar la carta que se encuentra en la parte inferior del mazo de infección.



EPIDEMIOLOGISTA

Una vez por turno puede coger cualquier carta de ciudad en manos de otro jugador que comparta su ubicación. El jugador involucrado debe estar de acuerdo. Esta habilidad no se considera una acción.



AGENTE DE CAMPO

Una vez por turno puede usar una acción para quitar 1 cubo de enfermedad de la ciudad en la que se encuentra y colocarlo en su carta a modo de muestra.

Cuando quiera encontrar una cura, el Agente de campo puede coger 3 cubos de muestra de esa enfermedad que haya en su carta y devolverlos a la reserva para reducir en 2 el número de cartas de ciudad que necesita.

CRÉDITOS

Autor: Matt Leacock y Tom Lehmann
 Ilustraciones: Chris Quilliams
 Desarrollo: Equipo Z-Man Games
 Traducción: Maite Madinabeitia

Probadores: Jim Boyce, David Cortright, Barry Eynon, Chris y Kim Farrell, Jay Heyman, Dave Helmbold, Wei-Hwa Huang, Trisha Lantzner, Donna Leacock, Chris Lopez, Ron Sapolsky, Don Woods y Michelle Zentis.

Un agradecimiento muy especial a: Tom Lehmann, Scott di Bartolo, Wei-Cheng Cheng, Eric Herman, Christian Kuntz, Brian Lee, Jeremy Moritz, Kwanchai Moriya, Kima Pesan, Jack Reda, Ole Steiness, Isaiah Tanenbaum y a Wei-Hwa Huang por sus incansables revisiones de este reglamento.

© 2013 Z-Man Games, Inc.
 © 2014 HomoLudicus Juegos, S.L.
 www.homoludicus.org

