PANDEMIC™

Door Matt Leacock

Download in de App Store
ONTDEK HET OP Google play
amazon apps

Heb jij de juiste motivatie en eigenschappen om de mensheid te redden? Als deskundig lid van een ziektebestrijdingsteam moet jij de schade die 4 dodelijke ziektes veroorzaken beperken terwijl je koortsachtig een medicijn probeert te ontdekken.

Samen met je teamleden reis je over de wereld om infecties aan te pakken, terwijl je op zoek gaat naar ingrediënten voor medicijnen. Om te slagen, moet je intensief samenwerken en de specialismen van de individuele teamleden efficiënt benutten. De klok tikt door als uitbraken en epidemieën zich steeds verder verspreiden en de plagen een nieuwe impuls geven.

Kun jij alle medicijnen op tijd ontdekken? Het lot van de mensheid ligt in jouw handen!

SPEELMATERIAAL

7 karakterkaarten

7 pionnen

59 speelkaarten
(48 stadkaarten, 6 epidemiekaarten, 5 gebeurteniskaarten)

4 overzichtskaarten

48 infectiekaarten

96 ziektestenen
24 per kleur

Uitgeroeid= "⊘"-kant

4 medicijnstenen

1 infectiegraadsteen

1 uitbrakensteen

6 onderzoeksstations

1 speelbord

OVERZICHT

De instructievideo voor Pandemic vindt u op:
www.zmangames.com/pandemic-online-rules.html

In *Pandemic* zijn de spelers leden van een ziektebestrijdingsteam. Ze moeten samenwerken om medicijnen te ontwikkelen en uitbraken te voorkomen, voordat 4 dodelijke ziektes (blauw, geel, zwart en rood) de mensheid vergiftigen.

Pandemic is een *coöperatief* spel. De spelers winnen of verliezen gezamenlijk.

Hun doel is om medicijnen voor alle 4 ziektes te ontdekken. De spelers verliezen als:

- er 8 uitbraken hebben plaatsgevonden (er ontstaat wereldwijde paniek); of
- er niet voldoende ziektestenen over zijn dan dat er nodig zijn (een ziekte verspreidt zich te snel); of
- er niet voldoende speelkaarten over zijn dan dat er nodig zijn (het team heeft geen tijd meer).

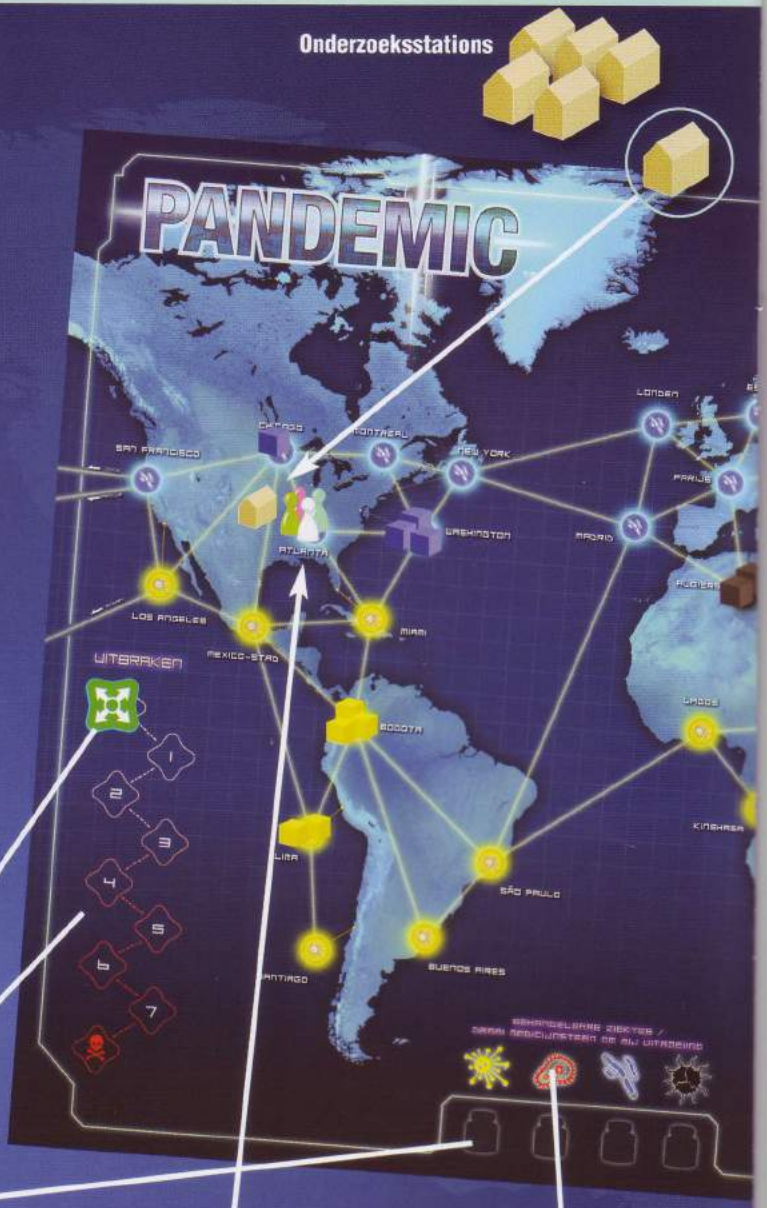
Iedere speler heeft een karakterkaart met speciale eigenschappen, die de kansen van het team vergroten.

VOORBEREIDING

1 Speelbord en speelstukken

Leg het speelbord midden op tafel. Sorteer de onderzoeksstations en ziektestenen en leg deze als algemene voorraad naast het speelbord. Zet 1 onderzoeksstation in Atlanta.

Atlanta is de thuisbasis van het CDC, Center for Disease Control and Prevention.



Ziektestenen

2 Uitbrakensteen en medicijnstenen

Leg de uitbrakensteen op veld "0" van het uitbrakenspoor. Leg de medicijnstenen met de blanco kant naar boven onder de velden voor ontdekte medicijnen.

Uitbrakensteen

Uitbrakenspoor

Medicijnstenen

Velden voor ontdekte medicijnen

4 Kaarten en pionnen

Iedere speler krijgt een overzichtskaart. Schud de karakterkaarten en geef iedere speler er 1. De spelers leggen deze open voor zich op tafel. Zet de bijbehorende pionnen in Atlanta. Doe de resterende karakterkaarten en pionnen in de doos.

Zoek de epidemieën uit de stapel speelkaarten en leg deze even opzij. Schud de andere speelkaarten (stad- en gebeurteniskaarten). Geef iedere speler een aantal kaarten, afhankelijk van het aantal spelers:

Aantal spelers	Kaarten
2	4
3	3

3 Infectiegraadsteen en 9 steden infecteren

Leg de infectiegraadsteen op het meest linkse veld ("2") van het infectiegraadspoor. Schud de infectiekaarten en draai de bovenste 3 kaarten om. Leg op elk van deze steden 3 ziektestenen van de corresponderende kleur. Draai daarna nog 3 kaarten om en leg op elk van deze steden 2 ziektestenen van de corresponderende kleur. Draai tot slot weer 3 kaarten om en leg op elk van deze steden 1 ziektesteen van de corresponderende kleur. (De spelers leggen dus in totaal 18 ziektestenen, waarbij de kleur van een ziektesteen en die van de stad waar de steen op ligt steeds gelijk zijn.) Leg de omgedraaide 9 kaarten open op het veld "Infectieaflegstapel". Leg de resterende infectiekaarten als gedekte stapel op het veld "Infectiestapel".

Gebruik ziektestenen in de kleur van de betreffende kaart

6 Start het spel

De spelers bekijken hun stadkaarten. De speler met de stadkaart met de grootste bevolking begint.

Gebruik in je eerste spel 4 epidemiekaarten. Als je het basisspel beheerst, kun je 6 epidemiekaarten gebruiken.

5 Gedekte stapel samenstellen

Bepaal de moeilijkheidsgraad van het spel. Gebruik 4 epidemiekaarten voor beginnende spelers, 5 epidemiekaarten voor het basisspel en 6 epidemiekaarten voor gevorderden. Leg alle ongebruikte epidemiekaarten terug in de doos.

Verdeel de resterende speelkaarten in zoveel (ongeveer gelijke) gedekte stapels als het aantal gebruikte epidemiekaarten. Schud 1 epidemiekaart gedekt door elk van de stapels. Leg alle stapels nu op elkaar, waarbij eventuele kleinere stapels onderaan komen.

SPELVERLOOP

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

1. 4 acties uitvoeren
2. 2 speelkaarten trekken
3. Steden infecteren

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.

1. 4 ACTIES UITVOEREN

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 verbonden is met de stad waarin hij zich bevindt.

Directe vlucht

De speler legt een stadkaart af om zijn pion te verplaatsen naar de stad die op deze kaart vermeld is.

Chartervlucht

De speler legt de stadkaart van zijn huidige locatie af om zijn pion naar een stad naar keuze te verplaatsen.

Shuttle

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

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

ANDERE ACTIES

Bouw een onderzoeksstation

De speler legt de stadkaart die met zijn huidige locatie correspondeert af om er een onderzoeksstation te bouwen. Hij neemt het uit de voorraad naast het speelbord. Is er geen onderzoeksstation meer in voorraad, dan neemt de speler het van een locatie op het speelbord naar keuze.

Gebruik niet meer dan 6 onderzoeksstations. Bevat het spel er meer, doe de overige dan terug in de doos.

Behandel een ziekte

De speler verwijdert 1 ziektesteen in een kleur naar keuze van de stad waar hij zich bevindt en legt deze in de voorraad naast het speelbord. Is het medicijn voor de betreffende kleur ontdekt (Zie "Ontdek een medicijn" onderaan deze pagina), dan verwijdert hij alle ziektestenen in deze kleur van de stad waar hij zich bevindt.

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

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.

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. 6; 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 één van zijn kaarten afleggen of een gebeurteniskaart spelen (zie Gebeurteniskaarten op blz. 7).

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 stad met een onderzoeksstation bevinden en 5 stadkaarten van dezelfde kleur uit zijn hand afleggen om het medicijn van die kleur te ontdekken. Leg de betreffende medicijnsteen op het corresponderende veld voor ontdekte medicijnen. Zijn er geen ziektestenen in deze kleur op het speelbord, dan is deze ziekte uitgeroeid. Draai in dat geval de medicijnsteen naar de "⊘"-kant.

Is het medicijn voor een ziekte ontdekt, dan blijven de ziektestenen van deze kleur op het speelbord en kunnen er nog steeds nieuwe verschijnen (als gevolg van epidemieën en infecties; zie blz. 6). Het behandelen van deze ziekte wordt echter eenvoudiger.

Voorbeeld: Ben voert in zijn eerste beurt 4 acties uit:
(1) Hij rijdt naar Chicago (vanuit Atlanta), (2) hij rijdt naar San Francisco, (3) hij behandelt een ziekte in San Francisco en verwijdert zo een blauwe ziektesteen, en (4) hij behandelt nogmaals een ziekte in San Francisco, waardoor hij nog een blauwe ziektesteen van het speelbord verwijdert.
Ben heeft daarmee de actiefase van zijn beurt afgerond.

Voorbeeld: in de loop van het spel is het rode medicijn ontdekt.

Er zijn nog 3 rode ziektestenen op het speelbord over, die allemaal in Manilla liggen. Anna (Wetenschapper; wit) begint daar met haar beurt. Ze (1) behandelt een ziekte in Manilla en verwijdert voor 1 actie alle 3 rode ziektestenen (omdat het medicijn daartegen is ontdekt). Daarmee is de rode ziekte uitgeroeid. De spelers draaien de rode medicijnsteen naar de "⊘"-kant.

George (Projectleider; groen) bevindt zich in Madras, waar hij een onderzoeksstation heeft gebouwd.

George zegt tegen Anna dat hij de Madraskaart heeft en biedt aan om haar de kaart te geven als zij naar Madras kan komen. Anna legt haar Manillakaart af voor een (2) chartervlucht, en verplaatst haar pion naar Madras.

Anna (3) deelt nu kennis met George en krijgt de Madraskaart van hem. Anna heeft nu 4 zwarte kaarten, wat normaal gesproken niet genoeg is om het zwarte medicijn te ontdekken.

Anna is echter Wetenschapper en heeft maar 4 kaarten van dezelfde kleur nodig om het betreffende medicijn te ontdekken. Omdat ze bij een onderzoeksstation staat, kan ze direct (4) het zwarte medicijn ontdekken. Ze legt haar 4 zwarte kaarten af en schuift de zwarte medicijnsteen naar diens veld voor ontdekte medicijnen.

Anna heeft daarmee de actiefase van haar beurt afgerond.

2. 2 SPEELKAARTEN TREKKEN

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!
(de aflegstapel mag niet nogmaals geschud worden om een nieuwe gedekte stapel te vormen).

EPIDEMIEKAARTEN

Trekt de speler een epidemiekaart, 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 speelbord te leggen, dan is het spel afgelopen en heeft het team verloren! Dit kan gebeuren tijdens een epidemie, een uitbraak of steden infecteren (zie verderop).

3. Verhevigen: 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 vanonder 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 de fase "3. Steden infecteren" (zie blz. 6) een uitbraak plaatsvinden, tenzij een gebeurteniskaart dat verhindert (zie gebeurteniskaarten op blz. 7).

Verwijder afgehandelde epidemiekaarten uit het spel en trek hiervoor geen nieuwe kaarten.

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 overheeft (zie Gebeurteniskaarten; blz. 7).

Voorbeeld (vervolg): Anna trekt 2 kaarten. Geen van beide is een epidemie en Anna heeft minder dan 7 kaarten, dus ze vervolgt haar beurt.

3. STEDEN INFECTEREN

Draai één voor één zoveel kaarten van de infectiestapel om als de huidige infectiegraad (deze wordt door de infectiegraadsteen op het infectiegraadspoor aangegeven). Infecteer steeds de op de omgedraaide kaart aangegeven stad.

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 maar 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. Anna draait daarom 3 infectiekaarten om: eerst Seoel, daarna Parijs en ten slotte Algiers.

De rode ziekte is uitgeroeid, dus Anna legt de Seoelkaart zonder gevolgen af.

Er ligt 1 blauwe ziektesteen op Parijs. Anna legt er 1 blauwe ziektesteen bij en legt de Parijskaart af.

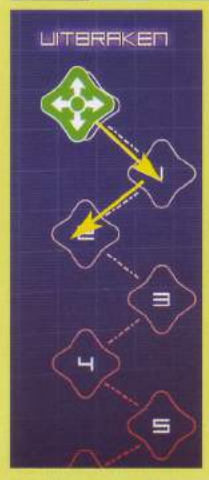
Het zwarte medicijn is ontdekt, maar de ziekte is nog niet uitgeroeid (er liggen nog zwarte ziektestenen op het speelbord). Anna moet daarom Algiers infecteren. Omdat er al 3 zwarte ziektestenen liggen, legt Anna er geen vierde. In plaats daarvan vindt er in Algiers een uitbraak plaats.

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. Als gevolg van uitbraken kan een stad ziektestenen van meerdere kleuren bevatten, tot maximaal 3 stenen per kleur.

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



Voorbeeld (vervolg): er vindt een zwarte uitbraak plaats in Algiers. Anna zet de uitbrakensteen 1 veld vooruit en legt 1 zwarte ziektesteen op elke aan Algiers grenzende stad: Madrid, Parijs, Istanboel en Caïro. Op Caïro lagen al 3 zwarte ziektestenen. Daarom legt Anna daar niets op en ontstaat er in plaats daarvan een kettingreactie-uitbraak in Caïro.

Anna zet de uitbrakensteen nog 1 veld verder en legt 1 zwarte ziektesteen op elke aan Caïro grenzende stad: Istanboel, Bagdad, Riyad en Khartoem. Ze legt niets op Algiers, omdat daar al een uitbraak geweest is als gevolg van de huidige infectiekaart. Tot slot legt Anna de infectiekaart "Algiers" op de infectieaflegstapel.

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: 4 acties uitvoeren.

GEBEURTENISKAARTEN

Een speler mag op elk moment tijdens het spel gebeurteniskaarten spelen, ook als hij niet aan de beurt is. Dit kost geen actie. De speler die de kaart speelt, bepaalt hoe deze wordt uitgevoerd.

Let op: het is niet toegestaan om een gebeurteniskaart te spelen tussen het trekken en afhandelen van een kaart.

Worden er 2 epidemiekaarten tegelijk getrokken, dan mogen de spelers gebeurteniskaarten spelen na afhandeling van de eerste en vóór afhandeling van de tweede epidemie.

Voorbeeld: de als eerste getrokken infectiekaart in de fase "Steden infecteren" veroorzaakt een uitbraak. Geen van de spelers mag nu de gebeurtenis "Luchtbrug" spelen om de uitbraak te voorkomen. Na afhandeling van de uitbraak mag de kaart wel worden gespeeld om de Quarantainespecialist te verplaatsen (en mogelijk andere steden te beschermen), voordat de volgende infectiekaart wordt omgedraaid.

Leg gebruikte gebeurteniskaarten op de aflegstapel (voor speelkaarten).

SPEELKAARTEN

In een spel met beginnende spelers (4 epidemiekaarten) legt iedere speler zijn speelkaarten open voor zich op tafel.

De handkaartenlimiet van een speler geldt uitsluitend voor speelkaarten. De karakterkaart en de overzichtskaart zijn geen onderdeel van een hand.

In het basisspel (5 epidemiekaarten) en het spel voor gevorderden (6 epidemiekaarten) houdt iedere speler zijn kaarten gedekt in zijn hand, zodat iedereen unieke informatie aan de discussie kan bijdragen.

Ervaren groepen kunnen indien gewenst besluiten om open te spelen.

De spelers mogen de infectieaflegstapel en de aflegstapel voor speelkaarten op elk moment doorkijken.

EINDE VAN HET SPEL

De spelers winnen zodra ze alle 4 medicijnen hebben ontdekt.

Het is niet vereist om alle ziekten uit te roeien. Zodra alle medicijnen zijn ontdekt, is het spel afgelopen en winnen de spelers direct, ongeacht het aantal ziektestenen op het speelbord.

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 speelbord te leggen.
- Direct als een speler na het uitvoeren van acties niet voldoende speelkaarten (2) kan trekken.

OVERZICHT VAN DE KARAKTERS

Iedere speler heeft een karakter met speciale eigenschappen, waarmee hij de kansen van het team vergroot.

CRISISMANAGER

De Crisismanager mag voor 1 actie een afgelegde gebeurteniskaart *naar keuze* pakken en die op zijn karakterkaart bewaren. Er mag nooit meer dan 1 gebeurteniskaart op liggen en deze maakt geen deel uit van je hand.

De Crisismanager mag een bewaarde gebeurteniskaart op een moment naar keuze spelen en moet deze daarna *uit het spel verwijderen.*

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.

Verplaatst de Logistiek manager pionnen alsof deze zijn eigen zijn, dan moet hij te spelen of af te leggen kaarten (voor directe en chartervluchten) uit zijn eigen hand nemen. Legt hij een kaart voor een chartervlucht af, dan moet deze de stad tonen waar de pion vertrekt.

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".

ARTS

De Arts verwijdert *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 verwijdert 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.

Het automatisch verwijderen van stenen door de Arts kan gebeuren tijdens de beurt van een andere speler, wanneer hij wordt verplaatst door de Logistiek Manager of de gebeurteniskaart Luchtbrug.

De Arts voorkomt ook het plaatsen van ziektestenen (en uitbraken) in zijn huidige stad voor ziektes waarvoor een medicijn ontdekt is.

SPELREGELS DIE EENVOUDIG 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 met de kleur van de stad waar hij zich bevindt overeen te komen.
- 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* van de Onderzoeker ontvangen als ze zich beiden in dezelfde stad bevinden.

PROJECTLEIDER

De Projectleider mag voor 1 actie:

- een onderzoeksstation op zijn huidige locatie bouwen (hij hoeft geen kaart af te leggen), OF
- eenmaal per beurt van een onderzoeksstation naar een stad naar keuze reizen. Hij legt daarvoor een stadkaart naar keuze af.

De Logistiek manager mag bij het verplaatsen van de pion van de Projectleider geen gebruik maken van de speciale verplaatsingseigenschap van de Projectleider.

QUARANTAINESPECIALIST

De Quarantainespecialist verhindert alle uitbraken en het leggen van ziektestenen in de stad waar ze zich bevindt en alle daaraan grenzende steden. Ze heeft geen invloed op stenen die worden geplaatst tijdens de voorbereiding van het spel.

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.

WETENSCHAPPER

De Wetenschapper heeft maar 4 (in plaats van 5) stadkaarten van dezelfde kleur nodig om het medicijn voor de betreffende ziekte te ontdekken.

CREDITS

Spelontwerp: Matt Leacock
Artwork: Chris Quilliams
Grafische vormgeving: Philippe Guérin, Olivier Lamontagne

Dank aan: Donna Leacock, Hillary Carey, Chris en Kim Farrell, Rich Fulcher, Ken Tidwell, Corbin Nash, Jim Cote, Steve Duff, Wei-Hwa Huang, en voor extra testen Beth Heile en John Knoerzer.
Speciale dank aan Tom Lehmann voor zijn hulp.

Leer de spelregels van Pandemic online:
www.zmangames.com/pandemic-online-rules.html

© 2012, 2016 F2Z Entertainment Inc.
31 rue de la Coopérative
Rigaud QC J0P 1P0
Canada

info@zmangames.com
www.zmangames.com

Z-Man, Z-Man Games, Z-Man Games & Design zijn handelsmerken van F2Z Entertainment Inc. Apple en het Apple logo zijn handelsmerken van Apple Inc., geregistreerd in de V.S. en andere landen. App Store is een service merk van Apple Inc. Google Play is een handelsmerk van Google Inc. Amazon's trademark is used under license from Amazon.com, Inc. or its affiliates.