

INTRODUCCIÓN

Pandemia es un juego de mesa en el que los jugadores simulan que son miembros altamente cualificados de un equipo de lucha contra enfermedades infecciosas. Comienzan luchando contra cuatro plagas mortales. Para ello deben viajar por el planeta, detener la proliferación de las cuatro enfermedades y desarrollar los recursos necesarios para encontrar sus curas. Los participantes deben trabajar en equipo en un tiempo y con unos medios limitados.

Así pues, Pandemia es un juego cooperativo. El objetivo es salvar a la humanidad descubriendo curas para cuatro enfermedades mortales infecciosas. Podéis ponerle el nombre que queráis (ébola, peste, gripe, virus z...)

Los grupos en los que se divide el equipo investigador pueden ser cuatro o cinco, integrados a su vez por 1,2 ó hasta 5 alumnos, según el tamaño de la clase. Cada grupo puede realizar una serie de acciones (cuatro por turno), a saber: viajar (por tierra, mar o aire), curar las enfermedades, construir centros de investigación, investigar (in situ o en laboratorio), o bien ocuparse de la logística y el transporte, Pero cada grupo va a estar especializado en una función, lo que les permitirá cumplir con algunas de esas tareas de una forma más sencilla y eficaz.

COMPONENTES



El juego se compone de:

- **Un mapa del mundo**, en el que se representan algunas de las ciudades o áreas metropolitanas más populosas (por encima de los cuatro millones de habitantes), marcadas con uno de los cuatro colores del juego (rojo, azul, amarillo y negro), para indicar que estas ciudades son propensas a estar infectadas por alguna de las cuatro plagas.
- **Unas cartas de recursos**, que representan igualmente cada una de las ciudades del mapa, cada una con su color de referencia. Simbolizan los recursos necesarios para encontrar la cura de la enfermedad.



- **Unas casitas de madera que simbolizan los centros de investigación** en los que hay que llevar los recursos para encontrar la cura. El juego comienza con un centro de recursos en Atlanta (el Centro de Investigación de Enfermedades Infecciosas), pero se puede empezar en cualquier otra ciudad, como por ejemplo Madrid (el Hospital Carlos III, especializado en enfermedades infecciosas). El juego permite tener desplegados hasta 6 centros de investigación, pero hay que gastar recursos para construirlos.

- **Unas cartas de infección**, que corresponde cada una de ellas también a una de las ciudades del mapa, y que van a extender las enfermedades por el mundo durante el transcurso del juego.



- **Unos cubos de madera**, pintados con uno de los cuatro colores del juego, que simbolizan el grado de infección que se ha alcanzado en una determinada ciudad del mapa. El máximo número de cubos que puede contener una ciudad es de 3.



- **Unos peones de diferentes colores**, que simbolizan cada uno de ellos a un grupo de investigadores que se desplaza por el mundo.



- **Unas cartas de epidemia**, que se camuflan entre los recursos, y que suponen un obstáculo más imprevisto para los participantes, a lo largo del desarrollo de la simulación.



- **Unas cartas de eventos especiales**, que simbolizan ayudas imprevistas, y que van a facilitar a los participantes el cumplimiento de su objetivo.



MECÁNICA DEL JUEGO

El juego se desarrolla en turnos. En cada uno de ellos los cuatro o cinco equipos realizan en un determinado orden una serie de fases. Son las siguientes:

1º Las enfermedades se propagan. El motor del juego expande las enfermedades. El jugador muestra de dos a cuatro cartas de infección, según el turno de juego y el grado de infección que

se haya alcanzado, y se coloca un bloque de enfermedad del color correspondiente en esas ciudades. Ver una explicación más detallada en el apartado "INFECTANDO EL MUNDO".

2º El grupo investigador realiza hasta cuatro misiones o acciones en su turno. Estas misiones pueden ser:

- Viaje en automóvil o en barco (de una ciudad a otra que estén unidas entre sí por una línea roja).
- Viaje en avión regular (si el equipo tiene la carta de la ciudad a la que quiere ir).
- Viaje en avión charter (si tiene la carta de la ciudad donde está el peón de su equipo).
- Viaje en avión propio (si viaja desde un centro de operaciones a otro centro).
- Reducir los efectos de una enfermedad (quitar un cubo de la ciudad en donde está el peón).
- Intercambiar conocimientos (ceder una carta de recursos a otro equipo que tiene su peón en la misma ciudad que el grupo que juega su turno).
- Crear un nuevo centro de operaciones (si el peón está en esa ciudad y posee esa misma carta).
- Descubrir la cura de una enfermedad: el grupo de investigadores debe poseer cinco cartas del color de la enfermedad de la que se quiere encontrar la cura, y el peón debe encontrarse en una ciudad con un centro de operaciones -con una casita de madera-).

3º Una vez realizadas las cuatro misiones o acciones (o menos si así lo desea y tiene pocas ganas de cumplir el objetivo), el grupo en su turno roba dos cartas del mazo de recursos disponibles. Puede haber obtenido más cartas de recursos (ciudades), cartas de evento especial, o cartas de epidemia.

- Si ha robado una carta de epidemia, se resuelve automáticamente (ver cuarta fase).
- Las cartas de evento especial se pueden jugar en cualquier momento, sea el turno del grupo que la posee, o sea el turno de cualquier otro grupo.
- Si después de robar las dos cartas, y el grupo posee más de siete cartas, debe descartarse de las sobrantes, hasta que se quede con un máximo de siete. La carta de epidemia no cuenta, porque hay que descartarla en el momento en que se roba.

4º Se resuelve la epidemia: se roba una carta del mazo de cartas de infección, y se colocan tres cubos en la ciudad que indique.

5º La iniciativa pasa al siguiente grupo de investigadores, y así sucesivamente hasta que todos los grupos de investigadores hayan jugado, momento en el cual comienza un nuevo turno.

La simulación concluye cuando:

- Se descubren las cuatro curas. Los jugadores ganan.
- Los jugadores agotan el mazo de recursos sin encontrar las cuatro curas. Los jugadores pierden. Se han quedado sin recursos.
- Se agotan los cubos marcadores de enfermedad de un determinado color, y habría que seguir colocando más cubos. Los jugadores pierden. La enfermedad se ha propagado sin control.
- Se produce un último estallido de una de las enfermedades. Los jugadores pierden. La enfermedad se ha propagado sin control.

CONDICIONES DE ÉXITO O DE FRACASO.

Así pues, sólo hay una forma de conseguir el éxito: descubrir la cura de las cuatro enfermedades. Para ello los grupos de investigación deben recolectar 5 cartas de recursos (de ciudades) del mismo color, dirigirse a un centro de operaciones, y gastar una acción/misión para descubrir la cura.

Y hay tres formas de fracaso: que se agote el mazo de recursos antes de descubrir la cuarta cura; que se haya extendido una enfermedad hasta tal punto que no haya suficientes cubos de un determinado color para marcarla en el mapa; o que se hayan producido hasta 8 estallidos de infección en el transcurso del juego, lo que simula que el trabajo de los equipos no ha sido muy eficaz, y las enfermedades se han propagado por el mundo sin control.

INFECTANDO EL MUNDO.

Pandemia es un juego cooperativo, en el que los jugadores deben coordinarse y trabajar en conjunto para conseguir un objetivo común: vencer al propio sistema de juego, que va a ponerles las cosas muy difíciles. El motor del juego en este caso va a tratar de infectar al mundo lo más rápidamente posible.



Antes de comenzar la partida, ya se produce una infección previa. Un jugador al azar va a robar las tres primeras cartas del mazo de infección (muestran cada una de ellas un color y una ciudad), y colocará tres cubos de la enfermedad del color que muestre la carta, en sendas ciudades. A continuación otro jugador al azar robará otras tres cartas del mazo de infección, y colocará dos cubos en sendas ciudades. Finalmente, un tercer jugador robará las últimas tres cartas, y colocará sólo un cubo del color que corresponda en sendas ciudades.

En el transcurso del juego, en la primera fase, un jugador del equipo que esté en su fase, roba de dos a cuatro cartas del mazo de infección (según el grado de infección vigente), y coloca un cubo del color correspondiente en esas ciudades. Como se ha dicho anteriormente, cada ciudad del mapa tiene un límite máximo de capacidad de tres cubos. Si al infectar una ciudad hubiese que colocar un cubo adicional, en lugar de eso se produce un "ESTALLIDO" de la enfermedad, y ésta se propaga hacia las ciudades limítrofes, siguiendo las líneas rojas que parten de la ciudad infectada. Así, por ejemplo, desde Johannesburgo, habría que colocar un cubo en Lagos y otro en Jartum, y mantener el límite de tres cubos en la primera ciudad citada. Se marcaría el estallido en el mapa, con su indicador correspondiente. Si esta situación se repite durante 8 veces, los jugadores pierden. Por eso es muy importante controlar que se produzca el menor número de estallidos posible. Y por eso es muy importante estar preparados para esta situación cuando aparece una carta de EPIDEMIA.

En efecto, las cartas de epidemia se han mezclado al inicio del juego entre las cartas de recursos. Cuando aparece una carta de epidemia, uno de los jugadores que están en fase roba la última carta del mazo de cartas de infección, y coloca tres cubos en esa ciudad. Si hay estallidos, se resuelven. A continuación, esa última carta de infección se junta con las que ya se hubiesen descartado anteriormente, se barajan, y se vuelven a colocar en la parte superior del mazo de infección: la pesadilla vuelve a comenzar para las ciudades damnificadas.

Podría darse la situación de que un estallido provoque una cadena de estallidos. En ese caso, la ciudad que ha provocado el primer estallido no tiene que infectarse otra vez (de lo contrario, entraríamos en un bucle que haría que se terminase el juego inmediatamente). Simplemente la enfermedad se propaga como la onda producida por una piedra en un estanque. Recordemos que

si se llegan a producir en el transcurso del juego 8 estallidos, los jugadores pierden automáticamente.

Finalmente es preciso explicar qué es el nivel de infección. Cada turno de un grupo de investigadores, tienen que cumplir con la primera fase, que es la fase de infección. Al principio del juego, los jugadores roban las 2 primeras cartas del mazo de infección, y resuelven, como ya se ha explicado en este apartado. Esto es así porque en el mapa hay un marcador de nivel de infección, cuya primera opción es precisamente 2.

Sin embargo este marcador avanza cada vez que aparece una carta de epidemia. Cuando esto ocurre, se resuelven los efectos, como ya se ha explicado en este apartado, pero además se avanza el marcador de nivel de infección hacia el siguiente número. Así, cuando aparezca la tercera carta de epidemia, el marcador de nivel de infección pasará al 3. Esto quiere decir que a partir de ese momento, los jugadores tendrán que robar 3 cartas del mazo de infección.

El nivel de infección podría llegar hasta el 4, con lo que los jugadores deberían robar a partir de ese momento 4 cartas del mazo de infección. Pero esto sólo ocurrirá en el caso de que se introduzcan en el mazo de recursos más de cuatro cartas de epidemia (hay un total de 6 disponibles). Esto es opcional. Para juegos de iniciación, se recomienda incluir sólo 4 cartas de epidemia. Para jugadores experimentados o a los que les gusten los retos, se pueden incluir más de 4 cartas de epidemia.