

Pandemie, Die: länderübergreifende Ausbreitung einer Krankheit • **Epidemie, Die:** zeitliche und örtliche Häufung einer Infektionskrankheit innerhalb einer Population; im Gegensatz zur Pandemie örtlich beschränkt

Ein Spiel für 2-4 Weltenretter
von Matt Leacock

PANDEMIE

Sie und Ihre Kollegen sind hoch qualifizierte Angehörige eines Seuchenbekämpfungsteams, das den Kampf gegen vier tödliche Seuchen aufnimmt. Sie reisen um die ganze Welt, um die Infektionsgefahren einzudämmen und zugleich die Grundlagen für die Erforschung der Gegenmittel zu legen. Sie müssen zusammenarbeiten und Ihre jeweiligen Stärken einbringen, um die Seuchen zu besiegen, bevor diese die Welt in die Knie zwingen können. Die Zeit drängt, da Ausbrüche und Epidemien die Verbreitung der Plage beschleunigen. Können Sie rechtzeitig die Gegenmittel finden? Das Schicksal der Menschheit liegt in Ihrer Hand!

SPIELMATERIAL

5 SPIELFIGUREN

6 FORSCHUNGS-LABORE

1 SPIELPLAN

6 MARKER

Phiolenseite der Gegenmittelmarker

Ausbruchs-marker Infektions-marker Sonnenuntergangsseite der Gegenmittel-marker

96 SEUCHENWÜFEL

(je 24 in gelb, rot, blau und schwarz)

59 SPIELERKARTEN

Rückseite Beispiele für Vorderseiten

Zahlenangaben auf einer Spielerkarte beziehen sich auf den Ballungsraum, in dem die betreffende Stadt liegt.

48 INFEKTIONSKARTEN

Rückseite Beispiele für Vorderseiten

5 ROLLENKARTEN

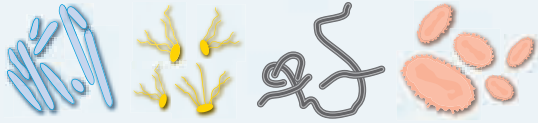
Rückseite Beispiele für Vorderseiten

4 ÜBERSICHTS-KARTEN

Vorderseite Rückseite

SPIELZIEL

Pandemie ist ein kooperatives Spiel. Sie und Ihre Mitspieler sind Angehörige eines Seuchenbekämpfungsteams, das zusammenarbeiten muss, um Gegenmittel zu erforschen und weitere Ausbrüche von Seuchen zu verhindern. Jedem Spieler kommt innerhalb des Teams eine besondere Rolle zu, deren einzigartige Fähigkeiten bei durchdachtem Einsatz die Chancen des Teams deutlich verbessern. Ziel des Spiels ist es, die Menschheit zu retten, indem Sie die Gegenmittel gegen vier tödliche Seuchen (Blau, Gelb, Schwarz und Rot) entdecken, die die Erde in den Abgrund zu reißen drohen.



Ist Ihr Team nicht in der Lage, die Seuchen so lange einzudämmen, bis Sie die benötigten Gegenmittel entdeckt haben, kann die Erde ihrer Ausbreitung nicht standhalten, und Sie verlieren alle zusammen. Können Sie die Menschheit retten?

SPIELAUFBAU

1. Legen Sie den Spielplan so auf den Spieltisch, dass alle Spieler ihn gut erreichen können.

2. Mischen Sie die Rollenkarten durch und lassen Sie jeden Spieler eine davon ziehen. Danach nimmt sich jeder Spieler die farblich passende Spielfigur und stellt sie in Atlanta auf, wo sich das Zentrum für Seuchenkontrolle und -prävention (Centers for Disease Control and Prevention) befindet. Überschüssige Rollenkarten und Spielfiguren kommen in die Schachtel zurück.



3. Stellen Sie 1 Forschungsstation in Atlanta auf und legen Sie die anderen neben den Spielplan.



4. Verteilen Sie die Marker wie folgt:

- den Ausbruchsmarker auf die Position „0“ der Ausbruchsleiste
- den Infektionsmarker auf das erste Feld der Infektionsrate (also die erste „2“)
- die vier Gegenmittelmarker neben den Spielplan in der Nähe des Bereichs für entdeckte Gegenmittel.



5. Teilen Sie die Seuchenwürfel nach Farben auf und legen Sie sie in vier getrennten Häufchen neben dem Spielplan ab.



6. Entnehmen Sie dem Spieler-Zugstapel die 6 Epidemiekarten und legen Sie sie einstweilen beiseite. Geben Sie jedem Spieler eine Übersichtskarte.



7. Mischen Sie die verbliebenen Spielerkarten (die mit den blauen Kartenrücken) gut durch und teilen Sie dann jedem Spieler verdeckt zu:

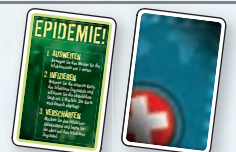
4 Mitspieler: je 2 Karten 3 Mitspieler: je 3 Karten 2 Mitspieler: je 4 Karten



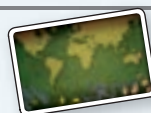
8. Teilen Sie die verbliebenen Spielerkarten in eine Zahl von Zugstapeln auf, die der gewünschten Schwierigkeit der Runde entsprechen. Alle Zugstapel sollten nach Möglichkeit gleich viele Karten umfassen.

- **Einführungsspiel: 4 Zugstapel (empfehlenswert beim allerersten Spiel)**
- **Standardspiel: 5 Zugstapel**
- **Heldenspiel: 6 Zugstapel (sobald Sie das Standardspiel beherrschen)**

9. Mischen Sie nun in jeden Zugstapel 1 Epidemiekarte hinein. Danach legen Sie alle Stapel aufeinander, bis Sie nur noch einen einzigen Zugstapel haben. (Sind die einzelnen Zugstapel nicht gleich groß, sollten die kleineren Stapel unter den größeren liegen.) Überschüssige Epidemiekarten kommen in die Schachtel zurück.

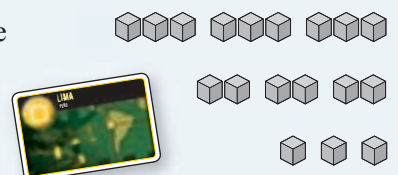


10. Mischen Sie nun die Infektionskarten (die mit den grünen Kartenrücken) und legen Sie sie als Infektions-Zugstapel verdeckt auf dem Spielplan ab.



11. Verteilen Sie die ersten Seuchenwürfel auf dem Spielbrett:

- a) Ziehen Sie 3 Karten vom Infektions-Zugstapel. Pro gezogener Karte legen Sie in jede abgebildete Stadt 3 Würfel der passenden Farbe.
- b) Ziehen Sie 3 weitere Karten und verfahren Sie wie oben, nur dass Sie diesmal jeweils 2 Würfel in die Städte legen.
- c) Ziehen Sie nochmals 3 Karten und verfahren Sie wie oben, nur dass Sie diesmal jeweils 1 Würfel in die Städte legen.



Die 9 Karten werden dann offen auf den Infektions-Ablagestapel gelegt.

12. Der Spieler, der als letzter krank war, fängt an. Danach geht das Spiel im Uhrzeigersinn weiter.

ZUSAMMENFASSUNG DES SPIELAUFBaus

1. Jeder Spieler erhält:



Eine zufällig bestimmte
Rollenkarte

Eine
Übersichtskarte



Als Kartenhand
zu Spielbeginn:

4 Spieler: 2 Karten

3 Spieler: 3 Karten

2 Spieler: 4 Karten

2. Auf dem Spielplan werden aufgebaut:

Die Spielfiguren
sowie eine Forschungsstation
(in Atlanta)



Die Infektions-
und Ausbruchsmarker



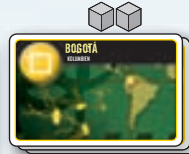
3. Städte infizieren:

Mischen Sie die Infektionskarten und ziehen Sie 9 Karten.

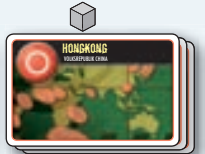
Die ersten drei
Städte erhalten
je 3 Würfel.



Die nächsten drei
Städte erhalten je
2 Würfel.



Die letzten drei
Städte erhalten
je 1 Würfel.

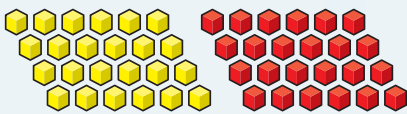


Die Farbe der Würfel muss der auf der Karte entsprechen.
Die 9 Karten werden auf den Infektions-Ablagestapel gelegt.
Die übrigen Infektionskarten werden zum Infektions-Zugstapel.



4. In Griffweite werden ausgelegt:

Die farblich sortierten
Seuchenwürfel



Die Gegenmittelmarker mit
der Phioleseite nach oben
(nahe dem Bereich für die
entdeckten Gegenmittel)



Zusätzliche
Forschungslabors



5. Vorbereiten des Spieler-Zugstapels:

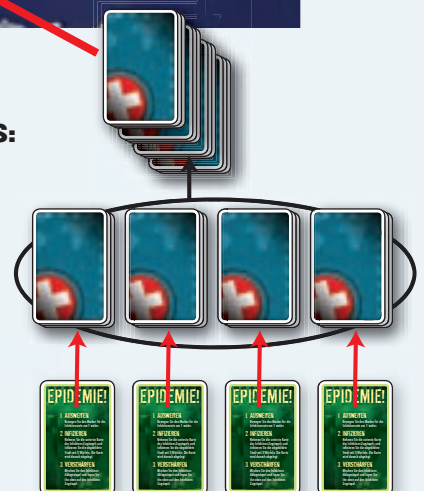
Die verbliebenen Spieler-Karten
werden in gleich große Stapel
aufgeteilt:

Einführungsspiel: 4 Stapel

Standardspiel: 5 Stapel

Heldenspiel: 6 Stapel

Mischen Sie in jeden Stapel
1 Epidemiekarte hinein.
Legen Sie die Einzelstapel zum
Spieler-Zugstapel übereinander.



SPIELABLAUF

Im Uhrzeigersinn führen nun alle Spieler ihre Spielzüge durch, bis das Spiel zu Ende ist.
In jedem Spielzug muss der Spieler, der an der Reihe ist:

- 1 4 Aktionen ausführen**
- 2 2 Spielerkarten ziehen**
- 3 den Überträger spielen**

Nachdem er den Überträger gespielt hat, ist sein Zug vorbei, und der Spieler zu seiner Linken ist an der Reihe.

1 4 AKTIONEN AUSFÜHREN

Pro Spielzug führt jeder Spieler 4 Aktionen aus. Dazu kann er aus den nachfolgend beschriebenen einfachen und besonderen Aktionen auswählen und sie durch „Ausgeben“ von je 1 Aktion durchführen. Dieselbe Aktion kann mehrmals in einem Spielzug ausgeführt werden, sofern sie jedes Mal „bezahlt“ wird. Ein Spieler kann auch auf eine Aktion verzichten, wenn ihm keine sinnvolle Handlung einfällt. Aktionen können nicht von einem Zug auf den nächsten aufgespart werden. Die eigene Rolle verleiht jedem Spieler besondere Fähigkeiten, die nur für ihn gelten.

Hinweis

Die Rollen haben eine sehr wichtige Bedeutung für das Spiel. Lesen Sie die Beschreibung der Rollen sorgfältig. Schauen Sie sich das Beispiel auf Seite 8 genau an, um die Besonderheiten der Rollen zu verstehen.

EINFACHE AKTIONEN



Auto (oder Fähre)

Ziehen Sie Ihre Spielfigur in eine benachbarte Stadt. Städte gelten als benachbart, wenn sie durch eine rote Linie verbunden sind. Rote Linien, die über den Rand des Spielbretts hinausgehen, „winden“ sich um die Erde auf die andere Seite des Spielplans und enden dann dort in der angegebenen Stadt (so gelten beispielsweise Sydney und Los Angeles als benachbart).



Direktflug

Legen Sie eine Karte von Ihrer Hand ab, um Ihre Spielfigur in die auf der Karte abgebildete Stadt zu bewegen. Die abgelegte Karte kommt auf den Spieler-Ablagestapel.



Charterflug

Legen Sie die Karte ab, auf der Ihr jetziger Standort abgebildet ist, um Ihre Spielfigur zu einer beliebigen Stadt auf dem Spielbrett zu bewegen. Die abgelegte Karte kommt auf den Spieler-Ablagestapel.



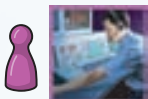
Zubringerflug

Wenn Sie sich in einer Stadt mit einem Forschungslabor befinden, bewegen Sie Ihre Spielfigur in eine andere Stadt mit einem Forschungslabor. (Informationen zu Forschungslabors gibt es auf der nächsten Seite.)



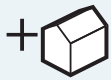
Verzicht

Sie können auch auf eine oder mehrere Aktionen verzichten (also nichts tun).



Der **Logistiker** kann während seines Zugs die Spielfiguren der anderen Spieler bewegen (d.h. mit ihnen eine der hier beschriebenen einfachen Aktionen durchführen), als ob es seine eigene Figur wäre. Er kann zudem eine Aktion ausgeben, um eine beliebige Spielfigur zu einer beliebigen Stadt zu bewegen, in der sich bereits eine andere Spielfigur befindet. Er kann die Spielfiguren anderer Spieler aber nur bewegen, wenn diese ihm dies gestatten. *Anmerkung: Wählt der Logistiker die Aktion **Charterflug**, muss er die Karte ausspielen, die dem derzeitigen Standort der Spielfigur entspricht, die er bewegen möchte.*

BESONDERE AKTIONEN



Forschungslabor errichten

Die Errichtung eines Forschungslabors erleichtert Ihrem Team die Bewegung von Ort zu Ort. Forschungslabors sind zudem Voraussetzung für das Entdecken von Gegenmitteln.

Legen Sie die Karte ab, auf der Ihr jetziger Standort abgebildet ist, um dort ein Forschungslabor zu errichten. Die abgelegte Karte kommt auf den Spieler-Ablagestapel. Befinden sich bereits alle Forschungslabors auf dem Spielplan, verschieben Sie ein Labor Ihrer Wahl in die Stadt, in der sich Ihre Spielfigur gerade befindet.



Der **Betriebsexperte** muss *keine* passende Karte ausspielen, um in der Stadt, in der er sich gerade befindet, ein **Forschungslabor zu errichten**. Er gibt einfach 1 Aktion aus und stellt ein Labor in seiner Stadt auf.



Gegenmittel entdecken

Sobald Ihr Team alle vier Gegenmittel entdeckt hat, haben Sie gewonnen!

Legen Sie 5 Karten derselben Farbe ab, um die Seuche mit dieser Farbe zu heilen. Ihre Spielfigur muss sich dazu in einer Stadt mit einem Forschungslabor befinden. Legen Sie den Gegenmittelmarker dieser Farbe mit der Phiolenseite nach oben in den Bereich für entdeckte Gegenmittel auf dem Spielplan. Die abgelegten Karten kommen auf den Spieler-Ablagestapel.



Der **Wissenschaftler** benötigt nur 4 Karten einer Farbe, um das Gegenmittel für die entsprechende Seuche zu entdecken.



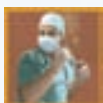
Seuche behandeln

Im Verlauf des Spiels kann Ihr Team ausgebrochene Seuchen behandeln, um Zeit zu gewinnen, ein Gegenmittel zu entdecken. Entfernen Sie aus der Stadt, in der sich Ihre Spielfigur befindet, 1 Seuchenwürfel (jeder Würfel kostet 1 Aktion). Der entfernte Würfel wird neben den Spielplan zu den anderen Würfeln seiner Farbe gelegt. Haben die Spieler zu dieser Seuche bereits ein Gegenmittel entdeckt, entfernen Sie mit 1 Aktion alle Würfel dieser Farbe aus der Stadt.



Eine Seuche auslöschen

Wurde das Gegenmittel für eine Seuche entdeckt, und es befindet sich kein einziger Würfel in der Farbe dieser Seuche mehr auf dem Spielplan, drehen Sie den Gegenmittelmarker für diese Seuche auf die „Sonnenuntergangsseite“ um. Alle Würfel der ausgelöschten Farbe kommen zurück in die Schachtel – sie finden für den Rest des Spiels keine Verwendung mehr. Müssten aufgrund eines Überträgers oder einer Epidemie Würfel dieser Farbe auf den Plan gelegt werden, passiert stattdessen einfach nichts.



Der **Arzt** entfernt *alle* Würfel einer Farbe (also nicht nur 1), wenn er die Aktion **Seuche behandeln** ausführt. Befindet sich der Arzt in einer Stadt mit Würfeln einer Seuche, für die bereits ein *Gegenmittel entdeckt* wurde, entfernt er umgehend *alle* Würfel dieser Farbe, ohne eine Aktion dafür ausgeben zu müssen. Diese einzigartige Fähigkeit funktioniert immer und zu jeder beliebigen Zeit, auch während der Züge der anderen Spieler.



STADT X

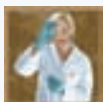
Wissen teilen

*Es ist nicht immer einfach, die für das Entdecken eines Gegenmittels benötigten Karten auf die Hand zu bekommen. Die Aktion **Wissen teilen** benötigt zwar ein wenig Vorbereitung, kann aber in einem solchen Fall durchaus nützlich werden.*

Sie können eine Karte an einen anderen Spieler weitergeben oder von einem anderen Spieler bekommen. Dieser Vorgang kostet 1 Aktion. Die Spielfiguren beider Spieler müssen sich in derselben Stadt befinden, und Sie dürfen nur die Karte weitergeben, auf der diese Stadt abgebildet ist. (Befinden sich beispielsweise beide Spielfiguren in Moskau, kann nur die Moskau-Karte weitergegeben werden.) Hält ein Spieler nach einer solchen Übergabe mehr als 7 Karten auf der Hand, müssen die überzähligen Karten sofort auf den Spieler-Ablagestapel gelegt werden.



KARTE VON
STADT X



Die **Forscherin** kann einem Mitspieler im Rahmen der Aktion **Wissen teilen** die Karte einer beliebigen Stadt weitergeben. Im Gegensatz zu den anderen Spielern ist sie nicht auf die Karte der Stadt beschränkt, in der sich die beiden Spielfiguren gerade befinden. Dies gilt aber nur, wenn die Forscherin eine Karte *weitergibt* – wenn sie eine Karte von einem Mitspieler *erhält*, ist sie an die gleichen Regeln gebunden wie alle anderen Spieler auch. Die Forscherin kann ihre Sonderfähigkeit auch während der Spielzüge der anderen Spieler einsetzen. Eine Ereigniskarte kann sie nicht weitergeben.

Nachdem ein Spieler seine Aktionen ausgeführt hat, muss er 2 Karten vom Spieler-Zugstapel ziehen und auf die Hand nehmen. Ist eine der gezogenen Karten eine Epidemiekarte, geht diese nicht auf die Hand; verfahren Sie stattdessen wie weiter unten für **Epidemien** beschrieben. Nach dem Ziehen übernimmt der Spieler dann die Rolle des Überträgers. Siehe **Den Überträger spielen** auf Seite 7. Sind nicht mehr genügend Karten im Spieler-Zugstapel, damit der Spieler in dieser Phase ziehen kann, endet das Spiel sofort mit einer Niederlage für alle Spieler!

EREIGNISKARTEN

Unter den Spielerkarten befinden sich auch einige Karten, die besondere Ereignisse darstellen. Diese Karten können jederzeit gespielt werden (auch während des Zugs eines Mitspielers) und kosten keine Aktionen. Wenn Sie eine Ereigniskarte ausspielen, tritt der auf der Karte beschriebene Effekt sofort ein; danach kommt die Karte auf den Spieler-Ablagestapel.

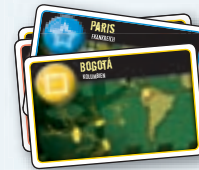


MAXIMALE HANDKARTENZAHL

Mehr als 7 Karten darf kein Spieler auf der Hand haben. Wann immer die Anzahl 7 überstiegen wird (sei es durch das hier beschriebene Ziehen oder durch die Aktion **Wissen teilen**), muss der Spieler die überschüssigen Karten sofort auf den Spieler-Ablagestapel legen. Er darf allerdings selbst entscheiden, welche Karte er ablegt. Der Spieler kann aber auch statt abzulegen eine Ereigniskarte *ausspielen*, wenn er dadurch die Zahl seiner Handkarten auf 7 reduziert.

INFORMATIONEN ÜBER KARTEN AUSTAUSCHEN

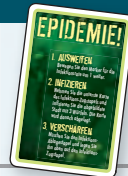
Falls alle Spieler einverstanden sind, können sie mit offenen Karten spielen oder sich zumindest gegenseitig jederzeit ihre Handkarten zeigen. Ihre Vorgehensweisen können sie nach Belieben diskutieren.



Da es bei **Pandemie** um Kooperation und Einsatzwillen geht, nicht aber um die Merkfähigkeit, dürfen die Spieler zu jeder Zeit nach Belieben den Spieler-Ablagestapel und den Infektions-Ablagestapel einsehen.

EPIDEMIEN

Zieht ein Spieler eine Epidemiekarte, passiert Folgendes:



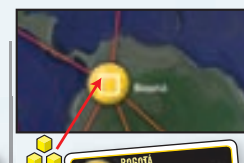
- 1. Die Infektionsrate weitet sich aus:** Schieben Sie den Infektionsmarker ein Feld weiter.



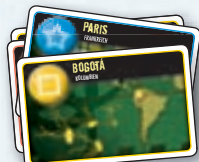
- 2. Infizieren:** Ziehen Sie die *unterste* Karte des Infektions-Zugstapels. Legen Sie 3 Seuchwürfel in die Stadt, die auf dieser Karte abgebildet ist. (Gehört die Karte zu einer bereits ausgelöschten Seuche, legen Sie keine Würfel in die Stadt.) Danach legen Sie die Karte auf den Infektions-Ablagestapel. Anmerkung: Es kann in einer Stadt nie mehr als 3 Würfel *einer bestimmten Farbe* geben. Würde durch eine Epidemie diese Obergrenze überschritten, werden die überschüssigen Würfel wieder abgeräumt, und es kommt zu einem **Ausbruch**. Siehe hierzu die Regeln für **Ausbrüche** auf Seite 7. Stehen nicht mehr genügend Würfel zur Verfügung, die während einer Epidemie ausgelegt werden können, endet das Spiel sofort mit einer Niederlage für alle Spieler.



ZIEHEN SIE DIE
UNTERSTE KARTÉ

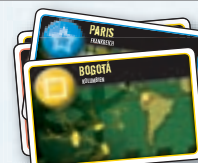


LEGEN SIE 3 WÜRFEL
IN DER BETREFFENDEN
STADT AUS



LEGEN SIE DIE
KARTÉ AB

- 3. Die Intensität der Infektion verschärft sich:** Mischen Sie den Infektions-Ablagestapel gründlich durch und legen Sie ihn *auf* den Infektions-Zugstapel. (Die Karten werden also nicht *in* den Infektions-Zugstapel gemischt!)



MISCHEN SIE DEN INFektions-
STAPEL GRÜNDLICH DURCH



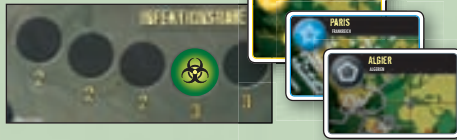
LEGEN SIE DEN DURCHGEMISCHTEN
ABLAGESTAPEL AUF DEN
INFektions-STAPEL

Die gezogene Epidemiekarte kommt anschließend auf den Spieler-Ablagestapel. Der Spieler zieht *keine* neue Karte als Ersatz.

Ziehen Sie eine Anzahl Karten vom Infektions-Zugstapel, die der derzeitigen Infektionsrate entspricht, und legen Sie in den abgebildeten Städten jeweils 1 Würfel derselben Farbe wie der gezogenen Karte aus. Die Karten werden in der Reihenfolge abgearbeitet, in der der Spieler sie gezogen hat. Hat allerdings die Stadt auf der Karte eine Farbe, die zu einer bereits *ausgelöschten* Seuche gehört, wird dort *kein* neuer Würfel ausgelegt. Liegen in einer Stadt bereits drei Würfel *dieser* Farbe aus, wird kein weiterer Würfel mehr hinzugefügt. Stattdessen kommt es zu einem **Ausbruch** dieser Farbe.

Beispiel für das Spielen des Überträgers:

Karsten spielt den Überträger, um seinen Zug abzuschließen. Der Infektionsmarker liegt auf einer „3“. Er zieht also 3 Infektionskarten:

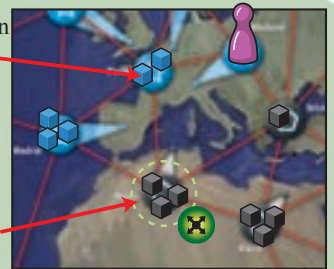


Erst Miami, dann Paris, dann Algier.

Die gelbe Seuche wurde schon vor einiger Zeit ausgelöscht, so dass Karsten die Miami-Karte nicht beachtet. Die blaue sowie die schwarze Seuche stellen aber immer noch eine Gefahr dar, und so muss Karsten je 1 Würfel in Paris und (danach) in Algier auslegen (*das schwarze Gegenmittel ist zwar entdeckt, die schwarze Seuche kann sich aber immer noch ausbreiten*).



Karsten legt also 1 blauen Würfel in Paris aus; dort befinden sich somit jetzt 2 Würfel. In Algier aber liegen schon 3 schwarze Würfel, weshalb er dort keinen 4. Würfel auslegen kann ... es kommt zum **Ausbruch**! (Siehe hierzu das nachstehende Beispiel.)



AUSBRÜCHE

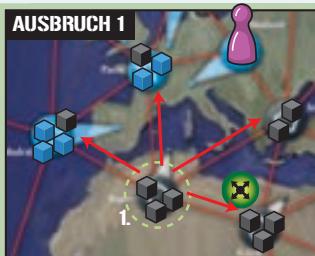
Ein Ausbruch tritt immer dann ein, wenn ein Spieler in einer Stadt, in der bereits 3 Würfel einer Farbe ausliegen, einen 4. Würfel dieser Farbe auslegen müsste. In diesem Fall erhält die betroffene Stadt *keinen* neuen Würfel, aber in allen benachbarten Städten wird je 1 Würfel *dieser* Farbe ausgelegt.

Kettenreaktionen – Würde einer dieser neue Würfel dazu führen, dass auch in einer der benachbarten Städte die Obergrenze der Würfel in dieser Farbe überschritten ist, kommt es zu weiteren Ausbrüchen, die zu einer Kettenreaktion führen. Allerdings kann sich pro Kettenreaktion in jeder Stadt nur ein Ausbruch ereignen.

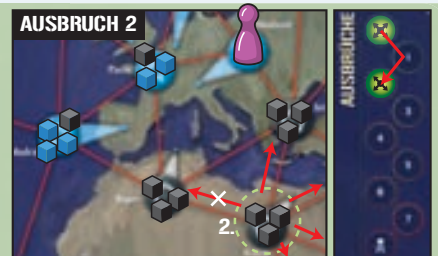
Bei jedem Ausbruch wird der Ausbruchsmarker um ein Feld auf der Ausbruchsleiste nach unten verschoben. Erreicht die Zahl der Ausbrüche das 8. Feld (d.h. der Ausbruchsmarker landet auf dem Feld mit dem Totenschädel), endet das Spiel sofort mit einer Niederlage für alle Spieler. Stehen nicht mehr genügend Würfel zur Verfügung, die während eines Ausbruchs ausgelegt werden können, endet das Spiel ebenfalls sofort mit einer Niederlage für alle Spieler.

Beispiel für einen Ausbruch:

In Algier ist es zu einem schwarzen Ausbruch gekommen! Karsten muss nun je 1 schwarzen Würfel in allen benachbarten Städten auslegen: Madrid, Istanbul, Paris, Kairo. Und so schreitet er zur Tat. Leider liegen in Kairo bereits 3 schwarze Würfel aus, so dass der neue Würfel eine Kettenreaktion hervorruft, und somit einen weiteren Ausbruch! (Anmerkung: In Madrid liegen jetzt zwar auch mehr als 3 Würfel aus, aber da es sich nicht um mehr als 3 derselben Farbe handelt, kommt es nicht zum Ausbruch.)



Karsten muss nun auch in allen benachbarten Städten von Kairo wiederum je 1 schwarzen Würfel auslegen. Algier bekommt allerdings keinen (da keine Stadt im Rahmen einer einzigen Kettenreaktion mehr als einen Ausbruch haben kann), aber Istanbul erhält jetzt seinen dritten Würfel. Die anderen betroffenen Städte sind auf der nebenstehenden Abbildung nicht mehr dargestellt, aber glücklicherweise kommt es auch in keiner davon zu einem Ausbruch. Karsten muss nun den Ausbruchsmarker 2 Felder nach unten bewegen, da es ja auch 2 Ausbrüche gegeben hat. Zum Schluss legt er die gezogenen 3 Infektionskarten ab und beendet damit seinen Spielzug.



ENDE DES SPIELZUGS

Nachdem Sie alle Infektionskarten abgearbeitet haben, legen Sie sie auf den Infektions-Ablagestapel. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist nun an der Reihe.

NIEDERLAGE!

Das Spiel endet sofort mit einer Niederlage für alle Spieler, sobald eine der folgenden Bedingungen eintritt:

- ☒ Ein Spieler muss Seuchenwürfel auf dem Spielbrett auslegen, aber es stehen in der erfordernten Farbe nicht mehr genügend zur Verfügung.
- ☒ Es kommt zum 8. Ausbruch (d.h. auf der Ausbruchsleiste erreicht der Ausbruchsmarker das Totenschädel-Symbol).
- ☒ Ein Spieler muss vom Spieler-Zugstapel ziehen, aber dort befinden sich nicht mehr genügend Karten.

SIEG!

Die Spieler gewinnen das Spiel alle zusammen in dem Moment, in dem sie die Gegenmittel zu allen vier Seuchen (Blau, Gelb, Schwarz und Rot) entdeckt haben. Sie müssen die Gegenmittel dann nicht erst noch in den Städten verteilen, um zu gewinnen – sobald das vierte und letzte Gegenmittel entdeckt ist, endet das Spiel sofort.



SPIELBEISPIEL

Vor Karstens Zug – Übersicht

Es sind schon einige Spielzüge vergangen, Wissenschaftler Karsten (weiße Figur) ist am Zug. Karsten hält sich derzeit in Manila auf. Die gelbe Seuche ist bereits komplett ausgelöscht, das schwarze Gegenmittel entdeckt. Forscherin Alexandra (braune Figur) befindet sich in Chennai, Arzt Heiko (orangefarbene Figur) in Jakarta und Logistiker Andy (violette Figur, nicht in der Abbildung zu sehen) in Mailand. Karsten beginnt seinen Zug.



KARSTENS KARTENHAND



Heiko – Seuche behandeln

Arzt Heiko hält sich in Jakarta auf, wo sich auch 2 rote Seuchewürfel befinden. Da nun das rote Gegenmittel entdeckt ist, kann Heiko sofort alle roten Würfel entfernen! Er benötigt keine Aktion und muss auch nicht am Zug sein, denn diese Fähigkeit gilt immer und zu jeder beliebigen Zeit, auch in Karstens Zug.



Karsten – 2 Spielerkarten ziehen

Nun hat Karsten seine 4 Aktionen ausgeführt. Im nächsten Teil seines Spielzugs zieht er 2 Karten vom Spieler-Zugstapel. Da keine davon eine Epidemie ist, nimmt er beide Karten auf die Hand.



Karsten – Aktion 1

Die Spieler haben einen Plan gefasst, um die rote Seuche auszulöschen. Karstens erste Aktion ist deshalb **Seuche behandeln**, d. h. Karsten entfernt den roten Seuchewürfel aus Manila.



Andy – Ereignis

Nun sieht der Plan vor, dass Karsten sich nach Chennai begibt. Er könnte die Manila-Karte für einen **Charterflug** nutzen, aber dann würde ihm diese Karte für die Entdeckung des roten Gegenmittels fehlen. Zum Glück hat Andy das Ereignis **Regierungssubventionen** auf der Hand. Ereignisse dürfen zu jedem beliebigen Zeitpunkt ausgespielt werden, auch wenn ein anderer Spieler am Zug ist. Also spielt Andy die **Regierungssubventionen** aus und errichtet in Manila ein Forschungslabor. Danach legt er das ausgespielte Ereignis auf den Spieler-Ablagestapel.



Karsten – Aktion 2

Jetzt nutzt Karsten die Aktion **Zubringerflug**, um nach Chennai zu reisen. Er stellt seine Figur neben Alexandras Figur und das dortige Forschungslabor.



Karsten – Aktion 3

In Chennai nutzt Karsten die Aktion **Wissen teilen**, um sich von Alexandra eine Karte geben zu lassen. Normalerweise dürfte ein Spieler bei dieser Aktion nur die Karte Chennai weiterreichen. Aber Alexandra ist **Forscherin**, deshalb darf sie eine beliebige Karte abgeben. Diese Fähigkeit darf sie auch in Karstens Zug einsetzen. Deshalb gibt sie an Karsten die Karte Taipeh weiter. (Hinweis: Diese besondere Fähigkeit kann Alexandra nur nutzen, weil sie eine Karte **abgibt**. Würde sie eine Karte **bekommen**, könnte das keine andere Karte als Chennai sein.)



Karsten – Aktion 4

Nun kann Karsten im Forschungslabor Chennai das **Gegenmittel** für die rote Seuche entdecken. Normalerweise bräuchte man dazu 5 rote Karten, aber Karsten ist **Wissenschaftler**, er benötigt nur 4! Er legt seine 4 roten Karten auf den Spieler-Ablagestapel und nutzt die Aktion **Gegenmittel entdecken**. Der rote Gegenmittelmarker wird nun mit der Phiole nach oben auf das entsprechende Feld im Bereich für entdeckte Gegenmittel gelegt.

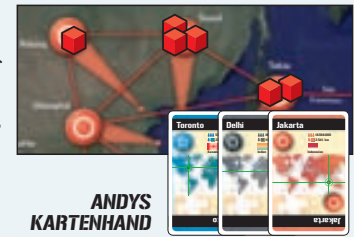


Karsten – Den Überträger spielen

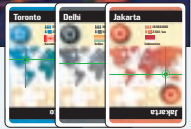
Dieser Teil von Karstens Zug befindet sich in den Beispielen auf Seite 7.

Vor Andys Zug – Übersicht

Nachdem Karsten seinen Zug beendet hat, ist Andy an der Reihe. Als **Logistiker** darf Andy während seines Zugs die Figuren seiner Mitspieler so bewegen, als wären es seine eigenen. Diese Fähigkeit will er sich zunutze machen, um die rote Seuche komplett auszulöschen.



ANDYS KARTENHAND



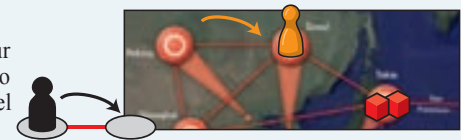
Andy – Aktion 1

In seiner ersten Aktion nutzt Andy die Karte Jakarta, um Heikos Figur per **Charterflug** von Jakarta nach Peking zu ziehen (natürlich erst, nachdem Heiko sich damit einverstanden erklärt hat). Dort entfernt Heiko als Arzt automatisch den roten Seuchewürfel, ohne dass das eine Aktion kostet.



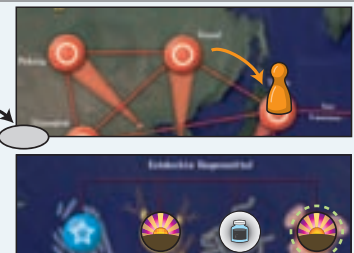
Andy – Aktion 2

Nun bewegt Andy Heikos Figur per **Auto** weiter nach Seoul, wo Heiko sofort alle 3 roten Würfel entfernt.



Andy – Aktion 3

Jetzt vollendet Andy den gemeinsamen Plan der Gruppe: Er zieht Heikos Figur per **Auto/Fähre** nach Tokio. Dort entfernt Heiko sofort die beiden roten Würfel. Damit befindet sich kein roter Seuchewürfel mehr auf dem Spielplan, die rote Seuche ist komplett ausgelöscht. Heiko dreht den roten Gegenmittelmarker auf die Sonnenuntergangsseite.



Andy – Aktion 4

In Algier und Kairo am Ende von Karstens Zug (s. S. 7) möchte die Gruppe weitere Ausbrüche vermeiden. Deshalb nutzt Andy seine zusätzliche Fähigkeit, mit der er eine Figur in eine beliebige Stadt ziehen darf, in der sich bereits eine andere Figur befindet. Er zieht Heikos Figur zu seiner eigenen Figur nach Mailand. Das ermöglicht Heiko, in seinem nächsten Zug die schwarzen Seuchewürfel aus Istanbul, Algier und Kairo zu entfernen. Andy muss jetzt noch 2 Spielerkarten ziehen und den Überträger spielen, aber an dieser Stelle beenden wir das Beispiel.



Spieldesign: Matt Leacock
Illustration: Régis Moulun
Cover: Tom Thiel
Graphische Gestaltung und Layout: Joshua Cappel – Christian Hanisch, Hans-Georg Schneider (deutsch)
Übersetzung: Dr. Rainer Nagel
Überarbeitung der Anleitung: Thyra Spiele-Agentur

Redaktion: Jan Christoph Steines
Mit besonderem Dank an Donna Leacock, Tom Lehmann, Hillary Carey Steckbauer, Chris und Kim Farrell, Rich Fulcher, Corbin Nash, Jim Cote und Alexandra Velten

Spielen Sie Pandemie auch online unter www.brettspielwelt.de

Pegasus Spiele
 Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg,
 unter Lizenz von Z-Man Games Inc.
 © der deutschen Ausgabe 2009 bei Pegasus Spiele GmbH.
 Alle Rechte vorbehalten.

Besuchen Sie uns im Internet:
www.pegasus.de

