



# HANDLEIDING

INSTRUCTIES VOOR EEN BETER LEVEN  
IN DE TOEVLUCHTSOORDEN



# PANDEMIC LEGACY

NEDERLANDSE EDITIE - SEIZOEN 2

DOOR MATT LEACOCK EN ROB DAVIAU

## STARTSPEELMATERIAAL



10 karakter-  
kaarten



4 pionnen



53 speelkaarten

36 stadkaarten, 5 epidemiekaarten,  
4 gerantsoeneerde gebeurteniskaarten,  
8 'Producer Voorraad' kaarten



8 overzichts-  
kaarten



82 Legacy  
kaarten



27 infectiekaarten



4 toevluchtsoord  
werker kaarten



2 introductie-  
kaarten



6 dossiers



1 infectiegraad-  
steen



1 incidenten-  
steen



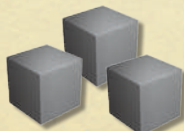
9 distributie-  
centra



3 traceerfiches



8 ziektestenen



36 voorraadstenen

8 genummerde pakketten

2 stickervellen

Deze handleiding



1 bord



# 71 JAAR GELEDEN VERGING DE WERELD BIJNA

Uit het niets verscheen de ziekte en teisterde de wereld. Koorts, hoesten, zweren en de dood - eenmaal besmet stierven de meesten binnen een week. Niemand kon het stoppen. De wereld deed haar best. Het was niet goed genoeg.

De laatste overlevenden van ons volk hebben alles gegeven om te voorkomen dat de wereld volledig zou instorten. Drie generaties lang hebben we op zee geleefd, op drijvende observatieposten die "toevluchtsoorden" worden genoemd. Ver verwijderd van de ziekte zijn we in staat om het vasteland overlevingsmiddelen - antibiotica, voedsel, medicijnen en gereedschappen - te leveren en zo te voorkomen dat zij (en wij) volledig ten onder gaan. We onderhouden een netwerk tussen de grootste steden in de wereld. Het is zwaar geweest de laatste jaren. Steden die ver afliggen van de toevluchtsoorden zijn van ons raster verdwenen. We weten niet wat daar gebeurd is. Of waarom onze overlevingsmiddelen niet aankomen. Er zijn nog maar enkele steden over op ons raster. We gaan falen.

De overlevingsmiddelen houden de ziekte niet langer op afstand. En erger nog; ze raken op.

Onze leiding heeft geprobeerd deze feiten achter te houden, maar iedereen wist het.

Afgelopen week zijn de leiders en denkers van de toevluchtsoorden - zoals elk jaar - samengekomen om de staat van de toevluchtsoorden en de wereld te bespreken. Ze zijn niet teruggekomen. Wat het nog erger maakt is dat ons voornaamste beveiligingsteam met hen mee was. Zonder onze soldaten zullen de Ziellozen - rondzwervende bendes van barbaren die ons willen uitroeien - hun aanvallen opvoeren en alles kapotmaken wat we opgebouwd hebben en stelen wat beschikbaar is.

Degenen van ons die nog over zijn hebben in de toevluchtsoorden besproken wat onze volgende stap zal zijn. Na uren van beraad werd een select aantal aangewezen om de leiding te nemen. Wij.

Niet omdat we in staat zijn om te leiden, maar omdat we bereid zijn.

We starten dit logboek om onze pogingen voor het redden van de wereld vast te leggen.

We weten dat we niet alle steden kunnen redden, maar we doen alles om het merendeel te redden.

Mochten we falen, dan hopen we dat iemand, ergens, deze notities vindt en zal beseffen dat we wellicht niet zijn geslaagd, maar het wel hebben geprobeerd.





# WELKOM BIJ PANDEMIC LEGACY - SEIZOEN 2

## EEN LEGACY SPEL SPELEN

In tegenstelling tot de meeste spellen, waarbij je elke keer volledig opnieuw begint, nemen spelers in *Pandemic Legacy* diverse elementen mee van het ene naar het volgende spel. Beslissingen die in spel 1 worden gemaakt hebben invloed op spel 2, 3 en elk volgend spel dat met dit exemplaar wordt gespeeld. Verschillende groepen zullen verschillende beslissingen maken en beleven het spel op een andere manier. Zo ontstaat voor elke groep spelers een uniek spel.

Je zult op spelonderdelen schrijven, stickers plakken op kaarten, karakters of het bord en soms zelfs kaarten vernietigen (*verscheuren*). Deze veranderingen zijn permanent. Daarnaast voert jouw groep aan het einde van elk spel permanente verbeteringen uit om zich op toekomstige spellen voor te bereiden.

Tijdens het spel ervaren spelers op welke andere manieren het spel verandert.

Sommige spelonderdelen zijn verborgen en verzegeld voor de start van het allereerste spel. Tijdens het spel krijgen de spelers instructies met betrekking tot het openen van deze pakketten. Open de pakketten in de doos niet totdat instructies daar uitdrukkelijk opdracht toe geven. De dossiers bevatten ook verborgen informatie die tijdens het spel wordt onthuld.

Sommige spelregels ontbreken in deze handleiding. Tijdens het spel ontvangen spelers de ontbrekende regels en plakken deze in de handleiding. Vanaf dat moment zijn de spelregels permanent veranderd.

## LEGACY-STAPEL

De Legacy-stapel bevat kaarten die beschrijven wat er in de loop van de 12 maanden van *Pandemic Legacy* gebeurt. De kaarten zijn in een specifieke volgorde gerangschikt - bekijk en schud de kaarten niet. Trek tijdens de voorbereiding kaarten en lees deze één voor één totdat er een kaart met een PAUZE- of STOP-symbool op de achterkant verschijnt. Deze kaart geeft aan wanneer de spelers weer kaarten mogen trekken. Dit kan aan het einde van het spel of tijdens de voorbereiding van de volgende maand zijn.

Voor de Legacy-stapel geldt: zelfs als de spelers een maand opnieuw spelen, mogen Legacy kaarten nooit teruggelegd worden. Mocht de Legacy-stapel verward raken, vraag dan aan iemand die niet meespeelt om de volgorde te herstellen met gebruik van de nummers op de hoek van elke kaart.



## FADEMIC LEGACY SEIZOEN 1 GESPEELD?

Je zult bekend zijn met een groot aantal elementen, zoals de Legacy-stapel, rantsoenniveaus ('financiering' in Seizoen 1), opwaarderingen, dossiers en verzegelde pakketten. Maar er zijn ook veel nieuwe elementen.

Je hoeft Seizoen 1 niet gespeeld te hebben om dit spel te spelen; het zijn losstaande spellen die verbonden zijn middels hun verhaallijn.

## WAT BLIJFT EN WAT NIET?

Schrijven op spelonderdelen, stickers plakken op het bord of kaarten, nieuw materiaal openen, kaarten openkrassen en het verscheuren of vernietigen van onderdelen zijn permanente veranderingen.

Als het spel bepaalt om een onderdeel te vernietigen zal het niet meer in dit spel of in toekomstige spellen gebruikt worden. Verscheur deze onderdelen (*of doe er mee wat je wilt*).

In elk ander opzicht start ieder spel steeds opnieuw. De spelstukken op het bord, handkaarten, incidenten enzovoort worden allemaal opnieuw opgezet.

## SPELMAANDEN

*Pandemic Legacy* is in 12 maanden opgedeeld en start in het 71<sup>e</sup> jaar na het einde van de wereld.

Als jouw groep een maand succesvol heeft afgerond ga je door naar de volgende maand. Als dit mislukt, speelt de groep deze maand nog eens. Start een nieuw spel met de huidige spelregels en doelen van de zojuist verloren maand. Als de spelers nu weer verliezen moeten ze voor het volgende spel door naar de volgende maand. De wereld wacht niet.

## EINDE VAN DE CAMPAGNE

De campagne is ten einde nadat je december hebt uitgespeeld (*winst of verlies!*). De score wordt berekend aan de hand van je eindresultaten. Deze score is voor een groot deel gebaseerd op het aantal gewonnen maanden (*winst in het eerste deel van de maand is beter*). De bevolking op het raster zal ook (*in mindere mate*) impact op je score hebben. Daarnaast zijn er een aantal andere criteria die invloed hebben op de score.

## INTRODUCTIESPEL

Aangezien dit spel verschilt van het basisspel *Pandemic* (en *Pandemic Legacy - Seizoen 1*), is er een introductie-spel. Dit introductiespel heeft geen Legacy effecten - er zijn geen permanente veranderingen. Het wordt aangeraden om het introductiespel minstens één keer (of zo vaak als je wilt) te spelen totdat je vertrouwd bent met de nieuwe spelopzet. Hierna kun je starten met je Legacy campagne.

## SPELREGELS INTRODUCTIE

Gebruik de twee introductiekaarten (*deel van de speel- en infectiekaarten*) om je doelen te doorlopen.

Lees de logboeknotitie/introductiekaart voor achtergrondinformatie en om te zien welke regels verschillen voor het introductiespel.

Gebruik de introductiedoelkaart tijdens het spel.





# SPELONDERDELEN OVERZICHT

## DOELEN

In elk spel moeten de spelers 1 of meer doelen vervullen om te winnen. Het aantal te vervullen doelen voor die maand is weergegeven op het bord.

Minstens 1 doel zal verplicht zijn. Verplichte doelen moeten vervuld worden om te winnen. De spelers hoeven niet aan het begin van een spel te beslissen welke andere doelen ze gaan vervullen; ze kunnen afwachten hoe het spel zich ontwikkelt.

Tenzij het spel bepaalt om een doel te vernietigen, zal dit doel maand op maand beschikbaar blijven om te vervullen (*zelfs als je het vervuld hebt in een vorige maand*).

## DOSSIERS

Tijdens het spel zul je kaarten tegenkomen met dossiernummers of -letters erop. Open in dat geval - via het voorgesneden hoekje - de deuren met de corresponderende nummers of letters op de kaart.



## PAKKETTEN

Het spel zal aangeven wanneer deze geopend mogen worden.

## RESERVE

De reserve is het deel in de speldoos waar je kaarten, stickers en speelstukken bewaart die geen actieve rol in het spel spelen, maar nodig kunnen zijn tijdens of na een spel.

## GERANTSOENEERDE EN NIET-GERANTSOENEERDE GEBEURTENISSEN

Aan het begin van elk spel kiezen de spelers een aantal gerantsoeneerde gebeurteniskaarten gelijk aan het rantsoenniveau en voegen deze toe aan de stapel speelkaarten. **Tijdens het introductiespel en bij het begin van januari is het rantsoenniveau 4**, maar dit zal verschillen van spel tot spel. Het rantsoenniveau is minimaal 0 en maximaal 10.

Er zijn ook niet-gerantsoeneerde gebeurteniskaarten die je later zal ontdekken. Deze zijn altijd deel van de speelkaarten stapel, ongeacht het rantsoenniveau, totdat ze gebruikt zijn en vernietigd worden.

## TRACEERFICHES

Gebruik deze fiches om je voortgang in het vervullen van doelen voor elk spel bij te houden.



## KAARTSTICKERS

Sommige kaarten in het spel hebben velden voor een verbetering. Deze verbeteringen worden opgeplakt tijdens de productie aan het einde van het spel. Op elke kaart past maar 1 verbetering, je kunt alleen een verbetering op een kaart plakken die er ruimte voor heeft. Let op: verbeteringen voor infectiekaarten en stadkaarten hebben een andere vorm zodat je onthoudt welke sticker op welke kaart hoort.

**Infrastructuur:**  
Deze kaart telt als 3 kaarten van dezelfde kleur voor de actie Bouw Distributiecentrum.

**Ruime voorraad:**  
Als er in deze stad bij het trekken van deze kaart 2 of meer voorraadstenen zijn, dan hoeven er geen voorraadstenen verwijderd te worden.

## KEERPUNTKAARTEN

Alle keerpuntkaarten die je tegenkomt worden uit de reserve gehaald en aan het begin van elk spel in het eindkaarten gebied geplaatst. Aan het einde van het spel wordt bekeken of aan de voorwaarden op de kaart is voldaan. Is hieraan voldaan, voer dan de instructies op de kaart uit. Is dit niet het geval, leg dan de kaart terug in de reserve tot het volgende spel. Er zijn aan het begin van de campagne geen keerpunten - deze worden geïntroduceerd naarmate het jaar vordert.



## VOORRAADSTENEN

De voorraad overlevingsmiddelen (*de grijze blokjes; vanaf nu "voorraadstenen" genoemd*) is het enige wat de wereld van uitsterven kan redden. Elke keer dat een infectiekaart wordt getrokken, verplaats je 1 voorraadsteen van die stad naar de voorraad. Zijn er geen voorraadstenen in de stad van de getrokken kaart, plaats dan een ziektesteen.



## ZIEKTESTENEN

De ziekte (*groene blokjes*) heeft ervoor gezorgd dat de wereld op instorten staat. Er is geen medicijn of behandeling voor deze ziekte.



## DISTRIBUTIECENTRA

Distributiecentra zijn tijdelijke gebouwen die je tijdens een spel bouwt. Ze zijn een combinatie van een mobiel ziekenhuis, voorraaddepot en een hoofdkwartier. Distributiecentra blijven niet staan voor het volgende spel omdat de Ziellozen ze bijna direct na de bouw weer slopen.



Distributiecentra stellen je in staat om Produceer Voorraad kaarten in die stad te spelen en aan het einde van het spel zal de bevolking van steden met een distributiecentrum groeien.

## PRODUCEER VOORRAAD KAARTEN

Deze kaarten worden altijd samen met de speelkaarten stapel geschud en helpen spelers om tijdens een beurt een groot aantal voorraden te produceren als ze bij een toevluchtsoord of distributiecentrum zijn.

Zie *Andere Acties* op pagina 10.





# HET SPELBORD

## LOCATIES

Steden en toevluchtsoorden worden beiden aangeduid als locaties. Elke kaart die specifiek refereert naar een stad kan niet gebruikt worden voor een toevluchtsoord en visa versa.

Locaties dicht bij water hebben een ankersymbool; dit zijn havenlocaties.

## TOEVLUCHTISOORDEN

De witte locaties met een ankersymbool worden toevluchtsoorden genoemd.

Geef de drie toevluchtsoorden op het bord aan het begin van je campagne een naam (wees creatief en bedenk samen een geschikte naam!).



## BEVOLKING

Elke locatie heeft een bevolking die bepaalt hoeveel voorraadstenen er worden geplaatst bij het inzetten van een Produceer Voorraad kaart. De bevolking van een locatie is minimaal 0 en maximaal 8.

HERSTELLEND	8	7	6
OVERLEVEND	5	4	3
WORSTELEND	2		
UITSTERVEND	1		
VERLATEN	0		

**REGELSTICKER A**  
komt hier

## DISTRIBUTIEROUTES

Alhoewel er aan het begin van het spel nog geen distributieroutes zijn, zullen steden over land met elkaar verbonden worden door distributieroutes. Steden verbonden door een distributieroute worden als aangrenzend gezien.

## ZEEROUTES & ZEETRAJECTEN

Locaties worden in de oceaan met elkaar verbonden door zeeroutes. Locaties die rechtstreeks met elkaar verbonden zijn worden als aangrenzend gezien. Een serie van verbonden zeeroutes wordt een zeetraject genoemd.

## HET RASTER

Een groot deel van het bord is leeg omdat het merendeel van de wereld onbekend voor je is. "Het raster" verwijst naar elke locatie die verbonden is met de startende toevluchtsoorden (oftewel er kan naar deze toevluchtsoorden een weg worden gevolgd over distributie- en/of zeeroutes).

## HET RASTER UITBREIDEN

Terwijl je de wereld ontdekt zal je het raster uitbreiden. Elke keer als je een sticker opent die de wereldkaart uitbreidt, plak je deze op het bord met behulp van de breedte- en lengtegraadlijnen.

## DOELVELDEN

In één van de hoeken van het bord zijn velden waar doelen geplaatst worden. Januari start met 2 doelen.

In toekomstige maanden zullen er doelen toegevoegd of verwijderd worden. Mocht je ooit meer doelen hebben dan op deze velden passen, leg ze dan naast het bord.



## EINDKAARTEN GEBIED

Tijdens het spel kun je instructies krijgen om kaarten in het eindkaarten gebied te plaatsen. Aan het einde van het spel verwijder je alle kaarten uit dit gebied en voer je de instructies van elke kaart uit.

## INCIDENTENSPOOR

Op het incidentenspoor houd je bij hoe vaak er een ziektesteen op een locatie is geplaatst. Zelfs als een kaart of eigenschap deze stenen uit de wereld verwijdert, mag de incidentensteen nooit achteruit gaan. Als de incidentensteen het einde van het spoor bereikt, verliezen de spelers onmiddellijk het spel.



## VOORRAAD OPSLAGRUIMTE

Dit is waar voorraadstenen worden bewaard zodat spelers er gemakkelijk bij kunnen en om bij te houden hoeveel er nog over zijn.

Tijdens het spel worden voorraadstenen uit de voorraad gepakt en teruggeplaatst, tenzij een kaart of gevolg iets anders aangeeft. Wordt een speler opdragen om 1 of meer voorraadstenen te besteden, dan worden deze van hun eigen karakterkaart genomen en teruggeplaatst in de voorraad.

Aan het einde van het spel worden alle voorraadstenen in de voorraad teruggeplaatst in de reserve - ze worden niet naar het volgende spel meegenomen.





# KARAKTERS

Karakters hebben weinig ervaring buiten de toevluchtsoorden - misschien hebben ze zelfs nog nooit het vasteland gezien. Maar ze zullen doorgroeien. Spelers hoeven niet elk spel met hetzelfde karakter te spelen.

Voorafgaand aan het introductiespel creëer je de vijf startkarakters.

Tijdens het spelen van je campagne kun je nieuwe karakters tegenkomen waarvoor de andere vijf karakterkaarten gebruikt kunnen worden.

Om een nieuw karakter te creëren:

1. Neem een blanco karakterkaart.
2. Kies een beroep en plak de sticker op het beroepsveld van je karakterkaart.
3. Kies een afbeeldingsticker voor je karakter en plak deze op het fotoveld.
4. Geef je karakter een naam en leeftijd.
5. Kies één van de benoemde toevluchtsoorden als hun woonplaats.

Vul de plaats van overlijden niet in. Dat zal misschien nodig zijn als je karakters meer blootstellingen krijgen. Tijdens het openkrassen van het blootstellingspoor op je karakterkaart kun je verwondingen of een doodshoofd onthullen. Maar niet nu. Nog niet.

**Bewindvoerder:** Eens per beurt mag je als actie de ene pion naar een willekeurig andere pion verplaatsen.



We hebben er niet om gevraagd hier te zijn.  
We willen deze verantwoordelijkheid niet.



# VOORBEREIDING

## 1. HET BORD OPZETTEN

In de voorraad plaats je het aantal voorraadstenen dat aangegeven is op het voorraadspoor van die maand (op het bord onder 'doelen'). Plaats alle resterende voorraadstenen in de reserve, buiten het spel.

### REGELSTICKER B

Bekijk de reserve en kies hieruit alle kaarten uit vorige spellen die op het bord horen. Dit kunnen bijvoorbeeld doelen of keerpunten zijn.

Plaats keerpunten in het eindkaarten gebied. (Er zijn geen keerpunten in het introductiespel of begin januari.) Leg alle doelkaarten op de doelvelden.

### REGELSTICKER C

Plaats de ziektestenen in hun veld op het bord. Leg de incidentensteen op veld "0" van het incidentenspoor. Leg de infectiegraadsteen op het meest linkse veld "2" van het infectiegraadspoor. Leg op alle sporen van de doelkaarten een traceerfiche.

In toekomstige spellen moeten er wellicht andere speelstukken geplaatst worden. Plaats alle distributiecentra naast het bord.



Incidentensteen



Incidentenspoor



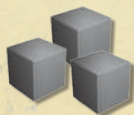
## 2. DE LEGACY-STAPEL LEZEN

Lees één voor één de kaarten in de Legacy-stapel totdat je een PAUZE of STOP kaart tegenkomt. Je ontvangt zo de prioriteiten van deze maand en eventuele nieuwe regels of materiaal. Bij een **PAUZE** kaart mag je weer kaarten trekken als het huidige spel voltooid is. Bij een **STOP** kaart mag je pas weer kaarten uit de stapel trekken bij de start van de volgende spelmaand.

## 3. HET RASTER BEVOORRADEN

Plaats alle voorraadstenen uit de voorraad op de locaties van het raster. Je mag op elke locatie een willekeurig aantal voorraadstenen (inclusief nul) plaatsen.

Naarmate het raster groeit kan het voorkomen dat er niet genoeg voorraadstenen in de voorraad zijn om alle locaties te vullen. Spelers moeten dan zelf beslissen op welke locaties voorraden schaars zijn.



## 4. HET RASTER INFECTEREN

Schud de infectiekaarten en draai er 9 open. Plaats 1 voorraadsteen van elke stad die correspondeert met de opgedraaide kaarten terug in de voorraad. Als een kaart is opgedraaid en er zijn geen voorraadstenen in deze stad, plaats dan ter vervanging een ziektesteen en zet de incidentensteen 1 veld vooruit op het incidentenspoor. Leg de opgedraaide kaarten op de infectieaflegstapel.

REGELSTICKER D vervangt deze regel.



Traceerfiche

Voorraadspoor



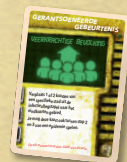
Ziektestenen

Voorraad

## 6. SPEELKAARTEN STAPEL SAMENSTELLEN EN KAARTEN UITDELEN

**6a.** Bepaal als groep welke gerantsoeneerde gebeurteniskaarten je toevoegt aan de speelkaarten. De stapel mag zoveel van deze kaarten bevatten als het huidige rantsoenniveau (4 in de introductie en begin januari). In toekomstige spellen zul je nieuwe gerantsoeneerde en niet-gerantsoeneerde gebeurtenissen tegenkomen.

Niet-gerantsoeneerde gebeurtenissen gaan altijd in de stapel en tellen niet mee voor het rantsoenniveau.





5

**REGELSTICKER E**

toont stap 5 van de voorbereiding.  
Sla deze stap nu over.

**7. EPIDEMIEËN TOEVOEGEN AAN DE SPEELKAARTEN**

Verdeel de resterende speelkaarten in 5 even hoge, gedekte stapels. Schud door elk van deze stapels 1 gedekte epidemiekaart. Leg de stapels nu op elkaar om de stapel speelkaarten te vormen. Leg de kleinste stapels onderop.



Eindkaarten      Infectiegraad-steen      Infectiegraad-spoor

Infectie-stapel      Infectieafleg-stapel



Speelkaarten

Speelkaarten Aflegstapel

**8. KARAKTERS KIEZEN**

Elke speler kiest een karakter en een spelerskleur en pakt de bijbehorende pion en overzichtskaart. Spelers zetten de pionnen in hun woonplaats. Als er niet genoeg karakters voor alle spelers zijn, dan moeten sommige spelers een toevluchtsoord werker kiezen.



**9. START HET SPEL**

Neem alle pionnen en pak er willekeurig één uit. Deze speler begint. Daarna wordt met de klok mee verder gespeeld.

**SPEELBEURT**

DE BEURT VAN ELKE SPELER BESTAAT UIT 4 STAPPEN:

1. Controleer op blootstelling.
2. Voer 4 acties uit.
3. Trek 2 speelkaarten.
4. Infecteer steden.

Nadat een speler steden heeft geïnfecteerd, is zijn beurt voorbij en is de speler links van hem aan de beurt.

Het staat spelers vrij om elkaar advies te geven. Geef iedereen de kans om ideeën en meningen te uiten. Maar de speler die aan de beurt is, beslist wat er gaat gebeuren.

Je hand kan bestaan uit Produceer Voorraad-, stad- en gebeurteniskaarten. Stadkaarten zijn voor bepaalde acties nodig, Produceer Voorraden kaarten worden gebruikt om voorraadstenen van de voorraad naar de toevluchtsoorden en distributiecentra te brengen en gebeurteniskaarten kunnen op elk moment worden gespeeld.

6b. Schud deze gebeurteniskaarten, alle Produceer Voorraad kaarten en de stadkaarten door elkaar. Geef iedere speler een aantal kaarten, afhankelijk van het aantal spelers:

# spelers	Kaarten
2 spelers	4
3 spelers	3
4 spelers	2



Spelers bewaren hun kaarten altijd open voor zich op tafel.



# SPEELBEURT

## BLOOTSTELLING

Je wordt blootgesteld als je beurt start in een locatie met 1 of meer ziektestenen. (zie pagina 16: *Blootstelling, verwondingen en dood*).



### REGELSTICKER F

## VOER 4 ACTIES UIT

Na controle op blootstelling mag je elke beurt maximaal 4 standaard acties en ongelimiteerd vrije acties uitvoeren.

Kies een willekeurige combinatie uit onderstaande acties. Je mag dezelfde actie meerdere keren uitvoeren, telkens geldend als 1 actie (*tenzij het een vrije actie is*). Beroep en eigenschappen van je karakter kunnen de uitvoering van een actie wijzigen. Voor sommige acties moet een handkaart afgelegd worden; al deze kaarten worden op de speelkaarten aflegstapel gelegd.

Vrije acties tellen niet mee met je 4 acties per beurt. Vrije acties moeten uitgevoerd worden tijdens de "Voer 4 acties uit" stap van je beurt. Dit kan voor, tijdens of na het uitvoeren van de andere acties. Je moet een actie voltooien voordat je begint aan de volgende actie.

## VERPLAATSINGSACTIES

### REGELSTICKER G



#### RIJDEN / VEERBOOT

Verplaats naar een aangrenzende locatie die verbonden is met een lijn.



#### VAREN

Leg een kaart af om naar de corresponderende stad te verplaatsen, op voorwaarde dat je een zeeroute kan volgen. (*Beide locaties hebben een ankersymbool*).



#### BOOT HUREN

Leg een stadkaart af die correspondeert met je huidige stad om naar een willekeurige locatie te verplaatsen, op voorwaarde dat je een zeeroute kan volgen (*beide locaties hebben een ankersymbool*). Uiteraard kun je de acties Varen en Boot Huren niet over land uitvoeren.

### REGELSTICKER H

## ANDERE ACTIES

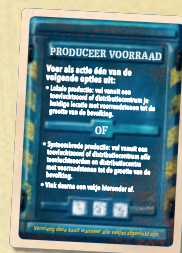


#### ONTVANG VOORRAAD

Pak 1 voorraadsteen uit de voorraad en leg deze op je karakterkaart. Je mag een ongelimiteerd aantal voorraadstenen bezitten.

#### PRODUCEER VOORRAAD

Leg in een toevluchtsoord of distributiecentrum een Produceer Voorraad kaart af om de actie Produceer Voorraad uit te voeren.



Om de eigenschap "Lokale Productie" te spelen, vullen spelers hun huidige toevluchtsoord of distributiecentrum aan met voorraadstenen tot de hoogte van de bevolking. Als het aantal voorraadstenen op de locatie al gelijk aan de bevolking is of hoger, dan plaats je er geen.

Om de eigenschap "Systeembrede Productie" te spelen, vul je alle toevluchtsoorden en distributiecentra op het raster tot de hoogte van de bevolking. Vink daarna een vakje op de kaart af (*je moet alsnog in een toevluchtsoord of distributiecentrum zijn*). Vernietig de kaart als alle vakjes afgevinkt zijn.

Als er niet genoeg voorraadstenen in de voorraad zijn om locaties tot hun bevolking aan te vullen, plaats dan zoveel als mogelijk in een volgorde naar keuze.



#### VOORRAAD LEVEREN

Verplaats zoveel voorraadstenen als je wilt van je karakterkaart naar je locatie.



#### DEEL KENNIS

Deze actie kan op 2 manieren worden uitgevoerd:

**Geef een stadkaart** corresponderend aan de stad waar je bent aan een andere speler of **ontvang een stadkaart** van deze stad van een andere speler.

Beide spelers moeten zich in dezelfde stad bevinden en het over de actie eens zijn.

Als de speler die de kaart ontvangt nu over de handkaartenlimiet komt (*meestal 7 kaarten*), dan moet deze speler direct een kaart afleggen of een gebeurteniskaart spelen.



#### BOUW DISTRIBUTIECENTRUM

Leg 5 kaarten af die overeenkomen met de kleur van je huidige stad. Plaats een distributiecentrum in deze stad. Dit centrum blijft voor de rest van het spel bestaan. Als er geen distributiecentra meer beschikbaar zijn, mag je een bestaand centrum naar jouw locatie verplaatsen. Elke stad heeft maximaal 1 distributiecentrum.






## VERKENNEN (NIET IN INTRODUCTIE)

Tijdens de actie Verkennen ontdek je een deel van de verloren wereld, in een poging erachter te komen wat er is gebeurd en hoe dit kan helpen je doelen te bereiken.

Elke locatie die je kan verkennen vertelt wat je moet afleggen om vanuit hier te verkennen. In de meeste gevallen moet je verkennen vanuit een distributiecentrum. Lees goed de regels voor verkennen om te zien wat je nodig hebt:

- Tenzij anders vermeld, moet er een **distributiecentrum** (  ) in de stad zijn.
- Je moet stadkaarten uit je hand afleggen die corresponderen met de route om de stad te verlaten.
- Als kaarten op de route een \* symbool hebben (bijv. \* ), dan mogen de kaarten van een willekeurige stad zijn - alleen de kleur doet er toe.

### Voorbeeld:



- Als er letters op de kaarten staan (bijv. A ), dan moet elke afgelegde kaart van die kleur een unieke stad zijn.

### Voorbeeld:



- Als je de actie Verkennen succesvol afrondt, mag je het pakketnummer openen dat is aangegeven op de route.

## VRIJE ACTIES

Deze acties moeten uitgevoerd worden tijdens de "Voer acties uit" fase maar tellen niet mee met je 4 acties per beurt. Vrije acties kunnen niet gebruikt worden om andere acties te onderbreken. Je kunt bijvoorbeeld niet de actie Voorraad Ophalen uitvoeren in het toevluchtsoord in de Middellandse Zee terwijl je de actie Varen gebruikt om van Londen naar Cairo te verplaatsen.



### VOORRAAD OPHALEN

Pak zoveel voorraadstenen als je wilt van je locatie en leg ze op je karakterkaart.



### VOORRAAD OVERDRAGEN

Geef zoveel voorraadstenen als je wilt aan een speler op jouw locatie of ontvang zoveel voorraadstenen als je wilt van die speler (met hun toestemming).

## REGELSTICKER I

Anna wil tijdens haar beurt een Produceer Voorraad kaart spelen en enkele voorraden afleveren. Aangezien ze al in een toevluchtsoord is, kan ze haar plan onmiddellijk uitvoeren.



1. Ze gebruikt eerst de eigenschap Lokale Productie van haar Produceer Voorraad kaart in het lege toevluchtsoord waar ze is. Anna neemt 3 voorraadstenen uit de voorraad (de bevolkingslimiet van het toevluchtsoord) en vult haar toevluchtsoord hiermee. (Ze vinkt geen vakje af omdat de kaart voor Lokale Productie gebruikt is.)



2. Anna gebruikt de actie Voorraad Ophalen om haar pion naar Lagos te verplaatsen.



3. Ze voert daar de actie Voorraad Leveren uit en plaatst 2 stenen op Lagos (ze had ook een ander aantal kunnen afleveren).



4. Daarna voert ze de actie Varen uit en legt de Londen kaart uit haar hand af om naar Londen te verplaatsen.



5. Anna geeft kosteloos voorraden aan Adele, die ook in Londen is, met de vrije actie Voorraad Overdragen.





# NIEUWE ACTIES

**REGELSTICKER J**

**REGELSTICKER N**

**REGELSTICKER K**

**REGELSTICKER O**

**REGELSTICKER L**

**REGELSTICKER P**

**REGELSTICKER M**

**REGELSTICKER Q**



# SPEELKAARTEN TREKKEN

Trek na het uitvoeren van de 4 acties direct de bovenste 2 kaarten van de stapel speelkaarten.



Als er op het moment dat je moet trekken minder dan 2 kaarten over zijn in de stapel, eindigt het spel onmiddellijk en heeft je team verloren! (*Schud de aflegstapel niet om een nieuwe stapel te vormen.*)

Als je over je handkaartenlimiet gaat (meestal 7 kaarten), dan moet je onmiddellijk kaarten afleggen of gebeurteniskaarten spelen totdat je de limiet hebt bereikt.

## EPIDEMIEKAARTEN

Als je **epidemiekaarten** hebt getrokken, dan voeg je deze niet toe aan je hand (*en trek ook geen vervangende kaarten*). In plaats daarvan voer je direct onderstaande stappen op volgorde uit:

**1. Verhogen:** Zet de infectiegraadsteen 1 veld vooruit op het infectiegraadspoor. (*Als de steen al op 5 staat, blijft deze op 5 staan.*)



**2. Infecteren:** Trek de **onderste** kaart van de infectiestapel. Verwijder **alle** voorraadstenen uit die stad en plaats deze in de voorraad. (*Voeg **geen** ziektestenen toe als de stad geen voorraadstenen heeft.*)

Leg deze kaart af op de infectieaflegstapel.

**REGELSTICKER R**  
vervangt deze regel.

**3. Verhevigen:** Schud uitsluitend de kaarten in de **Infectieaflegstapel** en leg deze bovenop de infectiestapel.

Denk eraan om alleen van onderaf de infectiestapel te trekken, daarna uitsluitend de infectieaflegstapel te schudden en deze bovenop de bestaande infectiestapel te leggen.

Bij uitzondering is het mogelijk dat een speler 2 epidemiekaarten tegelijk trekt. Voer in dat geval eenmalig alle bovenstaande stappen uit en doe daarna hetzelfde voor de andere epidemie.

Leg afgehandelde epidemiekaarten op de aflegstapel voor speelkaarten.

## GEBEURTENISKAARTEN

Het spelen van een gebeurteniskaart is geen actie. De speler die de kaart speelt bepaalt hoe deze wordt uitgevoerd. Gebeurteniskaarten mogen op elk moment worden gespeeld, behalve tussen het trekken en afhandelen van een kaart in. Je kunt bijvoorbeeld geen infectiekaart trekken, bepalen dat deze je niet bevalt, en vervolgens besluiten om de gebeurteniskaart Een Rustige Nacht te spelen.

Gerantsoeneerde gebeurteniskaarten worden na uitvoering afgelegd op de speelkaarten aflegstapel, maar niet-gerantsoeneerde gebeurteniskaarten worden altijd vernietigd.

## HANDKAARTENLIMIET

Zodra je over de handkaartenlimiet gaat (*na het afhandelen van eventuele getrokken epidemiekaarten*), moet je kaarten afleggen of gebeurteniskaarten spelen totdat de limiet is bereikt. De standaard handkaartenlimiet is 7.





# INFECTEER STEDEN

Draai het aantal infectiekaarten van de bovenkant van de infectiestapel open dat gelijk is aan de huidige infectiegraad. Dit aantal wordt aangegeven door de infectiegraadsteen op het infectiegraadspoor. Draai deze kaarten één voor één open en infecteer alle steden die op de kaarten staan.

Om een stad te infecteren verwijder je 1 voorraadsteen en deze leg je terug in de voorraad. Plaats een ziektesteen als de stad geen voorraadstenen heeft en noteer het incident (zie Incidenten, hieronder). Plaats geen vierde ziektesteen als de stad er al 3 heeft. In plaats daarvan vindt er een uitbraak van de ziekte plaats in deze stad (zie Uitbraken, volgende kolom). Leg deze kaart af op de infectieaflegstapel.

## REGELSTICKER S

## REGELSTICKER T

In het uitzonderlijke geval dat de infectiestapel opraaft, schud je deze opnieuw en zet je de infectiegraadsteen 1 veld vooruit op het infectiegraadspoor. Verandert hierdoor de infectiegraad tijdens de stap "Infecteren", houd dan de vorige infectiegraad aan om te bepalen hoeveel kaarten je moet trekken.

## INCIDENTEN

Iedere keer dat er een ziektesteen op een locatie wordt geplaatst, vindt er een incident plaats. Zet de incidentensteen 1 veld vooruit op het incidentenspoor.



Als de incidentensteen het laatste veld (doodshoofd) bereikt, eindigt het spel en verliezen de spelers.

Denk eraan dat spelers blootgesteld worden indien ze hun beurt op een locatie met ziektestenen starten. (Zie Blootstelling, verwondingen en dood op blz. 16.)



Na het trekken van haar 2 kaarten gaat Anna verder met de stap "Infecteren".



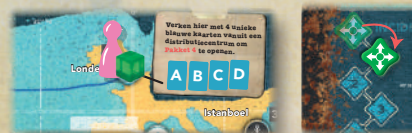
Omdat de huidige infectiegraad 3 is, draait Anna de bovenste 3 infectiekaarten open: Lagos, Lagos, Londen.



Ze verwijdert eerst 2 voorraadstenen uit Lagos en legt deze terug in de voorraad.



Aangezien er geen voorraadstenen in Londen zijn, moet ze daar een ziektesteen plaatsen en de incidentensteen 1 veld vooruit zetten. Ze legt dan de omgedraaide infectiekaarten af.



Als de pion van Anna bij de start van haar volgende beurt nog steeds in Londen is met een ziektesteen, dan wordt ze blootgesteld en krijgt ze een blootstelling.

## UITBRAKEN

Vindt er een uitbraak plaats, verwijder dan 1 voorraadsteen van elke aangrenzende locatie van die stad. Als de verbonden locatie geen voorraadsteen heeft, plaats dan ter vervanging 1 ziektesteen. Zet de incidentensteen 1 veld vooruit op het incidentenspoor voor elke geplaatste ziektesteen.

Als één van de verbonden locaties al 3 ziektestenen heeft, plaats dan geen 4<sup>e</sup> steen in die steden. In plaats daarvan breekt er in die stad een kettingreactie uit nadat de huidige uitbraak is afgehandeld.

Bij het uitbreken van een kettingreactie verwijder je voorraadstenen of plaats je ziektestenen zoals hierboven beschreven. Plaats echter geen ziektesteen op locaties die al een uitbraak hebben gehad (of een kettingreactie uitbraak) als gevolg van het afhandelen van de huidige infectiekaart. Zet de incidentensteen 1 veld vooruit voor elke ziektesteen die geplaatst wordt.

## EINDE SPEELBEURT

Na het infecteren van steden en het afleggen van infectiekaarten is je beurt voorbij. De speler links van je is nu aan de beurt.



# EINDE VAN HET SPEL

## EINDE VAN HET SPEL

De spelers winnen zodra het vereiste aantal doelen is vervuld (*alle verplichte doelen moeten hier deel van zijn*) en verliezen als één van de onderstaande voorwaarden is bereikt.

Het spel eindigt onmiddellijk, zelfs tijdens een speelbeurt of serie uitbraken. Je mag na winst of verlies niet je beurt afmaken, al zou je dit wel willen.

Er zijn een aantal situaties waarin het spel eindigt en de spelers verliezen:

- Onmiddellijk als de incidentenstein het laatste veld van het incidentenspoor bereikt.
- Als een speler na het uitvoeren van zijn acties geen 2 kaarten kan trekken.

### REGELSTICKER U

Leg bij winst en verlies eerst alle stad- en infectiekaarten uit de aflegstapels en die spelers in hun hand hebben, terug op desbetreffende stapels. Daarna moet aan het einde van elk spel de Eindspel fase uitgevoerd worden om te zien hoe het zojuist gespeelde spel de wereld, je karakters en het raster heeft veranderd.

De Eindspel fase wordt op de laatste bladzijde van deze handleiding in detail beschreven. Het is aan te raden om deze na het voltooien van je eerste introductiespel te lezen om te begrijpen hoe elk spel de toekomstige spellen in de campagne beïnvloedt.

## BIJHOUDEN VAN JE CAMPAGNE

Gebruik de spelkalender op pagina 18 om de voortgang, winst en verlies, deelnemende spelers, het huidige rantsoenniveau en de grootte van het raster bij te houden. Het overzicht op pagina 19 zal je helpen bij te houden welke steden onderdeel uitmaken van het raster.

Maand	Rantsoen	Datum	Spelers en karakters	Winst of verlies?	Steden op het raster
Introductie	4	28 Nov	Laura/Anna, Alice/Adela, Ollie/Nauve	W	9

*Laura en haar vrienden hebben hun eerste (introductie)spel voltooid en vullen nu de regel op de spelkalender in.*






# BLOOTSTELLING, VERWONDINGEN EN DOOD

## BLOOTSTELLING


Het is daarbuiten een gevaarlijke wereld en karakters zullen blootgesteld worden. (Bijvoorbeeld door een beurt te starten op een locatie met een ziektesteen. Zie pagina 10.)

Als een karakter blootgesteld wordt, kras dan het eerstvolgende vakje op het blootstellingspoor van je karakter open (begin met het meest linkse vakje). Als het opgekraste vakje leeg is, is er geen direct gevolg.

## VERWONDINGEN

Als het zojuist opgekraste vakje een  is, dan heeft het karakter een verwonding opgelopen. Kies een beschikbare verwonding uit en plak deze op een veld op je karakterkaart. Dit kan een leeg veld of een veld met een beroep of karakter-eigenschap zijn. Je kunt deze niet op een andere verwonding plakken.

## DOOD

Als het zojuist opgekraste vakje een  is, dan is je karakter bezweken aan de ziekte. Noteer de plaats van overlijden op je karakterkaart. Met dit karakter kan niet meer worden gespeeld in het huidige of toekomstige spellen. Gaat je karakter dood, leg dan alle kaarten uit je hand af en leg alle voorraadstenen op de karakterkaart terug in de voorraad. Je kunt geen resterende acties meer uitvoeren, maar moet wel de rest van je beurt afhandelen (Voer dus "Trek speelkaarten" en "Infecteren" zoals gewoonlijk uit).

Kies een ander beschikbaar karakter uit en plaats je pion in de woonplaats van het karakter. Als er geen karakters meer beschikbaar zijn, moet je een toevluchtsoord werker gebruiken voor de rest van dit spel. Plaats je pion dan in een willekeurig toevluchtsoord dat verbonden is met het raster.

## TOEVLUCHTZOORD WERKERS

De regels voor toevluchtsoord werkers staan op hun kaarten.



Aan het begin van zijn beurt bevindt Newt zich in New York met 2 ziektestenen. Hij wordt één keer blootgesteld (ondanks dat er 2 ziektestenen zijn).



Hij krast het volgende vakje op zijn blootstellingspoor open en onthult een verwonding.



Hij kiest een beschikbare verwonding uit en plakt deze op een beschikbaar veld op zijn karakterkaart.

**Xenofobie:** Je hebt een extra stadkaart (van dezelfde kleur) nodig om de actie Verkennen uit te voeren.





# TOELICHTING

## EIGENSCHAPPEN SPELEN

Om een eigenschap te gebruiken moet je deze in zijn geheel kunnen uitvoeren. Dit geldt zowel voor kaarten als karakters. Als je bijvoorbeeld een kaart hebt waarmee je voorraad mag toevoegen aan het bord en er zijn geen voorraadstenen in de voorraad, dan mag je die kaart niet spelen om 0 voorraadstenen op het bord te plaatsen zodat je de kaart af kan leggen.

## SPELREGELS DIE VAAK OVER HET HOOFD WORDEN GEZIEN

- Trek geen vervangende kaart na het trekken van een epidemiekaart.
- Met de actie Deel Kennis mag je tijdens je beurt een kaart van een andere speler ontvangen op voorwaarde dat je beide in de stad bent die correspondeert met de kaart.
- De handkaartenlimiet geldt altijd.
- Locaties kunnen een willekeurig aantal voorraadstenen bevatten (*De bevolking van een locatie heeft echter wel invloed op de hoeveelheid voorraadstenen die toegevoegd kan worden met de actie Produceer Voorraad.*)

## CREDITS

**Spelontwerp:** Matt Leacock en Rob Daviau

**Illustraties:** Chris Quilliams en Atha Kanaani

**Grafische vormgeving:** Philippe Guérin, Karla Ron, Marie-Elaine Bérubé en Marie-Eve Joly

**Redactie:** Jean-François Gagné en Steven Kimball

**Z-Man Art Director:** Samuel R. Shimota

**Producent:** Steven Kimball

**Vertaling Nederlandse Editie:** Kim Somberg

**Vormgeving Nederlandse Editie:** Stefan Meeuwssen

**Speeltesters:** Martha Amezcua, Chris Aylott, Katherine Aylott, Alan Tun-Wei Bach, Cory Banks, Mike Bretzlaff, Jasmine Butler-Davis, Pete Butler-Davis, Danny Calderon, Kasey Cargill, Ryan Corder, Lindsay Daviau, Melissa DeMorris, Court Dimon, Jeroen Doumen, Bianca van Duijl, Sarah Edwards, Daniel Egnor, Michelle Ell, Robert Ell, Kim Farrell, Nathan Fluegel, Jonathan Fromm, Thomas Gallecier, Rachel Gay, Mark Goetz, Vincent Grasso, Sarah Graybill, Chris Grim, Beth Heile, David Helber, Shelby Hemker, Patrick Hillier, Amanda Houts, Nicole Hoye, Trisha Huang, Wei-Hwa Huang, Aeos James, Richard Jeffers, Brian Jewkes, Sasha Johnson-Freyd, Nicholas Kent, David Kloba, Grace Kloba, John Knoerzer, Eva Ko, Donna Leacock, Martin Lieser, David Lipman, Dan Luxenberg, Paul Madden, Matt Manis, Joshua Martin, Christina Martins, Chris Matthew, Tony McRee, Chris Mitsinikos, Owen Mitsinikos, Nora Montaña, Mabelene Ng, David Nolin, Kevin O'Hare, Erik Oliver, Alexandar Ortloff, Sacha-Mikhail Roberts, Ben Rosset, Colby Sellers, Hannah Shen, David Short, Bill Shube, Sarah Shube, Jenn Skahan, John Shulters, Paul Stefko, Mark Swanson, Colin Thom, David Tome, Ana Ulin, Nickolaus Wing, Chris Kit Yona, Lola Yona, Rob Zacny, Ian Zang, Michelle Zentis.

**Speciale dank:** John Knoerzer, Beth Heile, Wei-Hwa Huang en Colin Thom.

## NOTITIES MAKEN EN KAARTEN BEKIJKEN

Ontdekken speelt een grote rol in dit spel - spelers zullen de wereld verkennen en nieuwe informatie vinden die ze graag bij willen houden. Het is toegestaan om gaandeweg notities te maken.

Daarnaast mogen de spelers alle kaarten in de reserve, de infectieaflegstapel en de aflegstapel voor speelkaarten op elk moment bekijken. Kaarten in de stapel speelkaarten en de infectiestapel mogen niet bekeken worden tenzij een eigenschap dit toestaat.

## WAT TE DOEN ALS EEN SPELREGEL VERKEERD IS UITGEVOERD?

Meestal is dat niet zo erg. Een kleine regelverwarring hier of daar, een kaart weggelaten uit een stapel of iets dat vergeten is, zal het spel niet enorm beïnvloeden. Noteer het en ga gewoon verder.

In sommige situaties kan een ontbrekende of verkeerd uitgevoerde spelregel het gehele spel te eenvoudig of te moeilijk maken. De spelers kunnen dan gezamenlijk bepalen om het rantsoenniveau voor het volgende spel te verhogen (als het spel per ongeluk te moeilijk was) of verlagen (als het spel te eenvoudig was).

Volg Pandemic ook op



1995 West County Road B2  
Roseville MN 55113, USA  
(651) 639-1905  
info@ZManGames.com

Distributie: Asmodee The Netherlands  
Vossenbeemd 51  
5705 CL Helmond - The Netherlands  
www.asmodee.com



# SPELKALENDER

Bij winst: ga door naar de volgende maand en **verlaag** het rantsoenniveau met **2**.

Bij verlies in de eerste helft van de maand: speel de tweede helft van de maand en **verhoog** het rantsoenniveau met **2**.

Bij verlies in de tweede helft van de maand: **verhoog** het rantsoenniveau met **2** en ga daarna door naar de volgende maand.

Het rantsoenniveau kan niet hoger dan **10** of lager dan **0** zijn.

Maand		Rantsoen	Datum	Spelers en karakters	Winst of verlies?	Steden op het raster
Introductie		4				
Januari	Vroeg	4				
	Laat					
Februari	Vroeg					
	Laat					
Maart	Vroeg					
	Laat					
April	Vroeg					
	Laat					
Mei	Vroeg					
	Laat					
Juni	Vroeg					
	Laat					
Juli	Vroeg					
	Laat					
Augustus	Vroeg					
	Laat					
September	Vroeg					
	Laat					
Oktober	Vroeg					
	Laat					
November	Vroeg					
	Laat					
December	Vroeg					
	Laat					



# STEDEN VAN DE BEKENDE WERELD

Naam stad	Op het raster?
1. <i>New York</i>	✓
2. <i>Washington</i>	✓
3. <i>Jacksonville</i>	✓
4. <i>São Paulo</i>	✓
5. <i>Londen</i>	✓
6. <i>Istanboel</i>	✓
7. <i>Tripoli</i>	✓
8. <i>Cairo</i>	✓
9. <i>Lagos</i>	✓
10.	
11.	
12.	
13.	
14.	
15.	
16.	
17.	
18.	
19.	
20.	
21.	
22.	
23.	
24.	
25.	
26.	

Naam stad	Op het raster?
27.	
28.	
29.	
30.	
31.	
32.	
33.	
34.	
35.	
36.	
37.	
38.	
39.	
40.	
41.	
42.	
43.	
44.	
45.	
46.	
47.	
48.	
49.	
50.	
51.	
52.	



# EINDSPEL FASE UITVOEREN

## 1. PAS DE BEVOLKING AAN

**REGELSTICKER V toont stap a.**  
Sla deze stap nu over.

- b. Verlaag de bevolking met 1 voor elke locatie die minstens 1 ziektesteen heeft. De bevolking kan nooit met meer dan 1 dalen, zelfs als er 2 of 3 ziektestenen zijn.

**REGELSTICKER W toont stap c.**  
Sla deze stap nu over.

- d. Verhoog de bevolking met 1 voor elke stad met een distributiecentrum.

Als de bevolking van een locatie tegelijk zou dalen en stijgen met 1, blijft de bevolking gelijk.

## 2. CONTROLEER DE LEGACY-STAPEL

Je kunt instructies krijgen om meer kaarten te trekken als er een PAUZE kaart bovenop de stapel ligt.



## 3. VOER DE EINDKAARTEN UIT

- a. Voeg alle infectiekaarten in dit gebied toe aan de infectiestapel.
- b. Bekijk alle keerpuntkaarten in het eindkaarten gebied om te zien of deze zijn bereikt. Handel deze kaarten af op numerologische volgorde van laag naar hoog.

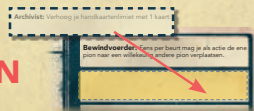
## 4. BESTEED JE PRODUCTIE EENHEDEN

Ongeacht je wint of verliest, aan het einde van elk spel kies je opwaarderingen op basis van het aantal steden op het raster.

Bereken het aantal steden op het raster en kijk in de tabel op het bord bij het Speleinde om te zien hoeveel eenheden je kunt besteden. Je krijgt een extra **+1** eenheid als je het spel gewonnen hebt. Ongebruikte eenheden gaan verloren; je kunt deze niet meenemen naar het volgende spel.

## KARAKTEREIGENSCHAPPEN

Betaal de kosten die vermeld staan naast een eigenschap en voeg deze eigenschap toe aan een bestaand karakter, zelfs als deze niet meespeelde in het meest recente spel. Gebruik een leeg veld op de karakterkaart. Je kunt een eigenschap niet over een verwonding, beroep of andere eigenschap plakken.



## STADKAART VERBETERINGEN

Betaal de kosten die vermeld staan naast een sticker met een stadkaart verbetering en voeg deze sticker toe aan een stadkaart met een beschikbaar veld. Deze stad moet verbonden zijn met het raster en elk veld kan maar 1 sticker bevatten.



## INFECTIEKAART VERBETERINGEN

Betaal de kosten die vermeld staan naast een sticker met infectiekaart verbeteringen en voeg deze sticker toe aan een infectiekaart met een beschikbaar veld. Deze stad moet verbonden zijn met het raster en elk veld kan maar 1 sticker bevatten.



Infectiekaart verbeteringen zijn geldig tijdens:

- de spelvoorbereiding
- de fase "Infecteren" tijdens een epidemie
- de fase "Infecteer steden" aan het eind van ieders speelbeurt.

## BEVOLKING

Besteed 1 productie eenheid om de bevolking van alle niet-verlaten locaties met 1 te verhogen. Om de bevolking van een verlaten stad terug te brengen naar 1, dan zijn de kosten 2 productie eenheden.



Neem de sticker en plak deze over de huidige bevolking van de locatie. Je kunt meerdere productie eenheden besteden om de bevolking met meer dan 1 te verhogen. Plak in dit geval alleen de uiteindelijke bevolkingsticker op de locatie; plak niet alle stickers tussen het oude en nieuwe niveau. Als de bevolkingstickers ooit opraken, noteer dan naast de stad de bevolking met pen of potlood, maar denk eraan dat de bevolking nooit hoger dan 8 kan zijn.

## ALS HET TEAM WINT

- Start het volgende spel aan het begin van de volgende maand.
- Verlaag het rantsoenniveau met 2 (*minimaal 0*) zodat je meer middelen overhoudt voor toekomstige problemen.
- Noteer het nieuwe rantsoenniveau op de kalender.

## ALS HET TEAM VERLIEST

- Als deze maand voor de eerste keer is gespeeld, moet het team de maand nogmaals proberen. Is dit al de tweede poging, ga dan het volgende spel verder met de volgende maand.
- Verhoog het rantsoenniveau met 2 (*maximaal 10*) omdat je nog wat dieper zal moeten graven.
- Noteer het nieuwe rantsoenniveau op de kalender.

Verwijder alle speelstukken van het bord (*behalve de stickers, deze zijn permanent*). Al deze onderdelen worden opnieuw opgezet voor de start van het volgende spel.

Bereid alle toekomstige spellen voor zoals beschreven op pagina's 8 en 9.