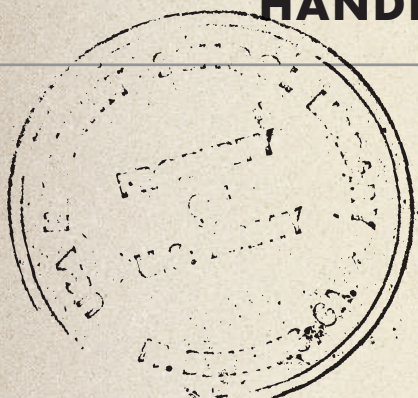


N4245.3

HANDBOEK SABOTAGE-AFDELING



HERZIEN ALS NIET-GECLASSIFICEERD
OPGEZAG VAN DOD DIR: 5200 1 R
DOOR *John Cooper*

SPELREGELS

**OPGESTELD ONDER TOEZICHT VAN
DE DIRECTEUR VAN DE GEHEIME DIENST**

VRIJGEGEVEN

MATT LEACOCK EN ROB DAVIAU

PANDEMIC LEGACY

NEDERLANDSE EDITIE - SEIZOEN 0

STARTSPEELMATERIAAL



1 BORD



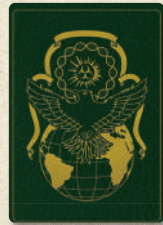
4 PIONNEN 36 AGENTEN 8 SCHUIL-PLAATSEN 7 INCIDENT-STENEN 1 DREIGINGS-NIVEAU-STEN



24 TRACEER-FICHES 3 VERVULD/MISLUKT DOELFICHES 9 TEAMS 3 Geallieerd, 3 Neutraal, 3 Sovjet



4 OVERZICHTSKAARTEN



4 PASPOORTEN



1 INLICHTINGENDOSSIER & 1 PERSONEELSDOSSIER



3 STICKERVELLEN



48 DREIGINGSKAARTEN



58 SPEELKAARTEN



4 TIJDELIJKE ALIASEN

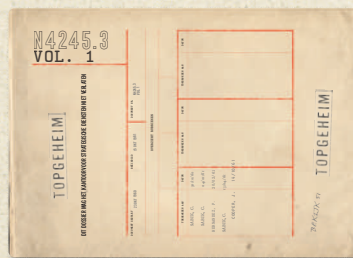
CAMPAGNEMATERIAAL - NIET OPENEN OF BEKIJKEN TOTDAT DAARTOE WORDT GEÏNSTRUEERD!



LEGACY STAPEL (IN 2 DELEN)



DEBRIEFING-BOEK



3 DOSSIERS



STAPEL OPERATIEKAARTEN (42 KAARTEN)



8 KLUISJES

JULLIE ZIJN GEKOZEN OM TE DIENEN. JULLIE WAREN BEREID OM TE LEIDEN.

DECEMBER 1961

Een onopvallende vacature: "Eindejaars geneeskundestudenten gezocht voor een overheidsprogramma." Jullie kwamen er al snel achter dat "overheidsprogramma" voor de CIA staat. Het leek hen eenvoudiger om een arts tot spion op te leiden dan andersom, en zo begonnen jullie al snel aan een maandenlange training bij "Kamp Swampy."

Ondertussen is een fanatieke onderzoeksgroep binnen de Sovjet-Unie druk bezig geweest met het ontwikkelen van biowapens om zo een einde aan de Koude Oorlog te maken en het Westen te vernietigen. Na een mislukte poging om hun COdA-virusproject als wapen in te zetten, hebben ze onlangs een doorbraak gemaakt met een ander pathogeen dat ze MEDUSA noemen.

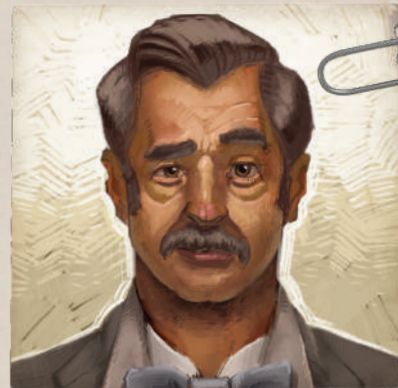
Jullie training is voorbij. Tijd om praktijkervaring op te doen.

MISSIE-BRIEFING

Welkom agenten, ik ben blij dat jullie Swampy goed doorstaan hebben. Ik ben jullie Collection Management Officer, oftewel jullie tussenpersoon. Mijn naam is John Cooper, maar jullie mogen me 'Coop' noemen. We hebben veel te bespreken, dus ik ga snel van start.

Volgens onze gegevens zijn de Rooien met iets groots bezig: een geheime ziekte die ze 'Project MEDUSA' noemen. Ze zijn nog niet klaar met hun onderzoek, maar als het ze lukt om deze ziekte als wapen in te zetten en het te verspreiden, is mij verteld dat het dodental tot tientallen miljoenen zou kunnen oplopen.

Ik begrijp dat we jullie in het diepe gooien, maar jullie medische opleiding geeft ons een voorsprong en die hebben we hard nodig. Verzamel info over de MEDUSA-ziekte: monsters, onderzoeksnotities en alles wat jullie verder kunnen vinden. We moeten weten wat het kan doen, waar ze het maken en hoe ze van plan zijn het te verspreiden.



CMO John Cooper



*Dossierfoto: Charles Sabik,
rond maart 1960*

Ik heb daarnaast een gerelateerde taak voor jullie: het traceren van Agent Charles Sabik. Hij is een van onze beste agenten en vorig jaar hebben de Rooien hem in Siberië te pakken gekregen. Helaas hebben we hem niet kunnen redden. Het goede nieuws is dat het hem is gelukt om vrij te komen, maar hij heeft nog geen contact gelegd. We moeten er nu achter komen of hij ontsnapt is of dat ze hem hebben laten gaan. Werkt hij nu voor de Rooien? Is hij meer over MEDUSA te weten gekomen terwijl hij daar was? Zoek hem, praat met hem en breng hem zo mogelijk naar huis. Maar pas op; hij is genadeloos, ongelooflijk slim en zeer gevaarlijk.

Tot slot wil ik jullie ook waarschuwen. De CIA is een ongeëvenaarde organisatie die er alles aan doet om het land te beschermen, maar het is zeker geen geoliede machine. Er zijn procedures, commissies, vergaderingen, goedkeuringen en stapels papierwerk; zeker voor junior agenten zoals jullie.

Dat gezegd hebbende: trek je niet teveel aan van alle regeldruk. Jullie vriend Coop zal het merendeel op zich nemen. Jullie focus ligt op MEDUSA en Sabik. Geen probleem voor de top van Swampy's lichter van '61, toch?

Dit is een fictieve verhaallijn die zich in een historische periode afspeelt. Namen, karakters, bedrijven, plaatsen, gebeurtenissen, locaties en incidenten zijn ofwel voortgekomen uit de fantasie van de ontwerpers, of zijn op fictieve wijze gebruikt. Enige gelijkenis met daadwerkelijke personen, dood of levend, of daadwerkelijke gebeurtenissen zijn puur toevallig. Het bord is een abstracte weergave van de wereld rond 1962. Dit is in de eerste plaats een spel en soms zijn er concessies gedaan om de allerbeste spelervaring te bieden.

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 het eerste spel worden gemaakt, hebben invloed op 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 op kaarten, karakters of het bord plakken 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 zullen er ook andere veranderingen plaatsvinden. Sommige spelonderdelen zijn verborgen en verzegeld tot een later moment, waarop je zal worden geïnstrueerd deze te onthullen.

OPEN OF LEES DE VOLGENDE ONDERDELEN NIET TOTDAT DAARTOE WORDT GEÏNSTRUEERD:

- ⊗ Kaarten van de Legacy-stapel
- ⊗ Kaarten van de stapel Operatiekaarten
- ⊗ Notities in het Debriefing-boek
- ⊗ Dossierdeuren
- ⊗ Kluisjes

Sommige spelregels zijn opzettelijk weggelaten uit deze spelregels (zie de kaders met aanwijzingen). Tijdens het spel ontvangen spelers de ontbrekende regels en plakken deze in de spelregels.

INTRODUCTIESPEL

Om spelers bekend te laten raken met de nieuwe spelopzet is er een introductiespel. Dit introductiespel heeft geen blijvende effecten: **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 de Legacy campagne.

SEIZOENEN 1 OF 2 GESPEELD?

Je zult bekend zijn met een groot aantal elementen, zoals de Legacy-stapel, financieringsniveau, opwaarderingen aan het einde van het spel, dossiers en verzegelde pakketten.

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

NIEUWE EN AANGEPASTE REGELS

Er zijn veel nieuwe regels die enigszins verschillen van **Pandemic**- of voorgaande **Pandemic Legacy**-spellen. Let vooral goed op de volgende onderdelen:

- ⊗ Operatiekaarten en het Debriefing-boek (pagina 5)
- ⊗ Agenten en dreigingskaarten (pagina's 6 en 13)
- ⊗ Teams (pagina's 6 en 11)
- ⊗ Toezicht (pagina 7)
- ⊗ De actie "Commerciële Vlucht" (pagina 10)
- ⊗ De actie "Doelwitten Verzamelen" (pagina 11)
- ⊗ Incidenten (pagina 14)
- ⊗ **Het moment waarop je doorgaat met de volgende maand van de campagne** en hoe het financieringsniveau wordt aangepast ("Doelen Controleren" op pagina 16)

LEGACY-STAPEL

De Legacy-stapel is in **twee verschillende delen** verpakt en bevat kaarten die beschrijven wat er in de loop van het introductiespel en de 12 maanden daarna gebeurt. De kaarten zijn in een specifieke volgorde gerangschikt: **bekijk en schud de kaarten niet.**



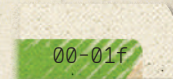
Pak voor het spelen van het eerste introductiespel Deel 1 uit en leg Deel 2 terug in de doos totdat je alles van Deel 1 doorlopen hebt.

De eerste stap bij het opzetten van het spel, **inclusief het introductiespel**, is om één voor één kaarten uit deze stapel te trekken en beide kanten van elke kaart uit te voeren totdat er een kaart met een "PAUZE"- of "STOP"-symbool 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.

De Legacy-stapel werkt nooit met terugwerkende kracht. **Zelfs als een maand opnieuw gespeeld wordt, mogen Legacy kaarten nooit teruggelegd worden.**

STAPELS VERWARD?

Mocht de Legacy-stapel verward raken, vraag dan aan iemand die niet meespeelt om de volgorde te herstellen met gebruik van de nummers in de rechterhoek van elke kaart.



De eerste twee cijfers staan voor de spelmaand ("00" voor het introductiespel). De volgende twee cijfers geven de volgorde van de kaarten van die maand aan ("f" voor de voorkant van de kaart en "b" voor de achterkant).

ANDERE LEGACY ONDERDELEN

Gedurende de campagne zijn er verschillende andere onderdelen die het verhaal vertellen of de regels aanpassen. **Denk eraan dat voor al deze onderdelen zal worden aangegeven wanneer deze geopend of gebruikt mogen worden!**

KLUISJES (GENUMMERD 0001-0008)

Deze kluisjes bevatten nieuwe onderdelen en belangrijke aanpassingen op de regels.



DOSSIERS (GENUMMERD 11-46 & VERSCHILLENDE LETTERS)

Tijdens het spel zullen bepaalde kaarten en onderdelen opdracht geven om dossierdeuren met specifieke nummers en letters te openen. Trek voorzichtig de bijbehorende deur open.

Open de v
L 35

De meeste dossiers bevatten stickers die op de overzichtskaarten, het bord of de spelregels geplakt moeten worden.

Dossierdeuren met letters bevatten nieuwe regels: plak deze op de corresponderende plek in de spelregels. Let hierbij op het volgende:

- ⊗ Stickers AA en BB verschillen van stickers A en B.
- ⊗ Niet alle spelregelstickers zitten in de dossiers. Deze kunnen ook in de kluisjes zitten.
- ⊗ Sommige nummers in de dossiers worden overgeslagen.

OPERATIEKAARTEN (GENUMMERD 50-89)

Wanneer je tijdens het spel de opdracht krijgt om een specifieke, genummerde kaart uit de operatiestapel te pakken, kun je deze kaart aan de hand van het corresponderende nummer op de achterkant vinden. Trek de kaart en draai deze om. **Je zult gedurende de campagne niet alle operatiekaarten tegenkomen.**



DEBRIEFING-BOEK (GENUMMERD 100-252)

Dit boek vertelt het verhaal en geeft instructies voor het afhandelen van vervulde en mislukte doelen:

- ⊗ Lees de notities in dit boek **niet** totdat daartoe wordt geïnstrueerd.
- ⊗ Het is toegestaan om eerder gelezen notities op elk gewenst moment terug te zien. Overweeg om de gelezen notities te markeren zodat deze sneller terug te vinden zijn.



PROTOCOLWOORDEN OP HET SPELBORD

Er zijn vijf protocolwoorden op het spelbord (KRAAN, HADES, KONIJN, STRO en ZEPHYR). Dit zijn protocollen die gedurende het hele jaar geactiveerd mogen worden. Hiermee worden nieuwe regels en geheugensteuntjes aan het spelbord toegevoegd. Plak bij activatie een protocol-sticker op het bord.



PERSONEELS- & INLICHTINGENDOSSIERS

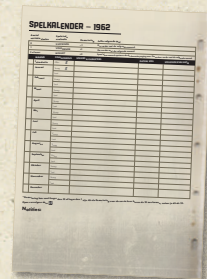
Het personeelsdossier bevat informatie die betrekking heeft op je gedrag en prestaties binnen de CIA. Het inlichtingendossier bevat aanwijzingen en informatie over je werk tegen de Sovjets en MEDUSA.



Beide dossiers zijn bij start van de campagne leeg. Gedurende de campagne kun je de inhoud op elk gewenst moment bekijken.

SPELKALENDER EN FINANCIERING

Gebruik de spelkalender (achterop het Debriefing-boek) om de voortgang, de evaluatie van je groep, deelnemende spelers en het huidige financieringsniveau (het aantal gebeurteniskaarten dat je toevoegt aan de stapel speelkaarten) bij te houden.



Het financieringsniveau staat op "5" bij de start van januari, maar daalt en stijgt van spel tot spel. Het minimale financieringsniveau is "1" en het maximum is "10". **Als aan het einde van een spel het financieringsniveau voor de eerste keer boven de "10" zou komen, mag je deur 14 openen.**

WAT BLIJFT EN WAT NIET?

Schrijven of stickers plakken op spelonderdelen, nieuw materiaal openen, regels toevoegen en het 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 het spel aan het begin van elke nieuwe maand steeds opnieuw. Alle speelstukken op het bord, handkaarten, enzovoort worden allemaal opnieuw opgezet. Wanneer een effect verwijst naar een "spel" wordt hiermee het uitspelen van een maand, vanaf opzet tot einde, bedoeld en niet alle 12 maanden als geheel.

DE RESERVE

De reserve is de plek waar kaarten, stickers en speelstukken bewaard worden die geen actieve rol in het spel spelen, maar tijdens of na een spel nodig kunnen zijn.

Het is geen specifieke locatie; jullie groep bepaalt zelf waar reserveonderdelen worden bewaard. Elke speler kan op elk gewenst moment de inhoud van de reserve bekijken.

SPELMAANDEN

Pandemic: Legacy Seizoen 0 is in 12 maanden opgedeeld en start in januari 1962. Elke maand krijg je unieke doelen toegewezen die je allemaal moet proberen te vervullen.

Aan het einde van elk spel ontvang je een evaluatie (SUCCESVOL, VOLDOENDE, MISLUKT) op basis van het aantal doelen dat je vervuld hebt. Deze evaluatie bepaalt de financiering voor het volgende spel en bepaalt bovendien of je wel of niet doorgaat naar de volgende maand van de campagne (zie "Doelen Controleren" op pagina 16).

EIND VAN DE CAMPAGNE EN SCORE

De campagne is ten einde nadat je december hebt uitgespeeld. De score wordt aan de hand van je eindresultaten berekend. Deze score is voor een groot deel gebaseerd op de evaluaties van elke maand, maar ook op hoe de wereld er uiteindelijk voor staat.

KERNBEGRIPPEN

Het is 1962 en de Koude Oorlog is op een hoogtepunt. Fanatieke partijen binnen de Sovjet-Unie zijn van plan een biowapen te creëren om het Westen te vernietigen. Jullie zijn getraind in zowel medische als praktische operaties en moeten de wereld rondreizen om Sovjet-agenten te neutraliseren en specifieke doelen te vervullen terwijl je teams met CIA-agenten samenstelt die met beide taken kunnen helpen.

AFFILIATIES

De verdeelde ideologie in de wereld wordt weergegeven met de affiliatie van elke stad op het bord: Geallieerd (inclusief VS, NATO en anderen), Neutraal en Sovjet.



GEALLIEERD



NEUTRAAL



SOVJET

Over het algemeen kunnen affiliaties verschillende acties en effecten aanpassen of extra vereisten toevoegen.

AGENTEN

Elke stad op het bord heeft een bijbehorende dreigingskaart. Wanneer deze kaart wordt getrokken, moet er een Sovjet-agent in die stad worden geplaatst. Deze agenten kunnen, zonder ingrijpen, ernstige negatieve gevolgen hebben en kunnen er zelfs voor zorgen dat je het spel verliest!



DOELEN

Het hoofddoel in elk spel is om een unieke reeks doelen te vervullen die je aan het begin van elke maand (en het introductiespel) ontvangt.

Doelen moeten in specifieke steden op het bord vervuld worden. Voor de meeste doelen is het noodzakelijk om een team samen te stellen dat overeenkomt met de affiliatie van die stad (zie "Teams" aan de rechterkant), dat team in die stad te plaatsen en vervolgens een actie uit te voeren (zie "Doelwitten Verzamelen" op pagina 11).

Soms is een onbekende doelstad deel van je doel en moet je de locatie tijdens het spel traceren (of bepaalde acties gebruiken, zie "Doelstad Identificeren" op pagina 11).

Let op: De doelen zijn in elke maand anders, dus voel je vrij om alle oude doelen uit vorige maanden te vernietigen.



TEAMS

Tijdens het spel verzamel je setjes stadkaarten met overeenkomende affiliaties en leg je deze af om teams samen te stellen. Teams zijn groepen bestaande uit geheim agenten van de CIA die onder jouw leiding vallen. Ze worden in het spel weergegeven met undercover busjes.



Er zijn drie verschillende soorten teams: Geallieerd, Neutraal en Sovjet. (Deze teams werken allemaal voor de CIA, maar hebben paspoorten en aliansen die hen in staat stellen om alleen in steden met hun eigen affiliatie te opereren.)

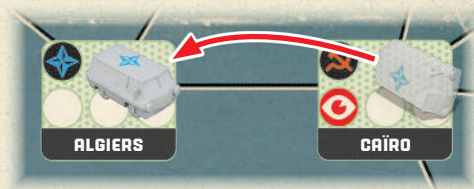
Nadat een team is samengesteld, kunnen alle spelers er gebruik van maken. Teams zijn nodig om het merendeel van de doelen te vervullen en kunnen bovendien zeer effectief Sovjet-agenten van het bord verwijderen. Maar om één van beide te kunnen doen, moet een team eerst actief zijn.

ACTIEVE TEAMS

Een team is alleen actief als het in een stad staat met een overeenkomende affiliatie. (Geallieerde teams zijn bijvoorbeeld alleen actief in geallieerde steden). **Een team dat in een stad staat die niet overeenkomt met zijn affiliatie, is inactief.** Draai als geheugensteuntje het speelstuk op zijn kant als een team inactief is.

VOORBEELD ACTIEF TEAM

Een geallieerd team start de beurt in Caïro. Omdat het team zich in een Sovjet-stad bevindt, is het inactief (en ligt op zijn kant). Tijdens dezelfde beurt wordt het team naar Algiers verplaatst. Algiers is een geallieerde stad, dus wordt het speelstuk rechtop gezet om aan te geven dat het actief is.



KARAKTERS

Om je doelen te behalen, zul je de wereld moeten rondreizen met behulp van paspoorten van verschillende aliasen. Uiteindelijk zal elk karakter drie aliasen hebben (Geallieerd, Neutraal en Sovjet), maar je kunt er maar één per keer gebruiken.

Spelers hoeven niet elk spel met hetzelfde karakter te spelen.

TIJDELIJKE ALIASSEN

Tijdens het introductiespel krijg je een tijdelijk alias. Dit bevat alles wat je nodig hebt om het introductiespel te leren spelen.

Het alias beschikt niet over dekmantels. Mocht je een dekmantel verliezen, leg dan in plaats hiervan een speelkaart af.



ALIASSEN CREËREN

Je creëert geallieerde aliasen in januari van de campagne voor **alle vier de paspoorten**. De kaarten in de Legacy-stapel zullen aangeven hoe je een alias moet creëren (zie ook hieronder ter referentie).

ALIASDETAILS

Bij het creëren van een alias bedenkt je een naam en kiest een dekmantel-beroep. Dit beroep geeft je een geldige reden om de wereld rond te reizen en heeft bovendien een speciale eigenschap die voor dat alias geldt. (De dekmantel-beroepen van je geallieerde alias zijn gelijk aan de beroepen van de tijdelijke aliasen in het introductiespel.)

Er is ook ruimte voor een specialisatie; laat deze open totdat je verdere instructies krijgt.

UITERLIJK AANPASSEN

Gebruik bij het creëren van een alias de vermomming-stickers om het uiterlijk op het paspoort aan te passen. Dit heeft verder geen effect op het spel, dus leef je uit!

HULPMIDDELEN KOPEN

Aan het einde van elk spel kun je hulpmiddelen kopen voor je aliasen. Hulpmiddelen bestaan uit gadgets, contacten en visa. Je kunt voor alle aliasen hulpmiddelen kopen, maar je kunt ze alleen voor je huidige alias gebruiken.

Let op: Contacten zijn mensen die jou onder een van je aliasen kennen en je kunnen helpen. Je kunt een contact gebruiken terwijl je in een willekeurige stad op het bord bent (tenzij anders vermeld).

DEKMANTELS VERLIEZEN

Een alias is een waardevol bezit. Tijdens het reizen rond de wereld loop je de kans om je dekmantel te verliezen. Kras voor elke keer dat dit gebeurt het meest linkse vakje op het dekmantel-spoor van je huidige alias open. Er zijn verschillende speleffecten waarmee je dekmantels kunt verliezen, maar dit zal vooral wegens toezicht zijn.

TOEZICHT

Toezicht geeft aan in welke mate de Sovjets een stad monitoren en wordt weergegeven met de symbolen op het bord. Sommige steden starten de campagne onder toezicht en hier kunnen aan het einde van elk spel meer symbolen aan toegevoegd worden (met een maximum van 3 per stad). Aan het begin van elke beurt verlies je één dekmantel voor **elk toezicht-symbool** in je huidige stad, tenzij hier een schuilplaats is.



BEPERKINGEN EN ONTMASKERD WORDEN

Elke keer dat je een dekmantel verliest en er een symbool onder het open gekraste vakje staat, moet je het bijbehorende effect uitvoeren:

- Leg een speelkaart af (als je die hebt).
- Je alias krijgt een beperking. Kies een beperking-sticker en plak deze op de alias. Deze beperking heeft geen invloed op andere aliasen.
- Je alias is volledig ontmaskerd en kan voor de rest van de campagne in geen enkel spel meer worden gebruikt. Plak een ONTMASKERD-sticker over de naam en foto van de alias. Leg al je kaarten af (je verliest alle acties die je nog had) en verplaats vervolgens je pion naar Washington. Leg je paspoort in de reserve.

Kies aan het begin van je volgende beurt een tijdelijk alias. Gebruik het tijdelijk alias voor de rest van dat spel.

Als bij het kiezen van karakters aan het begin van een spel alle actieve aliasen van een karakter ontmaskerd zijn, moet je in plaats hiervan een ander karakter of een tijdelijk alias gebruiken.

VOORBEELD TOEZICHT

Samuel (het geallieerde alias van Bridget) begint zijn beurt in Caïro waar 1 toezicht-symbool is. Hij krast 1 dekmantel van de geallieerde alias open en onthult een beperking-symbool .

Samuel Hale
NAAM

COÖRDINATOR MEDISCHE CONGRESSSEN:
Je mag als actie een team of de pion van een andere speler verplaatsen tot maximaal 3 steden vanaf hun huidige stad. (Een team/pion kan de steden ertussen niet ingaan).

SPECIALISATIE

DEKMANTELS

Hij kiest een beperking uit de beschikbare opties en plakt deze op een leeg vakje op zijn geallieerde alias.

HULPMIDDEL

HULPMIDDEL

HULPMIDDEL

HULPMIDDEL

BEPERKING

BEPERKING

GECONTROLEERD: Wanneer je aan het einde van jouw beurt 2 Sovjet stadkaarten trekt, verlies je 1 dekmantel.

VOORBEREIDING

1. LEGACY-STAPEL CONTROLEREN EN DOELN VOORBEREIDEN

Denk eraan om vóór de opzet van het spel (en je merkt dat je voor het toevoegen van de escalatiekaarten vergeten bent om speelkaarten uit te delen) **kaarten van de Legacy-stapel te trekken**. Trek de kaarten één voor één en lees deze hardop voor. Volg de instructies op beide zijdes van elke kaart en ga door met trekken totdat je een "PAUZE" of "STOP" kaart tegenkomt.

De Legacy-stapel zal aangeven hoe de doelen voor die maand moeten worden voorbereid. Pak daarna uit de reserve alle kaarten die voor deze maand nodig zijn.

2. SPELBORD EN SPEELSTUKKEN OPZETTEN

Leg het spelbord in het midden van de tafel. Zet 1 schuilplaats in elke stad met een permanente schuilplaats. Voor het introductiespel en januari zal dit alleen in Washington zijn.

Leg de dreigningsniveau-steen op het meeste linkse veld van het dreigningsniveau-spoor.

Plaats de agenten, incidentstenen, traceerfiches, teams en de overgebleven schuilplaatsen in aparte voorraden naast het bord.



3.

A

PLAK HIER EEN REGEL-

STICKER VOLGENS INSTRUCTIE

4. AGENTEN OP HET BORD PLAATSEN

Schud de dreigningskaarten en draai er 3 open. Plaats 3 agenten in elke afgebeelde stad. Draai daarna weer 3 kaarten open en plaats nu 2 agenten in elke afgebeelde stad. Draai tot slot weer 3 kaarten open en plaats 1 agent in elke afgebeelde stad. Leg de opgedraaide kaarten open op de aflegstapel voor dreigningskaarten.



5.

B

PLAK HIER EEN REGEL-

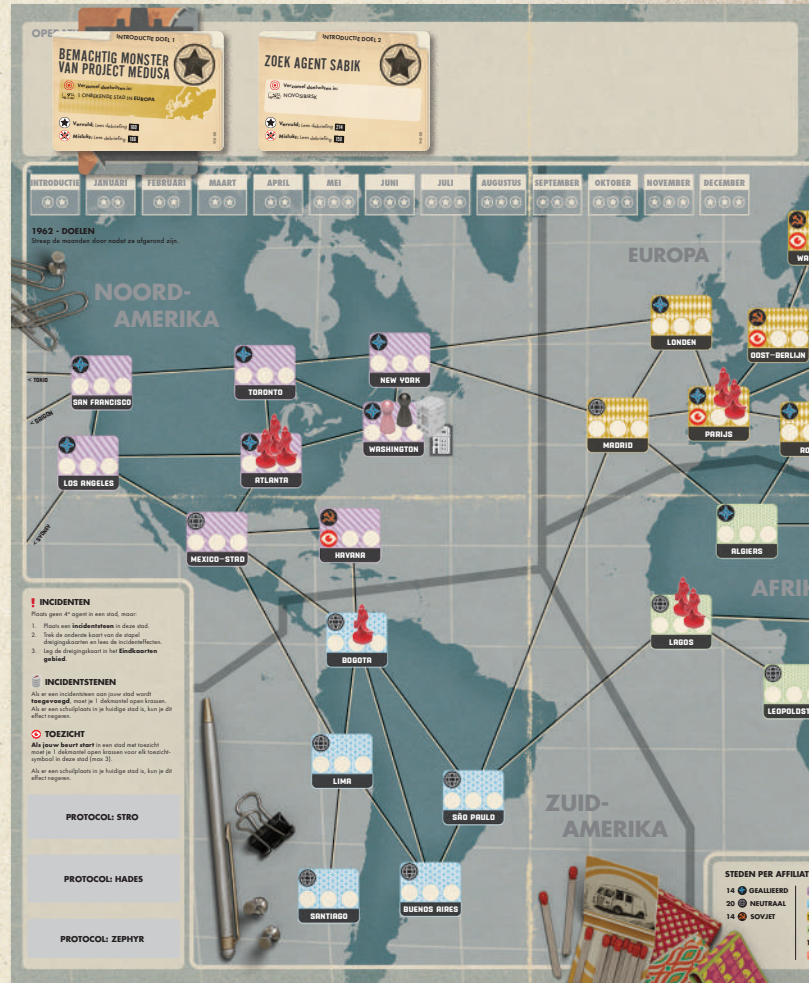
STICKER VOLGENS INSTRUCTIE

6.

C

PLAK HIER EEN REGEL-

STICKER VOLGENS INSTRUCTIE



7. STAPEL SPEELKAARTEN SAMENSTELLEN EN KAARTEN UITDELEN

Bepaal als groep welke gebeurteniskaarten aan de speelkaarten toegevoegd worden. Het aantal moet gelijk zijn aan het huidige financieringsniveau. Voor zowel het introductiespel als de start van januari is het financieringsniveau 5; voeg dus simpelweg alle vijf de gebeurteniskaarten waarmee gestart wordt toe.

Schud deze gebeurteniskaarten en de stadkaarten door elkaar en 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.



8. ESCALATIEKAARTEN TOEVOEGEN AAN DE SPEELKAARTEN

Verdeel de resterende speelkaarten in 5 (ongeveer gelijke) gedekte stapels. Leg de kleinste stapels aan de **rechterkant** van de rij. Schud door elk van deze stapels 1 gedekte escalatiekaart.



9. STAPEL SPEELKAARTEN SAMENSTELLEN

Leg de stapels van **links naar rechts** op elkaar (zodat de meeste linkse stapel bovenop ligt) om de stapel speelkaarten te vormen. Leg de stapel op het bord.

10. KARAKTERS EN ALIASSEN KIEZEN

Elke speler kiest een karakter. Pak de bijbehorende pion, overzichtskaart en een paspoort (gebruik in het introductiespel een tijdelijk alias in plaats van een paspoort). Leg alle ongebruikte pionnen, overzichtskaarten en paspoorten terug in de doos.

Als een karakter meer dan één alias heeft, mag elke speler kiezen met welke alias hij wil beginnen.

Als alle aliasen van een karakter ontmaskerd zijn, moet die speler in plaats daarvan een ander karakter of een tijdelijk alias gebruiken.

11. START HET SPEL

Neem alle pionnen en pak er willekeurig één uit. Deze speler begint. **Zet alle pionnen in Washington.**



SPEELBEURT

Voer elke beurt de volgende 5 stappen op volgorde uit:

- 1 Controleer toezicht
- 2 Acties uitvoeren
- 3 Elimineer agenten
- 4 Trek 2 speelkaarten
- 5 Trek dreigingskaarten

Nadat al deze stappen zijn uitgevoerd, is de volgende speler - met de klok mee - aan de beurt.

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

Je hand kan bestaan uit stad- en gebeurteniskaarten. Stadkaarten zijn voor bepaalde acties nodig en gebeurteniskaarten kunnen op elk moment worden gespeeld. Dit geldt dan niet als actie en kan zelfs tijdens de beurt van een andere speler worden gedaan.



1. CONTROLEER TOEZICHT

De Sovjets houden ons elke dag en elke minuut in de gaten.

Als je jouw beurt start in een stad met toezicht, verlies je 1 dekmantel voor elk toezicht-symbool (👁️) in die stad (max 3).

Je kunt dit negeren als er een schuilplaats in jouw stad is.

2. ACTIES UITVOEREN

Er is weinig tijd. Je kunt niet alles doen wat je wilt.

Elke beurt mag je maximaal 4 acties uitvoeren.

Kies een willekeurige combinatie uit onderstaande acties. Je mag dezelfde actie meerdere keren uitvoeren, telkens geldend als 1 actie. De speciale 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 aflegstapel voor speelkaarten gelegd.

RIJDEN / VEERBOOT



Verplaats naar een aangrenzende stad (die verbonden is met een lijn).

COMMERCIEËLE VLUCHT



Deze actie bestaat uit de volgende opties:



Onthul een geallieerde stadkaart uit je hand om naar de corresponderende stad te verplaatsen (**onthulde kaarten worden niet afgelegd**).



Leg een neutrale stadkaart af om naar de corresponderende stad te verplaatsen.



Je kunt met de actie Commerciële Vlucht niet naar een Sovjet-stad verplaatsen.

ONGEREGISTREERDE VLUCHT



Leg een stadkaart af die correspondeert aan je huidige stad om naar een willekeurige stad op het bord te verplaatsen (inclusief Sovjet-steden).



AGENT NEUTRALISEREN





Verwijder een agent uit je huidige stad en leg deze terug in de voorraad.

INFO DELEN



Als er een andere speler in je huidige stad is en jullie het eens zijn, heb je de volgende opties:

-  Geef een stadkaart die correspondeert met je huidige stad **aan** die speler.
-  Ontvang een stadkaart die correspondeert met deze stad **van** die speler.

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

SCHUILPLAATS BOUWEN



Leg een kaart af met je huidige stad om hier een schuilplaats te bouwen. Deze blijft hier voor de rest van het spel. Als er geen schuilplaatsen meer beschikbaar zijn, mag je een bestaande schuilplaats vanuit een andere stad naar jouw stad verplaatsen. Elke stad heeft maximaal 1 schuilplaats.

Let op: In tegenstelling tot *Pandemic* kent dit spel geen "Shuttle" actie (je kunt dus niet rechtstreeks van de ene naar de andere schuilplaats verplaatsen).

DOELSTAD IDENTIFICEREN



Leg vanuit een schuilplaats 3 stadkaarten af die **corresponderen met je huidige regio** om een **onbekende doelstad** van die regio die onder een doelkaart ligt te onthullen (zie "Onbekende Doelsteden" aan de rechterkant).

Terwijl je bijvoorbeeld in een schuilplaats in Afrika bent, kun je 3 Afrika stadkaarten afleggen om een onbekende doelstad in Afrika te onthullen. Dit doel heeft nu een **bekende stad**. Je moet nu nog steeds het doel vervullen met behulp van de actie "Doelwitten Verzamelen".

TEAM SAMENSTELLEN



Leg vanuit een schuilplaats 5 stadkaarten af die corresponderen met de affiliatie van je huidige stad om hier een team van die affiliatie te plaatsen.

Als alle teams van die affiliatie al op het bord staan, mag je een team van die affiliatie vanuit een andere stad naar jouw stad verplaatsen.

RIJDEN / VEERBOOT TEAM



Verplaats een team naar een aangrenzende stad. Je hoeft niet in dezelfde stad te zijn als het team dat verplaatst wordt. Er kunnen meerdere teams in dezelfde stad zijn. Toezicht heeft geen invloed op teams (met uitzondering van bepaalde incidenteffecten).



DOELWITTEN VERZAMELEN



Vervul een doel met een bekende of onbekende doelstad. Lees de bijbehorende debriefing-notitie!

BEKENDE DOELSTEDEN

Om doelwitten in een bekende stad te verzamelen, moet je een **actief team** plaatsen in de stad die staat afgebeeld op de kaart. Voer de actie Doelwitten Verzamelen uit, leg een "vervuld"-fiche op het doel en lees de debriefing-notitie.



Let op: voor sommige doelen zijn meerdere actieve teams in dezelfde stad vereist of een actief team in elk van een aantal verschillende steden.

Voorbeeld introductiespel: Om het doel "Zoek Agent Sabik" te vervullen, moeten spelers de actie Doelwitten Verzamelen uitvoeren terwijl er een actief (Sovjet-)team in Novosibirsk is. Hierna leggen ze een vervuld-fiche op het doel en lezen debriefing-notitie 214.

ONBEKENDE DOELSTEDEN

Bepaalde doelen hebben een onbekende doelstad. Je moet in dat geval nog steeds een actief team in een specifieke stad plaatsen, maar je weet niet welke stad dat is.



Tijdens het spel kun je de doelstad aan de hand van een eliminatieproces ontdekken of door de actie Doelstad Identificeren te spelen.

ONBEKENDE DOELSTAD OPZETTEN

Terwijl je kaarten uit de Legacy-stapel trekt en uitvoert zul je doelkaarten met onbekende doelsteden vinden en opzetten. Doorloop de volgende stappen om een onbekende doelstad op te zetten:

- 1** Verwijder alle stadkaarten die op het doel staan vermeld uit de stapel speelkaarten. *Voorbeeld introductiespel: Voor het doel "Bemachtig monster Project MEDUSA" moeten alle Europa stadkaarten worden verwijderd.*
- 2** Leg willekeurig een van deze kaarten gedekt onder de doelkaart **zonder deze te bekijken**. Deze kaart is de doelstad.
- 3** Schud de resterende stadkaarten terug in de stapel speelkaarten.

MOGELIJKE DOELSTEDEN ELIMINEREN

Telkens als je een kaart uit de stapel speelkaarten trekt die correspondeert met de regio van een onbekende doelstad, kun je deze stad elimineren als een mogelijk doelwit (het kan niet de stadkaart onder het doel zijn). Gebruik de traceerfiches om aan te geven welke steden geëlimineerd zijn.



DOELWITTEN VERZAMELEN IN EEN ONBEKENDE STAD

Om doelwitten in een onbekende stad te verzamelen, moet je **actieve teams** in de stad (**of steden**) plaatsen waarvan jij denkt dat dit de juiste stad is. Voer dan de actie Doelwitten Verzamelen uit en onthul de stadkaart onder het doel.

Als je een actief team in die stad geplaatst hebt, kun je een "vervuld"-fiche op het doel leggen. Leg in alle andere gevallen een "mislukt"-fiche op het doel. Lees hoe dan ook direct de bijbehorende debriefing-notitie.

Belangrijk! Je kunt in meerdere mogelijke steden teams plaatsen om je kansen te vergroten. Zolang er een actief team in de juiste stad staat, is het doel vervuld.

VOORBEELD ONBEKENDE DOELSTAD



De spelers hebben de mogelijke doelsteden in Europa kunnen terugbrengen tot Parijs, Rome en Praag: twee geallieerde steden en één Sovjet-stad.

Ze plaatsen hun Sovjet-team in Praag. Ze kunnen hun geallieerde team in Parijs of Rome plaatsen. Ze nemen een gok en plaatsen hun geallieerde team in Rome en voeren vervolgens de actie Doelwitten Verzamelen uit. Als de doelstad Praag of Rome is, zullen ze succesvol het doel vervullen. Als het echter Parijs is, zal het mislukken.

Gezien de ontwikkelingen in het spel denken de spelers geen kans te hebben om nog een ander geallieerd team samen te stellen en deze voor een gegarandeerd succes in Parijs te plaatsen. Uiteindelijk blijkt het een goede gok te zijn geweest!



PLAK HIER EEN REGEL-
STICKER VOLGENS INSTRUCTIE



PLAK HIER EEN REGEL-
STICKER VOLGENS INSTRUCTIE



PLAK HIER EEN REGEL-
STICKER VOLGENS INSTRUCTIE



PLAK HIER EEN REGEL-
STICKER VOLGENS INSTRUCTIE



PLAK HIER EEN REGEL-
STICKER VOLGENS INSTRUCTIE



PLAK HIER EEN REGEL-
STICKER VOLGENS INSTRUCTIE



PLAK HIER EEN REGEL-
STICKER VOLGENS INSTRUCTIE



PLAK HIER EEN REGEL-
STICKER VOLGENS INSTRUCTIE



PLAK HIER EEN REGEL-
STICKER VOLGENS INSTRUCTIE



PLAK HIER EEN REGEL-
STICKER VOLGENS INSTRUCTIE

3. ELIMINEER AGENTEN

Jouw teams voeren uit waarvoor ze gestuurd zijn.

Verwijder **alle agenten** in elke stad met een **actief team**.



4. TREK 2 SPEELKAARTEN

We zullen je proberen te helpen, maar soms worden onze plannen verstoord door de Sovjets.

Trek tegelijkertijd 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! Schud de aflegstapel niet om een nieuwe stapel te vormen. Zie "Einde van het spel" op pagina 14.

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



ESCALATIEKAARTEN

Als je escalatiekaarten hebt getrokken, voeg je deze niet toe aan je hand (en trek ook geen vervangende kaarten). Voer in plaats daarvan direct onderstaande stappen uit:

- 1 **Dreiging verhogen:** Zet de dreigingsniveau-steen 1 veld vooruit op het dreigingsniveau-spoor.
- 2 **Agenten plaatsen:** Trek de onderste kaart van de stapel dreigingskaarten. Plaats drie agenten in deze stad. Leg de kaart af op de aflegstapel voor dreigingskaarten.
- 3 **Verheviggen:** Schud **alle** kaarten in de aflegstapel voor dreigingskaarten (inclusief de zojuist getrokken kaart) en leg deze bovenop de stapel dreigingskaarten.



Let op: Bij het afhandelen van escalatiekaarten trek je de **onderste** kaart van de stapel dreigingskaarten, schud je uitsluitend de kaarten in de aflegstapel voor dreigingskaarten en leg je deze bovenop de stapel dreigingskaarten.

Het is zeldzaam, maar niet onmogelijk, om tegelijkertijd 2 escalatiekaarten te trekken. Voer in dat geval één keer alle bovenstaande stappen uit en voer ze daarna nogmaals uit voor de andere escalatie.

Escalatiekaarten worden na uitvoering afgelegd.

5. TREK DREIGINGSKAARTEN

De Sovjets sturen agenten om steden te infiltreren en incidenten te veroorzaken.

Draai één voor één zoveel dreigingskaarten van de bovenkant van de stapel dreigingskaarten open als het huidige dreigingsniveau (aangegeven met de dreigingsniveau-steen op het dreigingsniveau-spoor op het bord). Plaats voor elke opengedraaide kaart 1 agent op de corresponderende stad en leg de kaart af op de aflegstapel voor dreigingskaarten.

Zodra je een vierde agent op een stad zou moeten plaatsen, vindt er in plaats hiervan een incident plaats. (Agenten verspreiden niet zoals ziekte-uitbraken in andere **Pandemic**-spellen).



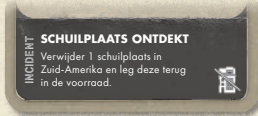
INCIDENTEN

Wanneer er een incident plaatsvindt in een stad moet er een incidentsteen in die stad worden geplaatst. **Alle spelers die in deze stad zijn verliezen 1 dekmantel op hun huidige alias, tenzij er een schuilplaats in die stad is.** Een stad kan een onbeperkt aantal incidentstenen bevatten.

Trek hierna onmiddellijk de onderste kaart van de stapel dreigingskaarten en voer het incidenteffect op de kaart uit (plaats geen agent). **Leg deze kaart in het eindkaarten gebied (en niet op de aflegstapel).**

INCIDENT VOORBEELD #1

Er is een incident in Parijs. De spelers leggen een incidentsteen in Parijs en trekken daarna de onderste kaart van de stapel dreigingskaarten. Het incidenteffect draagt hen op om een schuilplaats in Zuid-Amerika te verwijderen. De spelers hebben geen schuilplaats in die regio, dus de kaart heeft geen effect.



Voor sommige incidenteffecten moeten agenten worden geplaatst. Op het moment dat je een vierde agent zou moeten plaatsen in 1 of meerdere steden, volgt er nog een incident.

Leg een incidentsteen op elk van de betrokken steden (spelers in die steden verliezen dekmantels zoals normaal). Trek **nog eens** de onderste dreigingskaart van de stapel dreigingskaarten en voer het incidenteffect uit. **Denk eraan dat je slechts één dreigingskaart trekt**, zelfs als er bij het vorige incidenteffect meerdere incidentstenen zijn geplaatst.

Wanneer je een incidentsteen moet plaatsen terwijl er geen stenen meer over zijn in de voorraad, eindigt het spel onmiddellijk! Zie "Einde van het spel" aan de rechterkant.



PLAK HIER EEN REGEL-

STICKER VOLGENS INSTRUCTIE



PLAK HIER EEN REGEL-

STICKER VOLGENS INSTRUCTIE

INCIDENT VOORBEELD #2

Later in het spel vindt er een ander incident plaats in Parijs. Er wordt een tweede incidentsteen geplaatst en de onderste kaart van de stapel dreigingskaarten wordt getrokken. De spelers moeten volgens de kaart in elke stad in Europa waar één of meer incidentstenen zijn een agent plaatsen.



Er wordt een agent in Praag geplaatst. Er zou ook een agent in Parijs moeten worden geplaatst, maar omdat hier al drie agenten zijn wordt er een derde incidentsteen geplaatst. Er wordt nog een kaart van de stapel dreigingskaarten getrokken en er wordt een volgend incidenteffect uitgevoerd.

EINDE SPEELBEURT

Na het trekken en afhandelen van dreigingskaarten is de beurt voorbij. De volgende speler met de klok mee is nu aan de beurt.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt bij een van de volgende situaties:

- Alle doelen hebben een "Vervuld"- of "Mislukt"-fiche.
- Het is niet mogelijk om 2 speelkaarten te trekken omdat er niet genoeg kaarten over zijn in de stapel.
- Er moet een agent geplaatst worden, maar de voorraad is leeg.
- Er moet een incidentsteen worden geplaatst, maar de voorraad is leeg.



PLAK HIER EEN REGEL-

STICKER VOLGENS INSTRUCTIE

Het spel eindigt onmiddellijk, zelfs tijdens een speelbeurt. Je mag de beurt niet afmaken, zelfs al zou je dit willen.

Nadat het spel is geëindigd ga je verder naar de sectie "Na het spel" op pagina 16.

HANDKAARTENLIMIET

Op het moment dat je over de handkaartenlimiet gaat (na het afhandelen van eventuele getrokken escalatiekaarten), moet je kaarten afleggen of gebeurteniskaarten spelen totdat de handlimiet is bereikt. Normaal gesproken bestaat de handkaartenlimiet uit 7 kaarten.

GEBEURTENISKAARTEN

Tijdens elke beurt mogen alle spelers gebeurteniskaarten spelen. Het spelen van een gebeurteniskaart is geen actie en 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 dreigingskaart trekken, bepalen dat deze je niet bevalt en vervolgens besluiten om een gebeurteniskaart te spelen die het effect kan voorkomen. Na het spelen van een gebeurteniskaart wordt deze afgelegd op de aflegstapel voor speelkaarten.

EFFECTEN TOEPASSEN

Je moet in staat zijn om **alle** stappen van een effect of kaart uit te voeren om deze te kunnen gebruiken. Dit geldt voor zowel effecten van een karakter of een kaart. Als je bijvoorbeeld een kaart hebt waarmee je een team op het bord kan verplaatsen terwijl er geen teams meer op het bord staan, dan mag je deze kaart niet spelen om de kaart af te kunnen leggen.

SPELREGELS DIE VAAK OVER HET HOOFD WORDEN GEZIEN

- ⊕ Teams zijn alleen actief als ze in een stad van hun affiliatie zijn.
- ⊕ Je moet altijd precies 2 kaarten van de stapel speelkaarten trekken aan het einde van je beurt. Trek geen vervangende kaarten voor kaarten die je niet houdt, zoals escalatiekaarten.
- ⊕ Voor doelen met onbekende doelsteden kun je je kans om de juiste stad te vinden vergroten door actieve teams in meerdere steden te plaatsen. Zolang er een team in de juiste stad is, is het doel vervuld.
- ⊕ Met de actie Info Delen mag je tijdens je beurt een kaart van een andere speler **ontvangen** als jullie beide in de stad zijn die correspondeert met de kaart.
- ⊕ De handkaartenlimiet geldt altijd.
- ⊕ Als je een maand opnieuw speelt, starten alle doelen die tijdens de eerste poging vervuld zijn bij de tweede poging (vanaf mei) als VERVULD.

NOTITIES MAKEN EN KAARTEN BEKIJKEN

We raden het aan om notities te maken. Zo kun je bijvoorbeeld debriefing-notities die je al gelezen hebt markeren zodat je ze later snel terug kan vinden. Daarnaast mogen de spelers alle kaarten in de reserve, personeels- en inlichtingendossiers, de aflegstapels voor dreigingskaarten en voor speelkaarten **op elk moment** bekijken. Kaarten in de stapel speelkaarten en de stapel dreigingskaarten mogen niet bekeken worden tenzij een effect 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 in dit geval gezamenlijk bepalen om het financieringsniveau voor het volgende spel te verhogen (als het spel per ongeluk te moeilijk was) of te verlagen (als het spel te eenvoudig was).

CREDITS

Spelontwerp: Matt Leacock en Rob Daviau

Verhaalschrijvers: Rob Daviau en Justin Kemppainen

Producent: Michael Sanfilippo

Leidend spelontwerper: Justin Kemppainen

Redactie: Alexandar Ortloff

Proeflezer: Christopher Meyer

Grafische vormgeving: Monica Helland

Illustraties: Atha Kanaani en Monica Helland met Samuel R. Shimota en Dan Gerlach

Plastic miniatures: Monica Helland en Samuel R. Shimota

Art directors: Bree Lindsoe en Samuel R. Shimota

Leidend art director: Samuel R. Shimota

Stem van John Cooper: Clint McElroy

Uitgever: Steven Kimball

Nederlandse editie: Kim Somberg en Stefan Meeuwssen

Testspelers: Erik Arneson, Alan Bach, Shelia Bainbridge, Tricia Brooke, Marc Brousseau, Eric Burgess, Bayard Catron, Jason Cooper, Jeroen Domen, Alain Dubourst, Bianca van Duijl, Chris Earley, Dan Egnor, Kathleen Engle, Beth Erikson, Jon Fromm, Kevin Gale, Dan Gerlach, Jennifer Geske, Mark Goetz, Sarah Graybill, Joë Grossman, Beth Heile, David Heron, Amanda Houts, Gil Hova, Randy Hoyt, Wei-Hwa Huang, Brian Jewkes, Sasha Shen Johfre, Jeff Kayati, John Knoerzer, Donna Leacock, Hamilton Longyear, Dan Luxenberg, Julie Luxenberg, Benjamin May, Brittany May, James Miller, Chris Mitsinikos, Owen Mitsinikos, Brianna Neiderman, Siew Siang Neo, Elizabeth Neveu, David Nolin, Kevin O'Hare, Debbie Ohi, Erik Oliver, Alexandar Ortloff, Jeff Ridpath, Maureen Riley, Jen Schefer, John Schefer, Lindsay Schulte, Richard Shall, Hannah Johfre Shen, John Shulters, Jenn Skahen, Rob Smolka, Sarah Swindle, Shruti Thombare, Colin Thom, Mae Thornstrom, Lisa Towell, Ana Ulin, Rik Van Horn, Greg Wason, Chris Wray, Rudy Yeung, Kit Yona, Lola Yona, Rob Zacny, Michelle Zentis

Z-Man Games is toegewijd aan een diverse representatie en toegankelijke spellen voor iedereen. Mocht je enige zorgen of suggesties hebben, neem dan contact met ons op via onze website.



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

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

© 2020 Z-Man Games. Pandemic and Z-Man Games are ® of Z-Man Games. Actual components may vary from those shown.

NA HET SPEL

Volg tijdens het spelen van het introductiespel alleen stappen 1, 4 en 6 (maar lees de andere stappen wel zodat je begrijpt hoe deze gedurende de campagne zullen werken).

1. DOELEN CONTROLEREN

Leg een "mislukt"-fiche op alle niet behaalde doelen, lees de bijbehorende debriefing-notitie, volg de instructies in de debriefing en evalueer de status van jullie groep.

ALLE DOELEN VERVULD

Jullie groep wordt geëvalueerd als **SUCCESSVOL**.

Ga verder met de volgende maand. Verlaag het financieringsniveau met 1 (je hebt duidelijk geen hulp nodig). Vernietig de doelen van de zojuist afgeronde maand (inclusief het doel dat mislukt is). Noteer de evaluatie en het nieuwe financieringsniveau op de kalender achterop het Debriefing-boek.

1 DOEL MISLUKT

Jullie groep wordt geëvalueerd als **VOLDOENDE**.

Het zal goed genoeg moeten zijn: de tijd tikt door. Ga verder met de volgende maand. Verhoog het financieringsniveau met 1. Vernietig de doelen van de zojuist afgeronde maand (inclusief het doel dat mislukt is). Noteer de evaluatie en het nieuwe financieringsniveau op de kalender achterop het Debriefing-boek.

2+ DOELEN MISLUKT

Jullie groep wordt geëvalueerd als **MISLUKT**.

Verhoog het financieringsniveau met 2; we moeten de schade snel inhalen. Noteer de evaluatie en het nieuwe financieringsniveau op de kalender achterop het Debriefing-boek.

Als dit de eerste poging voor deze maand was, moet je deze maand opnieuw doen. Markeer bij de start van het volgende spel alle doelen die je in de eerste helft van de maand vervuld hebt als **VERVULD** (alleen mogelijk vanaf het moment dat je 3 doelen hebt, vanaf mei).

Als dit de tweede poging voor deze maand was, ga je verder met de volgende maand. Vernietig de doelen van de zojuist afgeronde maand (inclusief de doelen die mislukt zijn).

2. STEDEN CONTROLEREN

Plak een toezicht-sticker op de steden waar één of meer incidentstenen liggen. Plak slechts één sticker, ongeacht het aantal incidentstenen in die stad. **Sla deze stap niet over, zelfs als je van plan bent om budgeteenheden aan wederzijds toezicht te besteden om de nieuwe toezicht-stickers te compenseren.**

In elke stad kunnen maximaal 3 toezicht-stickers zijn. Heeft een stad al 3 stickers, voeg dan geen stickers toe. Zelfs als er aan het eind van het spel incidentstenen in die stad zijn.



3. LEGACY-STAPEL CONTROLEREN

Als er een PAUZE kaart bovenop de stapel ligt, kun je instructies krijgen om meer kaarten te trekken.

4. EINDKAARTEN GEBIED CONTROLEREN

Als er dreigingskaarten in dit gebied liggen, mag je deze op de aflegstapel voor dreigingskaarten leggen.

5. BUDGET BESTEDEN

Ongeacht de evaluatie van jouw groep, mag je aan het einde van elk spel opwaarderingen kiezen. Je ontvangt budgeteenheden gelijk aan het aantal spelers dat zojuist het spel heeft gespeeld en een extra +1 als alle doelen vervuld zijn.

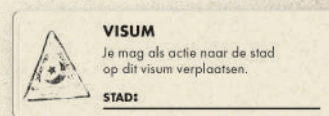
4. Eindkaarten gebied controleren
5. Budget besteden
2 spelers: 0
3 spelers: 0
4 spelers: 0
* Als alle doelen vervuld zijn
6. Opruimen

De kosten staan naast elke opwaardering vermeld. Ongebruikte eenheden gaan verloren en kunnen niet naar het volgende spel worden meegenomen.

Je mag in de ruil je als met 1 stad-alkaarten.

HULPMIDDELEN

Plak een hulpmiddel op een leeg hulpmiddelenvakje op een gecreëerde alias (zelfs voor een karakter die je dit spel niet hebt gebruikt). Je kunt geen hulpmiddelen op aliassen plakken die nog niet gecreëerd zijn en je kunt ook geen hulpmiddel over een beperking of een ander hulpmiddel heen plakken. Elk hulpmiddel kan alleen door de alias zelf worden gebruikt.



PERMANENTE SCHUILPLAATSEN

Kies een stad met een schuilplaats en plak een permanente schuilplaats-sticker naast die stad. Zet aan het begin van elk spel een schuilplaats op elke stad met een permanente schuilplaats-sticker.



TOEZICHT BEPERKEN

Plak een toezicht beperken-sticker over een toezicht-symbool op een stad (een sticker of een vast toezicht-symbool op het bord). Het toezicht in die stad is nu afgenomen met 1.



6. OPRUIMEN

Leg alle speelkaarten af en verwijder alle speelstukken (behalve de stickers - die zijn permanent) van het bord. Deze onderdelen worden aan de start van het volgende spel allemaal opnieuw opgezet.