

MATT LEACOCK
ROB DAVIAU



PANDEMIC
LEGACY

NEDERLANDSE EDITIE - SEIZOEN 1

PANDEMIC LEGACY

NEDERLANDSE EDITIE - SEIZOEN 1

door Matt Leacock en Rob Daviau

De wereld valt uit elkaar. Vier ziektes razen over de planeet en jullie team is aan zet. Erger nog, 1 ziekte toont tekenen dat het immuun kan worden voor elke behandeling.

Pandemic Legacy is een coöperatief spel, waarin alle spelers moeten samenwerken om medicijnen te ontwikkelen en uitbraken te voorkomen, voordat de 4 ziektes de complete mensheid besmetten. De spelers winnen of verliezen gezamenlijk.

Kunnen jullie dit jaar overleven en de mensheid redden?

INHOUD



5 karakterkaarten



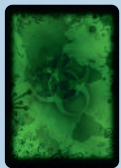
4 pionnen



61 speelkaarten
(48 stadkaarten, 5 epidemiekaarten, 8 gebeurteniskaarten)



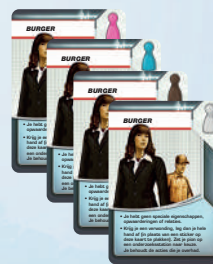
4 overzichtskaarten
(1 per spelerskleur)



48 infectiekaarten



62 Legacy-kaarten



4 burgerkaarten



5 dossiers en 1 stickervel



4 medicijnstenen

Uitgerooid "Ø"-kant



1 infectiegraadsteen



1 herinneringsfiche



1 uitbrakensteen



96 ziektestenen
(24 per kleur)



1 bord



6 onderzoeksstations

1 pakketdoos met 8 genummerde pakketten

De spelers hebben een pen nodig. Deze is niet bijgeleverd.

OVERZICHT

HOE WERKT PANDEMIC LEGACY?

In tegenstelling tot andere spellen nemen de spelers in Pandemic Legacy elementen mee van het ene naar het volgende spel. Beslissingen die de spelers in spel 1 maken, hebben daardoor invloed op spel 2, 3, en elk spel daarna dat met dit exemplaar van het spel wordt gespeeld. Verschillende groepen maken verschillende beslissingen en beleven daardoor het spel op een andere manier. Zo ontstaat voor elke groep spelers een uniek spel.

Soms moeten de spelers op spelonderdelen schrijven. Soms moeten ze stickers op kaarten of het bord plakken of zelfs kaarten vernietigen (verscheuren). Deze veranderingen zijn permanent.

Aan het einde van elk spel voeren de spelers 2 opwaarderingen uit om zich voor een volgend spel voor te bereiden. Daarbij plakken ze stickers op het bord, de kaarten en de karakters.

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

Sommige spelonderdelen zijn verborgen en verzegeld. Deze zijn voor de voorbereiding van het eerste spel niet nodig. Tijdens het spel krijgen de spelers instructies met betrekking tot het openen van deze pakketten. Open de pakketten in de pakketdoos niet totdat instructies daar uitdrukkelijk toestemming voor geven. De dossiers bevatten ook verborgen informatie, die tijdens het spel wordt geopend.

Sommige spelregels (met de labels A tot en met Y) ontbreken in deze handleiding. De spelers ontvangen ontbrekende spelregels tijdens het spel en plakken deze in de handleiding. Vanaf dat moment zijn de spelregels permanent veranderd.

NOOIT PANDEMIC GESPEELD?

We bevelen aan om het spel eerst een paar keer zonder de extra "Legacy"-spelregels te spelen om te ervaren welke beslissingen er moeten worden genomen.

Lees deze handleiding, maar sla de volgende spelregels over:

- **Spelmaanden, Legacy-stapel, Dossiers, Pakketten**
- **Doelen, Financiering, Spelkalender, Paniekniveau**
- **Verwondingen en Vermiste karakters**
- **Opwaarderingen aan het einde van het spel**

Het doel van het spelen van het basisspel is het ontdekken van medicijnen voor 4 ziektes, voordat één van de verliessituaties optreedt (zie de spelregels). Speel op deze manier ten minste 2 spellen, voordat jullie de extra spelregels toevoegen.

PANDEMIC EERDER GESPEELD?

Jullie zullen dan zien dat Pandemic Legacy vrijwel identiek is aan Pandemic (zie de spelregels).

WAT BLIJFT EN WAT NIET?

Tekst op het bord, stickers op het bord of de kaarten en het verscheuren of vernietigen van spelonderdelen zijn permanente veranderingen.

Verder zijn de voorbereidingen voor een nieuw spel gelijk aan die voor het eerste spel, zoals de beginlocatie van de pionnen, handkaarten, beginveld van de uitbrakensteen, enzovoort.

SPELMAANDEN

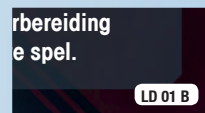
Pandemic Legacy is in 12 maanden opgedeeld, te beginnen met januari.

Hebben de spelers een maand succesvol afgerond, dan gaan ze door naar de volgende maand. Mislukt een maand, dan spelen de spelers de betreffende maand nog een keer (met de huidige spelregels en dezelfde doelen als die van de net verloren maand). Verliezen de spelers weer, dan moeten ze door naar de volgende maand.

DE LEGACY-STAPEL

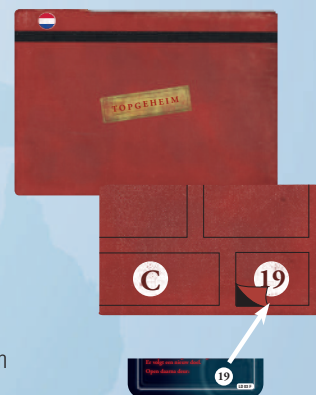
De Legacy-stapel bevat kaarten die beschrijven wat er tijdens de 12 maanden van Pandemic Legacy gebeurt. Deze zijn bewust op volgorde gelegd. **Bekijk en schud de kaarten niet!** Trek aan het begin van het spel één voor één kaarten en lees deze voor totdat er een kaart met een STOP-symbool op de achterkant verschijnt. Deze kaart geeft aan wanneer de spelers weer kaarten mogen trekken. Dat kan tijdens of aan het einde van een spel zijn of zelfs pas aan het begin van een volgende maand. Leg NOOIT Legacy-kaarten terug op de stapel, ook niet als de spelers een maand opnieuw spelen. Er is een apart vak in de doos voor gebruikte Legacy-kaarten.

Mochten de kaarten van de Legacy-stapel om welke reden dan ook niet meer op volgorde liggen, vraag dan aan iemand die niet meespeelt of hij de volgorde wil herstellen (de nummers rechtsonder op de kaart helpen daarbij). De kaart rechts toont bijvoorbeeld de achterkant van de eerste kaart van de Legacy-stapel. De spelers kunnen dit voorkomen door de **Legacy-stapel altijd in de doos te laten**.



DOSSIERS

De 5 dossiers bevatten de stickers die in het spel komen. De kaarten van de Legacy-stapel verwijzen regelmatig naar dossiernummers of -letters. Open in dat geval één voor één de deuren van de aangegeven dossiers (en scheur deze af met behulp van de voorgesneden hoek). *Handel steeds 1 dossier volledig af* voordat er een nieuwe wordt geopend. Sommige dossiers bevatten eenmalige stickers. Andere geven een vel met stickers die ook in toekomstige spellen worden gebruikt.



PAKKETTEN

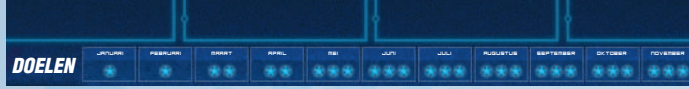
Het spel bevat 8 pakketten. Tijdens het spel instrueren gele kaders de spelers wanneer ze een pakket mogen openen.

Belangrijk: plak de "Open pakket 8"-sticker over de deur van pakket 8 in de pakketdoos.

OVERZICHT

DOELEN

Aan het begin van elk spel hebben de spelers 1 of meer doelen, die ze moeten vervullen om te winnen. Het aantal voor een overwinning benodigde vervulde doelen verschilt per maand en is op het bord te vinden.



Is een doel als **verplicht** gemarkeerd, dan moet het betreffende doel worden vervuld om te winnen. De spelers hoeven niet vóór het spel te beslissen welke doelen ze vervullen. Ze kunnen afwachten hoe het spel zich ontwikkelt.

Sommige doelen blijven in het spel totdat de spelers deze vervullen, andere verlopen aan het einde van een maand. In de loop van het jaar worden nieuwe doelen geïntroduceerd.

FINANCIERING

Aan het begin van elk spel voegen de spelers zoveel gefinancierde gebeurteniskaarten naar keuze aan de stapel speelkaarten toe als hun financieringsniveau. Aan het begin van het eerste spel in januari is dit niveau 4, maar dit verschilt van spel tot spel. Het financieringsniveau kan niet lager dan 0 en niet hoger dan 10 worden.

SPELKALENDER

Gebruik de spelkalender om de voortgang, overwinningen en nederlagen, deelnemende spelers en het huidige financieringsniveau bij te houden. De spelkalender bevindt zich op de achterkant van deze handleiding.

Spelkalender				
Bij winst: ga door naar de volgende maand en verlaag het financieringsniveau met 2. Bij verlies in de eerste helft van de maand: speel de tweede helft van de maand en verhoog het financieringsniveau met 2. Bij verlies in de tweede helft van de maand: ga door naar de volgende maand en verhoog het financieringsniveau met 2. Het financieringsniveau kan niet lager dan 0 en niet hoger dan 10 worden.				
	Financiering	Datum	Spelers en karakters	Winst of verlies?
Januari	Laat	4		
	Vroeg			
Februari	Laat			
	Vroeg			
Maart	Laat			
	Vroeg			
April	Laat			
	Vroeg			

HERINNERINGSFICHE



De spelers gebruiken dit fiche af en toe om zaken die niet mogen worden vergeten te markeren.

HET BORD

REGIO'S

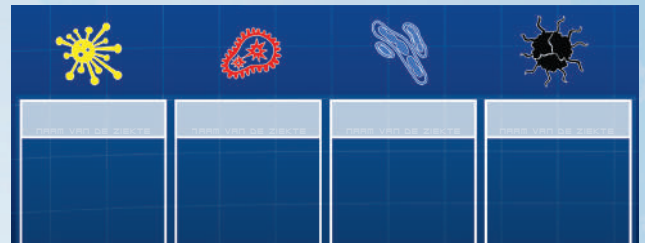
Het bord is in 6 regio's verdeeld, die elk ongeveer een continent beslaan. Deze zijn pas later van belang.

DOELVELDEN

De spelers leggen doelen op de daarvoor bedoelde velden linksboven op het bord. Januari start met 1 doel. In toekomstige maanden worden doelen toegevoegd of verwijderd.

ZIEKTEVELDEN

De spelers houden op de 4 velden linksonder veranderingen met betrekking tot de 4 ziektes bij.



PANIEKNIVEAU

Steden raken in paniek als ziektes er aanhouden. Als er een uitbraak in een stad plaatsvindt, stijgt het paniekniveau van deze stad met 1. Plak de eerste keer dat een stad in paniek raakt de niveau 1-sticker op het paniekniveaувeld naast deze stad. Raakt de stad weer in paniek, plak dan de sticker met het eerstvolgende niveau op de vorige (zodat alleen het huidige paniekniveau zichtbaar is). In de tabel hieronder kunnen de spelers de gevolgen van paniek aflezen. **Deze zijn cumulatief.**

NIVEAU



STATUS

Instabiel

Chaos

Ineenstortend

Ingestort

GEVOLGEN

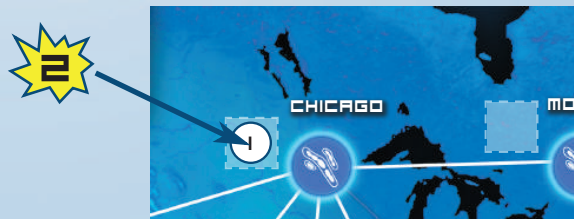
Geen gevolgen.

De spelers kunnen geen directe of chartervluchten naar of uit deze stad nemen. Onderzoeksstations in deze stad worden vernietigd en kunnen niet worden herbouwd.

Leg een kaart in de kleur van deze stad af om de stad met de actie "Rijden/Veerboot" te betreden.

Leg nog een kaart in de kleur van deze stad af om de stad met de actie "Rijden/Veerboot" te betreden (samen met de kaart van paniekniveau 4 in totaal dus 2 kaarten).

Een karakter dat zich in een stad bevindt op het moment dat deze instort, raakt vermist (zie blz. 5).



Met het plakken van een paniekniveau 2-sticker wordt aangegeven dat de status van de stad van "instabiel" naar "chaos" verandert.

KARAKTERS

Iedere speler heeft een specifiek karakter met speciale eigenschappen, die de kansen van het team vergroten. Aan het begin van het eerste spel creëert iedere speler 1 karakter: hij kiest een karakter (ieder van hen heeft verschillende eigenschappen) en geeft het een naam.

Hier komt
REGELSTICKER A

Deze karakters gaan van spel naar spel mee en kunnen *vermist* raken (zie hieronder). Een speler hoeft niet elk spel hetzelfde karakter te spelen.

	ARTS VERJAARDAG: 5 januari
	RELATIE 1 RELATIE 2 OPWAARDERING 1 OPWAARDERING 2 VERWONDING 1 VERWONDING 2

- Verwijder alle ziektestenen van 1 kleur bij het uitvoeren van de actie "Behandel een ziekte".
- Verwijder automatisch alle ziektestenen, van een kleur waarvoor het medicijn is ontdekt, uit de stad waar je bent (en voorkom dat er nieuwe ziektestenen van deze kleur worden gelegd).

VERWONDINGEN

Karakters kunnen tijdens het spel mentaal of fysiek gewond raken. Gebeurt dit, kies dan een beschikbare verwonding en voeg deze aan de betreffende karakterkaart toe. Karakters raken gewond als ze zich in een stad met een uitbraak bevinden of op andere manieren, die in toekomstige spelregels worden beschreven.

Een karakter dat geen plaats voor een verwonding meer heeft en er één krijgt, raakt vermist.

VERMISTE KARAKTERS

Krijgt een karakter een verwonding terwijl het daar geen plaats meer voor heeft, of bevindt het zich in een stad op het moment dat deze instort (paniekniveau 5), dan raakt het vermist.

Vernietig de karakterkaart van een vermist karakter. Deze kan noch in dit noch in toekomstige spellen meer worden gebruikt. De betreffende speler legt al zijn kaarten af en neemt de burgerkaart die met zijn pion overeenkomt. Hij zet zijn pion in een stad met een onderzoeksstation (eventueel ook in de stad waar hij is). Zijn er geen onderzoeksstations, zet de pion dan in Atlanta. Raakt het karakter van een speler in zijn eigen beurt vermist, dan zet hij zijn beurt voort, waarbij hij zijn resterende acties behoudt.

OVERZICHT VAN DE KARAKTERS

Lees deze sectie pas nadat de spelers de spelregels hebben geleerd. Deze geeft een gedetailleerd overzicht van de startkarakters.



LOGISTIEK MANAGER

De Logistiek manager mag voor 1 actie:

- een pion naar keuze, als de eigenaar ervan dat toestaat, naar een stad met een andere pion verplaatsen; of
- de pion van een andere speler, als deze dat toestaat, verplaatsen alsof deze van hem is.

De Logistiek manager mag de pionnen van andere spelers uitsluitend **verplaatsen**. Hij mag geen opdracht geven tot het uitvoeren van andere acties, zoals bijvoorbeeld "Behandel een ziekte".

Verplaatst de Logistiek manager pionnen alsof deze van hem zijn, dan:

- gebruikt hij de verwondingen en opwaarderingen van de Logistiek manager, niet die van het karakter dat hij verplaatst.
- moet hij te spelen of af te leggen kaarten (voor directe en chartervluchten of het betreden van een ineensstortende of ingestorte stad) uit zijn eigen hand nemen. Legt hij een kaart voor een chartervlucht af, dan moet deze de stad tonen waar de pion vertrekt.



Generalist

De Generalist heeft plaats voor 4 verschillende opwaarderingen en heeft 5 acties per beurt.



Arts

De Arts verwijderd *alle* ziektestenen (in plaats van 1 steen) van 1 kleur uit de stad waar hij zich bevindt als hij de actie "Behandel een ziekte" uitvoert.

Is het *medicijn* voor een ziekte *ontdekt*, dan verwijderd hij **automatisch** alle ziektestenen van deze kleur uit de stad waar hij zich bevindt (ook als hij niet aan de beurt is). Dit kost hem geen actie.

De Arts voorkomt ook dat stenen van ziektes waarvoor het medicijn is ontdekt in de stad waar hij zich bevindt worden gelegd. Het automatisch verwijderen van ziektestenen gebeurt ook tijdens de beurt van andere spelers.



Wetenschapper

De Wetenschapper heeft maar 4 (in plaats van 5) stadkaarten van dezelfde kleur nodig om de actie "Ontdek een medicijn" uit te voeren.



Onderzoeker

De Onderzoeker mag bij het uitvoeren van de actie "Deel kennis" een stadkaart naar keuze aan een andere speler die zich in dezelfde stad als de Onderzoeker bevindt, geven (de kaart hoeft dus niet de betreffende stad te tonen). De kaart **moet** uit de hand van de Onderzoeker komen, maar de actie mag ook in de beurt van de andere speler worden uitgevoerd.

VOORBEREIDING

Merk op dat sommige stappen ontbreken. Deze worden later toegevoegd.

Onderzoeksstations



1 Missie instructies

Spelen de spelers een maand voor het eerst, trek dan één voor één de bovenste kaarten van de Legacy-stapel totdat er een kaart met het STOP-symbool verschijnt. Lees de instructies op de getrokken kaarten voor en voeg eventuele nieuwe kaarten aan het spel toe.

2 Bord en speelstukken

Leg het bord midden op tafel. Zet alle gebouwen (voor het eerste spel zijn dat uitsluitend onderzoeksstations) ernaast. Sorteert de ziektestenen op kleur en leg deze als voorraad naast het bord. Zet een onderzoeksstation op elke stad met een startonderzoeksstationssymbool of -sticker (voor het eerste spel is dat uitsluitend in Atlanta). In toekomstige spellen zetten de spelers wellicht nog andere speelstukken op het bord.

3 Speelstenen en doelen

Leg de uitbrakensteen op veld 0 van het uitbrakenpoor. Leg de 4 medicijnstenen met de kant zonder symbool naar boven onder de ziektevelden. Leg alle huidige doelen open op de doelvelden.

5 Gefinancierde gebeurtenissen en speelkaarten

De groep beslist welke gefinancierde gebeurtenissen ze in de stapel speelkaarten willen hebben. De stapel mag zoveel gefinancierde gebeurtenissen bevatten als het huidige financieringsniveau (voor het eerste spel is dat 4). Schud deze gebeurteniskaarten en alle stadkaarten door elkaar en geef iedere speler daarna een aantal kaarten, afhankelijk van het aantal spelers.

Aantal spelers	Kaarten
2	4
3	3
4	2

In Pandemic Legacy bewaren de spelers hun kaarten altijd open voor zich op tafel.

6 Gedekte stapel samenstellen

Verdeel de resterende speelkaarten in 5 ongeveer even hoge gedekte stapels. Schud door elk van deze stapels 1 gedekte epidemiekaart. Leg de stapels nu op elkaar en zorg ervoor dat de kleinste stapels onderaan liggen. Deze stapel noemen we in het vervolg de **gedekte stapel (speelkaarten)**.

7 Karakters kiezen en startlocaties

Iedere speler kiest een karakter (heeft dit nog geen naam, geef het er dan nu één) en een spelerskleur. Hij krijgt de bijbehorende pion en overzichtskaart. De spelers zetten hun pionnen bij een onderzoeksstation naar keuze (voor het eerste spel is dat Atlanta). Alle karakters moeten het spel altijd bij hetzelfde onderzoeksstation starten. Plaats overgebleven overzichtskaarten, karakterkaarten en pionnen terug in de doos. Zijn er geen onderzoeksstations, dan starten de spelers in de ruïnes van Atlanta.



Uitbrakensteen

Uitbrakenpoor



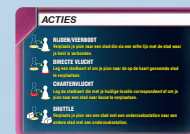
Medicijnstenen

Ziektevelden



Stapels

Schudden



Infectiegraadspoor

Infectiegraadsteen

Infectietrekstapel

Infectieaflegstapel



Gedekte stapel

Aflegstapel

4

Infectiegraadsteen en 9 steden infecteren

Leg de infectiegraadsteen op het meest linkse veld "2" van het infectiegraadspoor. Schud de infectiekaarten en leg deze als gedekte infectiestapel op het daarvoor bedoelde veld op het bord.

Draai de 3 bovenste kaarten van de infectiestapel om. Leg op elk van deze steden 3 ziektestenen in de kleur van de betreffende kaart. Draai de volgende 3 kaarten van de infectiestapel om. Leg op elk van deze 3 steden 2 ziektestenen in de kleur van de betreffende kaart. Draai de volgende 3 kaarten van de infectiestapel om. Leg op elk van deze steden 1 ziektesteen in de kleur van de betreffende kaart (in totaal liggen er nu 18 ziektestenen op het bord, elk in de kleur van de betreffende stad). Leg de 9 omgedraaide infectiekaarten als open infectieaflegstapel op het daarvoorbedoelde veld op het bord.



Gebruik ziektestenen in de kleur van de betreffende kaart.

REGELSTICKER B

REGELSTICKER C

8

REGELSTICKER D

9

Gebruik overwinningbonus

Als het team een maand wint, ontvangt het een bonus voor de volgende maand. Gebruik deze bonus nu (voor het eerste spel krijgen de spelers geen bonus).

10

Start het spel

Neem alle pionnen en trek er willekeurig 1 (zet de pionnen daarna terug). Deze speler begint. Daarna wordt met de klok mee verder gespeeld.

SPELVERLOOP

De speler die aan de beurt is, handelt de volgende 3 fasen in de aangegeven volgorde af:

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

Nadat de speler steden heeft geïnfecteerd, is zijn linkerbuurman aan de beurt.

De spelers doen er goed aan om elkaar te helpen en te adviseren. Geef iedereen de kans om zijn ideeën en meningen te uiten. Maar: de speler die aan de beurt is, beslist wat er werkelijk gebeurt.

De hand van een speler kan uit stad- en/of gebeurteniskaarten bestaan. Een speler heeft stadkaarten voor bepaalde acties nodig, terwijl hij gebeurteniskaarten op elk moment mag spelen.

7

FASE 1: VOER 4 ACTIES UIT

REGELSTICKER E

De speler die aan de beurt is, mag maximaal 4 acties uitvoeren.

Hij mag uit alle onderstaande acties kiezen en daarbij zelf de volgorde bepalen. Hij mag een actie meermaals uitvoeren, maar elk ervan geldt als 1 actie. De eigenschappen van zijn karakter kunnen een actie wijzigen. Voor het uitvoeren van sommige acties moet hij een handkaart afleggen. Hij legt deze op de aflegstapel (voor speelkaarten).

VERPLAATSINGSACTIES



Rijden/Veerboot

De speler verplaatst zijn pion naar een stad die via een witte lijn met de stad waar hij zich bevindt is verbonden.



Een witte lijn die van het bord "loopt", leidt naar een stad aan de andere kant van het bord.
Voorbeeld: Sydney en Los Angeles zijn verbonden.



Directe vlucht

De speler legt een stadkaart af om zijn pion naar de op de kaart genoemde stad te verplaatsen. Hij mag geen directe vlucht gebruiken om naar of van een stad met paniekstatus "chaos", "ineenstortend" of "ingestort" te reizen.



Chartervlucht

De speler legt de stadkaart die met zijn huidige locatie correspondeert af om zijn pion naar een stad naar keuze te verplaatsen. Hij mag geen chartervlucht gebruiken om naar of van een stad met paniekstatus "chaos", "ineenstortend" of "ingestort" te reizen.



Shuttle

De speler verplaatst zijn pion van een stad met een onderzoeksstation naar een andere stad met een onderzoeksstation.

REGELSTICKER F

ANDERE ACTIES



Bouw een gebouw

De speler legt de stadkaart, die met zijn huidige locatie correspondeert, af om er een gebouw te bouwen. In januari zijn uitsluitend onderzoeksstations beschikbaar. Andere gebouwen worden later geïntroduceerd. De speler neemt het gebouw uit de voorraad naast het bord. Is een gebouw niet meer in voorraad, dan neemt hij het van een locatie op het bord naar keuze. Een stad mag maximaal 1 gebouw per soort bevatten.



Behandel een ziekte

De speler verwijdert 1 ziektesteen in een kleur naar keuze uit de stad waar hij zich bevindt en legt deze in de voorraad naast het bord. Is het medicijn voor de betreffende kleur ontdekt, dan verwijdert hij **alle** ziektestenen in deze kleur uit de stad waar hij zich bevindt.

Zijn er ziektestenen van meer kleuren waarvoor het medicijn is ontdekt in een stad, dan moet de speler per kleur 1 actie "Behandel een ziekte" uitvoeren om deze te kunnen verwijderen.

Is de laatste ziektesteen van een ziekte waarvoor het medicijn is ontdekt van het bord verwijderd, dan is deze ziekte uitgeroeid. Draai de betreffende medicijnsteen naar de "0"-kant.

Roeien de spelers een ziekte voor het eerst uit, dan bedenken ze er een naam voor en schrijven deze op het betreffende ziekteveld. Het uitroeien van een ziekte geeft de spelers aan het einde van het spel de mogelijkheid om als één van hun bonussen deze ziekte een positieve mutatie te geven. Positieve mutaties mogen uitsluitend aan ziektes worden gegeven die in het net afgelopen spel zijn uitgeroeid. Een ziekte kan meerdere positieve mutaties hebben, die cumulatief zijn.

Het uitroeien van ziektes is niet vereist om te winnen, maar als steden in de kleur van een uitgeroeide ziekte worden geïnfecteerd, leggen de spelers er **geen** ziektestenen op (zie blz. 11-12; Epidemieën en infecties).

Het verwijderen van de laatste ziektesteen van een ziekte waarvoor nog geen medicijn is ontdekt, heeft geen gevolgen.



Deel kennis

De speler kiest één van de 2 volgende opties:

- Hij **geeft** de stadkaart van de locatie waar hij zich bevindt **aan** een andere speler; of
- Hij **ontvangt** de stadkaart van de locatie waar hij zich bevindt **van** een andere speler.

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

Heeft de speler die de kaart ontvangt nu meer dan 7 kaarten, dan moet hij direct een kaart afleggen of een gebeurteniskaart spelen.

Voorbeeld: de speler die aan de beurt is bevindt zich met een andere speler in Moskou. Heeft hij de "Moskou"-kaart, dan kan hij deze aan de andere speler geven. Heeft de andere speler de "Moskou"-kaart, dan kan de speler deze van hem ontvangen. In beide gevallen moeten de spelers zich in Moskou bevinden en het eens zijn.





Ontdek een medicijn

De speler moet zich in een willekeurige stad met een onderzoeksstation bevinden en 5 stadkaarten van dezelfde kleur uit zijn hand afleggen om het medicijn van die kleur te ontdekken (het is niet noodzakelijk dat de kleur met die van de stad overeenkomt). Bedek het ziektesymbool bovenaan het ziekteveld met de betreffende medicijnsteen. Zijn er op enig moment geen ziektestenen in deze kleur meer op het bord, dan is deze ziekte uitgeroeid. Draai in dat geval de medicijnsteen naar de "uitgeroeid"-kant.

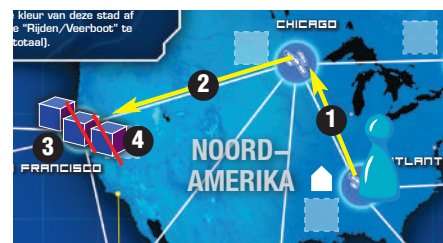
Is er geen actie nodig om een medicijn voor een bepaalde ziekte te ontdekken (als gevolg van positieve mutaties), dan mag een speler de vereiste kaarten op elk moment afleggen, ook als hij niet aan de beurt is.

Is het medicijn voor een ziekte ontdekt, dan blijven de ziektestenen van deze kleur op het bord en er kunnen nog steeds nieuwe verschijnen (als gevolg van epidemieën en infecties; zie blz. 11-12). Het behandelen van deze ziekte wordt echter eenvoudiger.

Voorbeeld: George voert in de eerste beurt 4 acties uit:

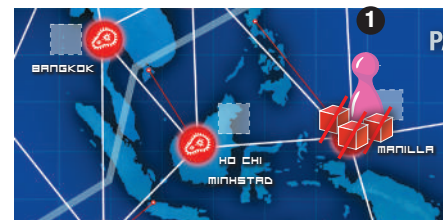
(1) Hij rijdt naar Chicago (van Atlanta), (2) hij rijdt naar San Francisco, (3) hij behandelt een ziekte in San Francisco en verwijdert 1 blauwe ziektesteen, en (4) hij behandelt nog een keer een ziekte in San Francisco en verwijdert een tweede blauwe ziektesteen.

George heeft nu 4 acties uitgevoerd en daarmee is fase 1 van zijn beurt afgerond.



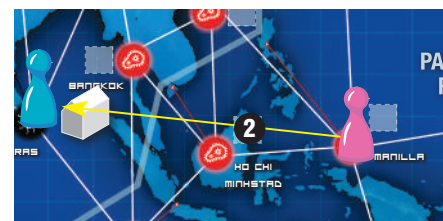
Voorbeeld: later in het spel is het medicijn voor de rode ziekte ontdekt.

Er bevinden zich nog 3 rode ziektestenen in Manilla, waar Anna, de Wetenschapper (witte pion), haar beurt start. Anna (1) behandelt een ziekte in Manilla en verwijdert alle 3 rode ziektestenen in 1 actie (omdat het medicijn daarvoor is ontdekt). Daardoor is de rode ziekte uitgeroeid. De spelers draaien de rode medicijnsteen naar de "O"-kant.



George, de Onderzoeker (turquoise pion), bevindt zich in Madras, waar hij een onderzoeksstation heeft gebouwd.

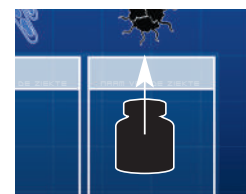
George heeft de stadkaart Caïro in zijn hand en biedt aan om deze kaart aan Anna te geven als zij naar Madras kan komen (omdat George de Onderzoeker is, mag hij Anna een stadkaart naar keuze geven). Anna legt haar stadkaart Manilla af en (2) verplaatst haar pion met een chartervlucht naar Madras.



Anna (3) deelt kennis met George en ontvangt zijn stadkaart Caïro. Anna heeft nu 4 zwarte kaarten, wat normaal gesproken niet voldoende is om een medicijn te ontdekken.



Maar omdat Anna de Wetenschapper is, heeft ze slechts 4 kaarten van dezelfde kleur nodig om het medicijn voor de betreffende ziekte te ontdekken. Anna (4) ontdekt een medicijn en legt haar 4 zwarte kaarten af (ze bevindt zich bij een onderzoeksstation). De spelers leggen de zwarte medicijnsteen op het zwarte ziektesymbool op het bord om aan te geven dat het medicijn is ontdekt. Anna heeft daarmee 4 acties uitgevoerd en fase 1 van haar beurt afgerond.



REGELSTICKER G

REGELSTICKER H

REGELSTICKER I

REGELSTICKER J

REGELSTICKER K

REGELSTICKER L

REGELSTICKER M

REGELSTICKER N

REGELSTICKER O

FASE 2: TREK 2 SPEELKAARTEN

Na het uitvoeren van zijn 4 acties trekt de speler die aan de beurt is 2 kaarten van de gedekte stapel (speelkaarten).



Zijn er op het moment dat de speler kaarten moet trekken minder dan 2 kaarten in de gedekte stapel, dan eindigt het spel direct en heeft het team verloren!
(Schud de aflegstapel **niet** door de gedekte stapel.)

REGELSTICKER P

EPIDEMIEKAARTEN

Trekt de speler een **epidemie**kaart, dan voegt hij deze niet aan zijn hand toe (hij trekt ook geen vervangende kaart). Voer in plaats daarvan de volgende 3 stappen uit:

- 1. Verhogen:** zet de infectiegraadsteen 1 veld op het infectiegraadspoor vooruit.
- 2. Infecteren:** trek de **onderste** kaart van de infectiestapel. Leg 3 ziektestenen in de kleur van de kaart op de afgebeelde stad (is de betreffende ziekte uitgeroeid, dan gebeurt er niets). Liggen er al ziektestenen in deze kleur op de stad, dan vindt er een **uitbraak** plaats. Vul in dat geval tot 3 ziektestenen van deze kleur aan en voer een uitbraak uit (zie verderop). Leg de getrokken kaart op de infectieaflegstapel.



Zijn er **niet voldoende** ziektestenen in voorraad om op het bord te leggen, dan is het spel afgelopen en heeft het team verloren!
Dit kan gebeuren tijdens een epidemie, een uitbraak of infecties (zie verderop).

- 3. Verheven:** schud uitsluitend de kaarten van de **infectieaflegstapel** en leg deze gedekt bovenop de infectiestapel.



Onthoud bij het uitvoeren van deze stappen dat de getrokken kaart onderaf de stapel wordt genomen, dat **uitsluitend de infectieaflegstapel** wordt geschud en dat deze **bovenop** de bestaande infectiestapel wordt gelegd.

Het is mogelijk (maar zeldzaam) dat een speler in zijn beurt 2 epidemiekaarten trekt. Voer in dat geval eerst de 3 stappen voor de ene epidemie uit en daarna direct nogmaals de 3 stappen voor de andere epidemie.

In deze situatie is de stadkaart die door de tweede epidemie is getrokken de enige kaart die moet worden "geschud". Deze komt dus bovenop de infectiestapel. In deze stad zal tijdens fase 3 "Infecteer steden" (zie blz. 12) een uitbraak plaatsvinden, tenzij een gebeurteniskaart dat verhindert (zie gebeurteniskaarten op blz. 15).

Leg afgehandelde epidemiekaarten op de aflegstapel (voor speelkaarten).

REGELSTICKER Q

FASE 3: INFECTEER STEDEN

Draai één voor één een aantal kaarten van de infectiestapel om, dat gelijk is aan de huidige **infectiegraad** (dit wordt door de infectiegraadsteen op het infectiegraadspoor getoond). Infecteer steeds de stad die je onthult.

Om een stad te infecteren leggen de spelers er 1 ziektesteen in de kleur van de kaart op, tenzij de betreffende ziekte is uitgeroeid (dan gebeurt er niets). Liggen er al 3 ziektestenen in deze kleur op de stad, dan vindt er een **uitbraak** plaats. Leg er dan geen vierde ziektesteen van deze kleur bij en voer een uitbraak uit (zie verderop). Leg de stadkaart daarna op de infectieaflegstapel.

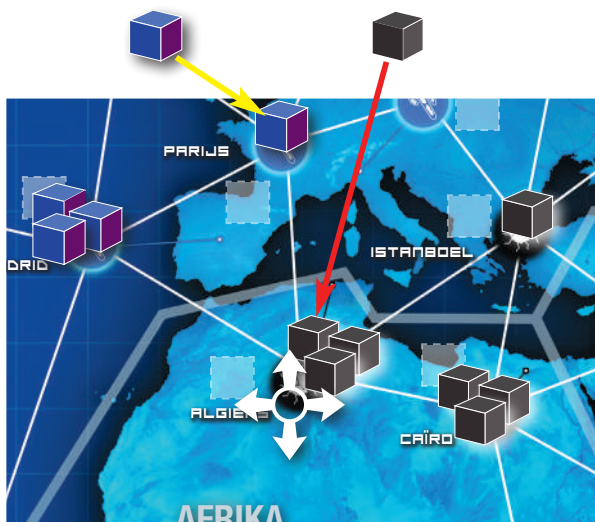


Voorbeeld (vervolg): Anna eindigt haar beurt met het infecteren van steden. De huidige infectiegraad is 3, dus ze trekt één voor één 3 infectiekaarten: eerst Seoel, dan Parijs en tot slot Algiers.

Omdat de rode ziekte is uitgeroeid, legt Anna de kaart Seoel zonder gevolgen af.

Er ligt 1 blauwe ziektesteen op Parijs. Anna legt er nu een tweede blauwe ziektesteen bij en legt Parijs ook af.

Het medicijn voor de zwarte ziekte is weliswaar ontdekt, maar deze is nog niet uitgeroeid (er bevinden zich nog zwarte ziektestenen op het bord). Anna moet Algiers dus infecteren. Omdat er al 3 zwarte ziektestenen in Algiers liggen, legt Anna er geen vierde bij. In plaats daarvan vindt er in Algiers een uitbraak plaats en wordt de volgende paniekniveausticker erbij geplakt.



REGELSTICKER R

REGELSTICKER S

REGELSTICKER T

UITBRAKEN

Vindt er een uitbraak plaats, zet de uitbrakensteen dan 1 veld op het uitbrakenspoor vooruit. Leg daarna in elk van de steden die is verbonden met de stad waar de uitbraak plaatsvindt 1 ziektesteen in de kleur van de ziekte die de uitbraak veroorzaakte. Bevinden zich in één van die steden al 3 ziektestenen van deze kleur, leg er dan geen vierde bij. In plaats daarvan ontstaat er een **kettingreactie**. In de betreffende stad vindt een uitbraak plaats, nadat de huidige is afgehandeld.

Zet ook in het geval van een kettingreactie de uitbrakensteen voor elke nieuwe uitbraak 1 veld op het uitbrakenspoor vooruit. Leg daarna weer in elk van de steden die is verbonden met de stad waar de nieuwe uitbraak plaatsvindt 1 ziektesteen in de kleur van de ziekte die de uitbraak veroorzaakte. **Maar let op:** leg geen ziektesteen op een stad waar als gevolg van het afhandelen van de huidige infectiekaart al een uitbraak heeft plaatsgevonden.

Het kan als gevolg van uitbraken voorkomen dat een stad ziektestenen van verschillende kleuren bevat (maximaal 3 per kleur).



Bereikt de uitbrakensteen het laatste veld van het uitbrakenspoor, dan eindigt het spel en heeft het team verloren!

PANIEKNIVEAU VERHOGEN

Verhoog het paniekniveau van een stad waar een uitbraak plaatsvindt met 1. Eindigt het spel als gevolg van uitbraken en vinden er als gevolg van een kettingreactie meer dan 8 uitbraken plaats, dan mogen de spelers kiezen in welke steden de uitbraken plaatsvinden en waar daardoor het paniekniveau wordt verhoogd. De spelers hoeven tijdens 1 spel dus niet meer dan 8 keer als gevolg van een uitbraak het paniekniveau van een stad te verhogen.

Bereikt een stad met een onderzoeksstation paniekniveau 2, verwijder het dan uit de stad. Is er een startonderzoeksstationssticker in deze stad (zie blz. 14), plak er dan een vernietigd-onderzoeksstationssticker op.

In toekomstige spellen is het mogelijk dat steden geïsoleerd raken, zodat uitbraken geen invloed op verbonden steden hebben. Verhoog bij een uitbraak in een geïsoleerde stad het paniekniveau ervan, maar zet de uitbrakensteen **niet** vooruit.

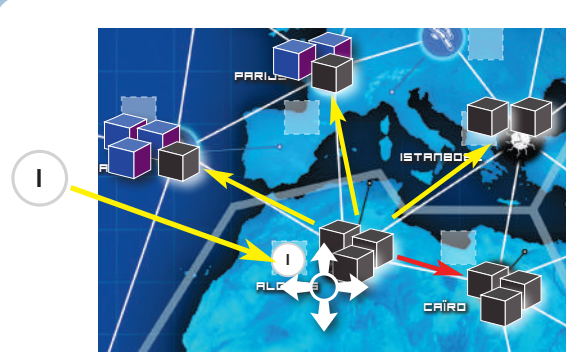
CONTROLEER OP VERWONDINGEN

Een karakter dat in een stad waar een uitbraak plaatsvindt staat, krijgt een verwonding.

REGELSTICKER U

EINDE VAN EEN SPEELBEURT

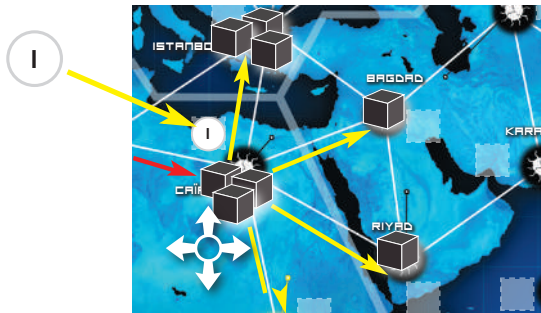
Nadat de speler steden heeft geïnfecteerd en de omgedraaide kaarten heeft afgelegd, is zijn beurt voorbij. Zijn linkerbuurman is nu aan de beurt en begint weer bij fase 1: voer 4 acties uit.



Voorbeeld (vervolg): er vindt een zwarte ziekteuitbraak in Algiers plaats. Anna zet de uitbrakensteen op het uitbrakenspoor 1 veld vooruit, plakt de volgende paniekniveausticker bij Algiers en legt 1 zwarte ziektesteen op elk van de met Algiers verbonden steden: Madrid, Parijs, Istanboel en Caïro. Caïro bevat al 3 zwarte ziektestenen, dus Anna legt er geen vierde bij. In plaats daarvan vindt er een uitbraak in Caïro plaats (kettingreactie).



Anna zet de uitbrakensteen nog 1 veld vooruit en plakt de volgende paniekniveausticker bij Caïro. Ze legt 1 zwarte ziektesteen op elke met Caïro verbonden stad: Istanboel, Bagdad, Riyad en Khartoem, maar niet in Algiers, want daar heeft al een uitbraak plaatsgevonden als gevolg van de huidige infectiekaart. Daarna legt Anna de kaart Algiers af.



EINDE VAN HET SPEL

De spelers winnen zodra ze het vereiste aantal doelen hebben vervuld. Het spel eindigt dan direct, zelfs al bevindt het spel zich midden in een speelbeurt of een serie uitbraken.

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

- Direct als de uitbrakensteen het laatste veld van het uitbrakenspoor bereikt.
- Direct als er niet voldoende ziektestenen in voorraad zijn om op het bord te leggen. Eventuele resterende infecties en/of uitbraken vervallen.
- Direct als een speler na het uitvoeren van acties niet voldoende kaarten (2) kan trekken.

REGELSTICKER V

BIJ WINST OF VERLIES: HET TEAM KIEST 2 OPWAARDERINGEN AAN HET EINDE VAN HET SPEL

ALS HET TEAM WINT

- Het team krijgt de overwinningbonus voor de volgende maand. Deze is op de kaarten van de Legacy-stapel beschreven.
- Het team start het volgende spel aan het begin van de volgende maand.
- Verlaag het financieringsniveau met 2 (niet lager dan 0), want het team heeft de situatie duidelijk goed in de hand.
- Noteer het nieuwe financieringsniveau.

ALS HET TEAM VERLIEST

- Is dit de eerste keer dat de maand is gespeeld, dan moet het team de maand nogmaals proberen. Is dit al de tweede keer, dan start het team het volgende spel aan het begin van de volgende maand.
- Verhoog het financieringsniveau met 2 (niet hoger dan 10), want deze puinhoop moet ZO SNEL MOGELIJK worden opgelost.
- Noteer het nieuwe financieringsniveau.

IN BEIDE SITUATIES (WINST OF VERLIES)

- Het team kiest 2 opwaarderingen (zie hiernaast).
- Verwijder alle speelstukken van het bord.
- Leg alle stadkaarten af. De stapel speelkaarten wordt aan het begin van het volgende spel opnieuw voorbereid. Plaats gebruikte Legacy-kaarten **nooit** terug in de Legacy-stapel. De spelers gaan gewoon verder waar ze waren gebleven.
- Doen de spelers een maand opnieuw, dan blijven hun missie instructies en doelen gelijk.

Bereid een volgend spel voor zoals onder "Voorbereiding" beschreven.

OPWAARDERINGEN

Het team mag aan het einde van elk spel (bij winst of verlies) 2 beschikbare opwaarderingen kiezen. Het is toegestaan om dezelfde opwaardering tweemaal te kiezen.

NIET-GEFINANCIERDE GEBEURTENISSEN

Kies een gebeurtenissticker en plak deze op een stadkaart naar keuze. Deze kaart geldt nu zowel als stadkaart als gebeurteniskaart. De kaart kan tijdens het spel op één van beide manieren worden gebruikt. Deze gecombineerde kaarten zijn elk spel beschikbaar en onafhankelijk van het financieringsniveau. Een stadkaart kan **nooit** meer dan 1 sticker hebben.

STARTONDERZOEKSTATIONS

Kies een stad waar zich een onderzoeksstation bevindt en plak er een onderzoeksstationssticker bij. De spelers zetten tijdens de voorbereiding van elk van de volgende spellen een onderzoeksstation in elk van de steden met zo'n sticker. Plak een onderzoeksstationssticker dichtbij de stad (zoals het symbool bij Atlanta), maar niet op het veld voor de paniekniveausticker.

KARAKTER OPWAARDEREN

Voeg een opwaardering aan een karakter toe. Ieder karakter heeft plaats voor 2 opwaarderingen (behalve de Generalist, die plaats voor 4 opwaarderingen heeft). De spelers mogen een opwaardering op een andere plakken (en de oude zo vervangen). De spelers kunnen uitsluitend karakters opwaarderen die aan het net afgelopen spel deelnamen.

POSITIEVE MUTATIES

Hebben de spelers in het net afgelopen spel een ziekte uitgeroeid, dan mogen ze deze een positieve mutatie geven. Daardoor kunnen ze in toekomstige spellen het medicijn ervoor eenvoudiger ontdekken. Plak de positieve mutatiesticker op het betreffende ziekteveld op het bord.

Een speler kan het medicijn voor ziektes die de "Efficiënt te sequentiëren"-mutatie hebben, op elk moment ontdekken door het vereiste aantal kaarten af te leggen. Dit kost hem geen actie en hij hoeft niet aan de beurt te zijn.

REGELSTICKER W

KAARTEN

SPEELKAARTEN

De spelers hebben tijdens het spel de optie om stickers op stadkaarten te plakken. Een stadkaart kan nooit meer dan 1 sticker hebben. Een speler die een stadkaart met een sticker speelt, kiest of hij deze als stad- of gebeurteniskaart speelt (nooit beide).

De spelers mogen op elk moment kaarten in aflegstapels bekijken.

HANDKAARTENLIMIET

Een speler die wanneer dan ook meer dan 7 handkaarten heeft, moet (na eerst eventueel getrokken epidemiekaarten te hebben afgehandeld) handkaarten afleggen en/of gebeurteniskaarten spelen totdat hij er 7 over heeft (zie "Gebeurteniskaarten").

Uitsluitend speelkaarten tellen mee bij het bepalen van het aantal handkaarten van een speler.

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 het afhandelen van een kaart in.

Voorbeeld: in de fase "Infecteer steden" veroorzaakt de eerste getrokken kaart een uitbraak. Een speler mag nu niet de gebeurtenis "Behandeling op afstand" spelen om de uitbraak te voorkomen. Hij mag de kaart wel spelen ná afhandeling van de uitbraak en vóór het trekken van de volgende infectiekaart.

Na het spelen van een gebeurteniskaart, wordt deze op de aflegstapel gelegd.

GEBOUWEN

Een stad mag van elk soort gebouw maximaal 1 exemplaar bevatten.

ONDERZOEKSSTATIONS



Een speler moet zich in een stad met een onderzoeksstation bevinden om de actie "Ontdek een medicijn" te kunnen uitvoeren. Verder kan een speler de actie "Shuttle" uitvoeren om zijn pion van het ene naar het andere onderzoeksstation te verplaatsen. Vernietig een onderzoeksstation in een stad die paniekstatus "chaos" krijgt. Heeft deze stad een startonderzoeksstationssticker, plak er dan een vernietigd-onderzoeksstationssticker op. Een speler mag geen onderzoeksstation bouwen in een stad met paniekstatus "chaos", "ineengestort" of "ingestort".

REGELSTICKER X

REGELSTICKER Y

SPELREGELS DIE VAAK OVER HET HOOFD WORDEN GEZIEN

- Trek *geen* vervangende kaart als er een epidemiekaart wordt getrokken.
- Een speler mag bij *elk* onderzoeksstation een medicijn ontdekken. De kleur ervan hoeft niet overeen te komen met de kleur van de stad waar hij zich bevindt.
- Een speler mag in zijn beurt een kaart van een andere speler ontvangen als ze zich beiden in de stad bevinden die met de betreffende kaart *correspondeert*.
- Een speler mag in zijn beurt een kaart *naar keuze* ontvangen van de Onderzoeker als ze zich beiden in dezelfde stad bevinden.
- De handkaartenlimiet van een speler geldt ook direct na het ontvangen van een kaart van een andere speler.
- Karakters krijgen een verwonding als ze in een stad staan waar een uitbraak plaatsvindt.

WAT MOETEN WE DOEN ALS WE EEN SPELREGEL HEBBEN GEMIST?

Meestal is dat niet zo erg. Normaal gesproken beïnvloedt een vergeten kaart of spelregel het spel niet enorm. Noteer het en ga gewoon verder.

In sommige situaties kan een vergeten of verkeerd geïnterpreteerde spelregel het spel te eenvoudig of te moeilijk maken. De spelers kunnen dan gezamenlijk bepalen of ze het financieringsniveau voor het volgende spel verhogen (als het spel per ongeluk te moeilijk was) of verlagen (als het spel per ongeluk te eenvoudig was).

CREDITS

Spelontwerp: Matt Leacock en Rob Daviau

Artwork: Chris Quilliams

Grafische Vormgeving: Philippe Guérin

Layout spelregels: Marie-Eve Joly

Editor: Jean-François Gagné

Speltesters: Sherrie Alder, Robby Anderson, Chris Aylott, Margaret en Richard Bliss, Michael Bretzlaff, Brett Burgess, Danny Calderon, Chris en Kim Farrell, Nathan Fluegel, Rich Fulcher, Mark Goetz, Jason Grantz, Mickie Grantz, Chris Grim, Philip Gross, Shelby Hemker, David Heron, Carissa Josephic, Jesse Josephic, Tim Keating, David Kloba, Shawn Murphy, Colleen, Donna, Ruth en Tim Leacock, Patrick Neary, Steve Nix, Dave Nolin, Jonathan Owens, Bryan Reed, Jason Schklar, Jenn Skahan, Ken Tidwell, Stephen Waldron, Kit Yona en Ian Zang.

Speltesters Gen Con: Ryan Corder, Martin Lieser, Paul Madden en Nicholas Kent.

Speciale dank: Tom Lehmann, Beth Heile en John Knoerzer.

© 2015, 2021 Z-Man Games. Pandemic, Z-Man Games, and the Z-Man logo are TMs of Z-Man Games. Actual components may vary from those shown. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS AGE 13 OR YOUNGER.

Z-MAN[®]
games

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

Volg Pandemic op



Spelkalender

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

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

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

Het financieringsniveau kan niet lager dan 0 en niet hoger dan 10 worden.

		Financiering	Datum	Spelers en karakters	Winst of verlies?
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				

NOTITIES:
