

PANDEMIC RESPUESTA RÁPIDA

RESUMEN DE REGLAS

PREPARACIÓN

1. Se ubica en el comando central el reloj de arena y 3 fichas (**MORADAS**) de tiempo
2. Colocamos en cada localización del avión las cajas de suministros (4 cubos) de cada color: ROJO (en primeros auxilios), AZUL (en agua), BLANCOS (en vacunas), AMARILLOS (en energía) y VERDES (en alimento). Y el marcador de residuos (GRIS CLARO) en su posición inicial.



VACUNAS



ALIMENTO



ENERGÍA



PRIMEROS
AUXILIOS



AGUA

3. Mezclamos el mazo de ciudades y se revela la primera carta donde comienza el avión en el turno 1, luego la descartamos.
4. Ahora sacamos cartas en función del nivel de dificultad de la partida (ver tabla de dificultad en manual o referencia rápida). Revelamos las primeras cartas según indica "TABLA DE DIFICULTAD" y se ponen en el tablero, luego tomamos el número establecido por la dificultad para hacer nuestro mazo de juego y lo ubicamos sobre el radar del comando central. (El resto de cartas vuelven a la caja).
5. Se entrega a cada Jugador un peón con sus respectivos dados. Barajamos las cartas de personajes y se entregan aleatoriamente a las Jugadores. Cada carta de Pj determina en cual localización comienza.

EN EL TURNO

Se activa el reloj, el jugador inicial tira sus dados disponibles (**PUEDA** relanzar en su turno cualquier cantidad de dados hasta 2 veces), luego puede realizar sus Acciones:

→ **MOVER:** se gasta un dado con cualquiera resultado (ubícalo sobre la carta de Pj) para movernos a una habitación adyacente usando las puertas "abiertas"

→ **VIAJAR:** mover el avión un espacio (gastando un dado con resultado de avión ✈) hacia una ciudad adyacente (**ADELANTE** o **ATRÁS**)

→ **ASIGNAR DADOS:** a la localización de suministros donde se encuentre nuestro "Peón" se aseguran los dados con el icono correspondiente al suministro siguiendo el orden de las flechas y la cantidad en los conjuntos de dados mostrado allí, para generar los suministros indicados en cada activación.

Sí no conseguimos activar toda la localización en nuestro turno, todos los dados se quedarán allí bloqueados hasta que alguien lo haga y el siguiente turno solo lanzaremos los dados disponibles.

→ **ACTIVAR LOCALIZACIONES:** es cuando **TODOS** los dados requeridos han sido asegurados en cada tarea. El jugador activo toma los suministros (cubos) y los puede llevar a la **BODEGA DE CARGA** (parte posterior del tablero) ubicándolos en las zonas vacías. dados a los dueños.

Luego toma todos los dados (**SIN IMPORTAR A QUIÉN PERTENEZCAN**) y los lanza; por cada símbolo con un círculo obtenido en los dados (**AGUA, COMIDA Y AVIÓN**) se aumenta +1 el nivel de residuos del tablero, ahora se devuelven los dados a los dueños.

CENTRO DE RECICLAJE: Se van generando todos los desechos a medida que creamos suministros si se llega a "**NIVEL 11**", se acaba la partida. Para evitar esto los jugadores pueden reciclar, asegurando dados de diferente resultado en las zonas asignadas (**≠-1**), (**≠-2**), (**≠-4**), para disminuir los residuos en los valores establecidos. Una vez se haya activado la localización los dados se devuelven a sus dueños.

BODEGA DE CARGA: Se activa con un resultado de avión (✈) asegurado por el jugador que se encuentre en la localización, esto se debe hacer cuando el avión se encuentra sobre la ciudad de la carta de misión en el tablero. Así el jugador podrá lanzar en paracaídas los suministros (**CUBOS DE COLORES, QUE SE ENCUENTREN UBICADOS CON ANTICIPACIÓN EN LA BODEGA**) objetivo de la carta de misión.

Los suministros utilizados para cumplir la misión vuelven a su localización, la carta de misión se descarta y agregamos una ficha de tiempo (**MORADA**) al comando central.

ACABO EL TIEMPO

Interrumpimos el turno del jugador activo y:

→ Retiramos una ficha de tiempo (**MORADA**) del comando central.

→ Se revela una nueva carta de misión (**CIUDAD**) y se ubica en el tablero.

CARTAS DE CRISIS EN JUEGO:

Estas cartas se ubican fuera del tablero al lado del mazo de misiones, al incluir las cartas de crisis aumentará la dificultad de la partida. Luego de revelar una carta de ciudad. Debemos tomar 1 carta de crisis cuando se agota el tiempo y resolverla. Hay 3 efectos:



INMEDIATOS: se resuelve el efecto y se descarta.



TEMPORALES: las cartas temporales se ponen bocarriba sobre el mazo de misiones para resolverla y hasta que volvamos a activar el reloj.



NUEVAS ENTREGAS: se coloca sobre la carta de misión más cercana al avión y la cual sea más difícil de completar.

IMPORTANTE: Sí se agota el tiempo y no hay cartas de misión por revelar, seguimos resolviendo cartas de crisis.

GANAMOS LA PARTIDA SÍ:

→ Completamos todas las misiones en tiempo.

PERDEMOS SÍ:

→ Se nos acaba el tiempo y No hay fichas de tiempo que retirar del tablero

→ Generamos demasiados residuos y llegamos a contaminación crítica (**NIVEL11**)