

N4245.3

**EINSATZHANDBUCH DER
ABTEILUNG FÜR SABOTAGE**



NEU KLASSIFIZIERT ALS FREIGEgeben
MITTELS BEFUGNIS DOD DIR. 5200 1 R
VON John Cooper

SPIELANLEITUNG

**ZUSAMMENGESTELLT UNTER DER LEITUNG DES
DIREKTORS FÜR STRATEGISCHE ANGELEGENHEITEN**

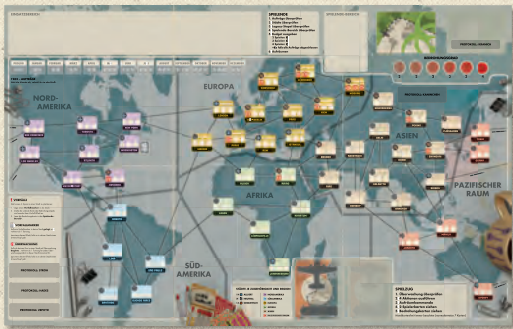
FREIGEgeben

MATT LEACOCK UND ROB DAVIAU

PANDEMIC LEGACY

DEUTSCHE VERSION - SEASON 0

START-SPIELMATERIAL



1 SPIELPLAN



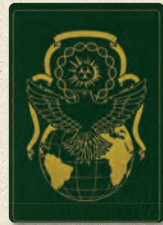
4 SPIELFIGUREN 36 SPIONE 8 UNTERSCHLÜPFE 7 VORFALL-MARKER 1 BEDROHUNGSMARKER



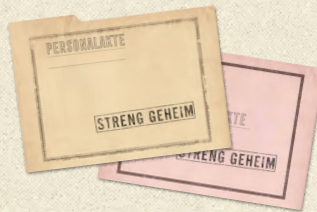
24 FORTSCHRITTS-MARKER 3 „AUFTRAG ABGESCHLOSSEN/ GESCHEITERT“-MARKER 9 EINSATZTEAMS 3 alliierte, 3 neutrale, 3 sowjetische



4 ÜBERSICHTSKARTEN



4 PÄSSE



1 GEGHEIMAKTE & 1 PERSONALAKTE



3 STICKERBOGEN



48 BEDROHUNGSKARTEN



58 SPIELERKARTEN

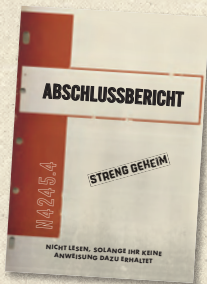


4 VORLÄUFIGE IDENTITÄTEN

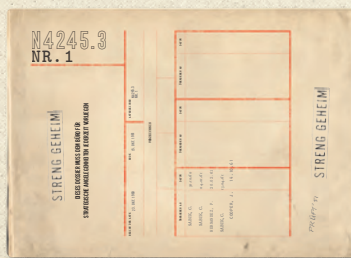
KAMPAGNEN-MATERIAL - ERST NACH ANWEISUNG ÖFFNEN!



LEGACY-STAPEL (zweiteilig)



ABSCHLUSSBERICHT



3 DOSSIERS



EINSATZSTAPEL (bestehend aus 42 Karten)



8 SCHLISSFÄCHER

IHR WURDET AUSGEWÄHLT ZU DIENEN. IHR SEID BEREIT ZU FÜHREN.

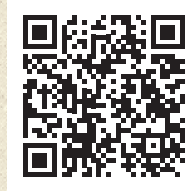
DEZEMBER 1961

Eine außergewöhnliche Stellenanzeige: „Absolventen der Medizin für Regierungsprogramm gesucht.“ Schnell wird euch klar, dass mit „Regierungsprogramm“ die CIA gemeint ist. Sie glauben, es wäre leichter, einen Arzt beizubringen, ein Spion zu sein, als andersherum. Kurzerhand seid ihr Teil eines monatelangen Ausbildungsprogramms in „Camp Swampy“.

In der Zwischenzeit hat eine fanatische Forschergruppe in der Sowjetunion damit begonnen, biologische Waffen zu entwickeln, um den Kalten Krieg mit der Zerstörung des Westens zu beenden. Nachdem sie zunächst damit gescheitert waren, ihr CoDA-Virus-Projekt waffenfähig zu machen, konnten sie kürzlich einen Durchbruch mit einem anderen Pathogen erzielen, das sie MEDUSA getauft haben.

Ihr habt eure Ausbildung vor Kurzem beendet und seid nun bereit für euren ersten Feldeinsatz.

**HÖRT EUCH
DIE EINSATZ-
BESPRECHUNG
AUF UNSERER
WEBSITE AN:**



ASMODEE.DE/PANDEMIC-LEGACY-SEASON-0

EINSATZBESPRECHUNG

Willkommen, Agenten! Schön, dass ihr Camp Swampy überstanden habt. Ich bin euer CMO, euer Verbindungsoffizier sozusagen. Mein Name ist John Cooper, aber ihr könnt mich ‚Coop‘ nennen. Es gibt viel zu besprechen, legen wir also gleich los.

Die Analytiker meinen, dass die Roten an etwas Großem dran sind: einer streng geheimen Seuche namens ‚Projekt MEDUSA‘. Noch ist ihre Forschung nicht abgeschlossen. Aber wenn sie es schaffen sollten, daraus eine Waffe zu machen und sie einzusetzen, könnten die Opferzahlen laut Experten in den zweistelligen Millionenbereich gehen.

Mir ist bewusst, dass ihr hier ins kalte Wasser geworfen werdet, aber eure medizinischen Fachkenntnisse werden uns in dieser Krisensituation einen großen Vorteil verschaffen. Beschafft Informationen über die MEDUSA-Seuche: Proben, Forschungsberichte, was immer ihr finden könnt. Wir müssen wissen, womit wir es hier zu tun haben, was das für eine Seuche ist, wo sie hergestellt wird und wie sie verbreitet werden soll.



CMO John Cooper



Aktenfoto: Charles Sabik,
etwa März 1960

Und noch ein Zusatzauftrag: Findet Agent Charles Sabik, einen unserer besten Männer. Die Roten haben ihn letztes Jahr in Sibirien gefangen genommen. Leider konnten wir ihn bisher nicht extrahieren. Die gute Nachricht ist, dass er es geschafft hat, freizukommen. Allerdings hat er uns noch nicht kontaktiert. Wir müssen mehr wissen: Konnte er fliehen oder haben sie ihn gehen lassen? Arbeitet er jetzt für die Roten? Hat er etwas über das MEDUSA-Projekt herausfinden können? Findet ihn, sprecht mit ihm und bringt ihn nach Hause, falls möglich. Aber seid auf der Hut! Er ist nicht nur unglaublich clever, sondern auch skrupellos und extrem gefährlich.

Zuletzt habe ich noch eine gut gemeinte Warnung für euch: Die CIA ist eine einzigartige Organisation zur Verteidigung dieses Landes. Doch eine gut geölte Maschine ist sie nicht. Es gibt festgelegte Arbeitsabläufe, Ausschüsse, Besprechungen, langwierige Genehmigungsverfahren und einen Berg voller Papierkram, besonders für Nachwuchs-Agenten wie euch.

Trotz allem solltet ihr euch nicht zu viele Gedanken über die Bürokratie machen. Euer Kumpel Coop wird euch das Schlimmste vom Hals halten. Konzentriert euch ganz auf MEDUSA und Sabik. Kein Problem für die Jahrgangsbesten von 61 aus Camp Swampy, habe ich recht?

Dieses Spiel ist in einer historischen Zeitperiode angesiedelt und reine Fiktion. Charaktere, Firmen, Orte, Ereignisse, Schauplätze und Begebenheiten sind entweder Produkte der Fantasie oder werden in fiktiver Weise verwendet. Jede Ähnlichkeit mit lebenden oder bereits verstorbenen Personen ist rein zufällig. Der Spielplan ist eine abstrakte Darstellung der Welt um 1962. In erster Linie handelt es sich um ein Spiel, weshalb einige Anpassungen gemacht wurden, um das bestmögliche Spielerlebnis zu ermöglichen.

WIE WIRD EIN LEGACY-SPIEL GESPIELT?

Anders als bei den meisten Spielen (die bei jeder Partie komplett neu starten) setzen sich bei **Pandemic Legacy** einige Elemente von einer Partie in die nächste fort. Entscheidungen aus der ersten Partie wirken sich auf die folgenden Partien mit diesem Exemplar des Spiels aus. Verschiedene Spielgruppen werden unterschiedliche Entscheidungen fällen und das Spiel anders erleben. Das bedeutet, dass bei jeder Spielgruppe der Gesamtverlauf über die Einzelpartien hinweg einzigartig ist.

Manchmal werdet ihr Teile des Spiels beschriften. Manchmal Sticker auf Karten, Charaktere oder den Spielplan kleben. Manchmal werdet ihr sogar eine Spielkarte zerreißen. **Diese Veränderungen sind dauerhaft.** Außerdem werdet ihr jeweils bei Spielende dauerhafte Verbesserungen erhalten, um euch auf zukünftige Partien vorzubereiten. Im Verlauf der Partien werdet ihr noch weitere Veränderungen kennenlernen. Außerdem liegt zusätzliches Spielmaterial bei, das versiegelt bleibt, bis ihr Anweisungen erhaltet, es zu öffnen.

ÖFFNET ODER LEST NICHTS VON DEM FOLGENDEN, SOLANGE IHR KEINE ANWEISUNGEN DAZU ERHALTET:

- 🌀 **Karten im Legacy- und Einsatzstapel**
- 🌀 **Einträge im Abschlussbericht**
- 🌀 **Türen auf den Dossiers**
- 🌀 **Schließfächer**

Manche Regeln sind in der Anleitung noch nicht enthalten (angezeigt durch die ausgesparten Felder). Im weiteren Verlauf werdet ihr die fehlenden Regeln erhalten und in diese Anleitung einkleben.

DER PROLOG

Um euch mit dem Spiel vertraut zu machen, gibt es das Prolog-Spiel. Dieses Prolog-Spiel hat keinerlei andauernden Effekte, also **keine permanenten Auswirkungen.**

Ihr solltet den Prolog mindestens einmal vor dem Start der Kampagne spielen, um euch mit den grundsätzlichen Regeln und dem Spielablauf vertraut zu machen. Ihr könnt ihn durchaus auch mehrmals spielen, bis ihr euch wirklich sicher fühlt.

WENN IHR PANDEMIC LEGACY: SEASON 1 ODER 2 GESPIELT HABT

Viele der aus den ersten beiden Seasons bekannten Spielelemente tauchen auch in Season 0 wieder auf. Dazu gehören der Legacy-Stapel, die Förderungsstufen (die in Season 1 Subventionierte Ereignisse und in Season 2 Rationierte Ereignisse heißen), Verbesserungen bei Spielende, Dossiers und verschlossene Pakete.

Es ist nicht notwendig, eine der vorherigen Seasons gespielt zu haben: Alle drei Seasons sind voneinander unabhängige Spiele, die durch eine gemeinsame Rahmenhandlung verbunden sind.

NEUE UND MODIFIZIERTE REGELN

Neben vielen neuen Regeln gibt es in Season 0 auch einige, die im Vergleich zu anderen **Pandemic-** und **Pandemic Legacy-**Spiele leicht verändert sind. Achtet besonders auf die folgenden Punkte:

- 🌀 Einsatzkarten und Abschlussbericht (Seite 5)
- 🌀 Spione und Bedrohungskarten (Seiten 6 und 13)
- 🌀 Einsatzteams (Seiten 6 und 11)
- 🌀 Überwachung (Seite 7)
- 🌀 Die Aktion „Linienflug“ (Seite 10)
- 🌀 Die Aktion „Ziel erfüllen“ (Seite 11)
- 🌀 Vorfälle (Seite 14)
- 🌀 **Wann ihr zum Folgemonat der Kampagne vorrückt** und wie die Förderungsstufe angepasst wird (siehe „Aufträge überprüfen“ auf Seite 16)

DER LEGACY-STAPEL

Der Legacy-Stapel besteht aus **zwei getrennten Teilen**, die **einzelnd verpackt** sind. Er enthält Karten, die beschreiben, was im Verlauf des Prologs und den nächsten 12 Monaten im Spiel passiert. Die Karten sind in einer exakten Reihenfolge angeordnet. **Schaut euch den Stapel nicht an und mischt ihn nicht!**



Wenn ihr den Prolog zum ersten Mal spielt, achtet darauf, dass ihr nur Teil 1 öffnet und verwendet. Legt Teil 2 zurück in die Schachtel, bis ihr Teil 1 abgeschlossen habt.

Zieht im ersten Schritt der Spielvorbereitung (**inklusive des Prologs**) eine Karte nach der anderen und handelt beide Seiten ab, bis ihr zu einer Karte mit PAUSE oder STOP kommt. Auf dieser steht, wann ihr weitere Karten zieht. Das wird entweder bei Spielende oder bei der Spielvorbereitung des Folgemonats der Fall sein.

Der Legacy-Stapel wird ausschließlich von oben nach unten abgearbeitet – **selbst wenn ihr einen Monat wiederholt, legt ihr keine Karten auf den Stapel zurück.**

STAPEL DURCHEINANDER?

Sollte der Legacy-Stapel durcheinandergeraten, bittet jemanden, der nicht mitspielt, den Stapel nach den Zahlen oben rechts in der Ecke jeder Karte zu sortieren.

00-01a

Die ersten beiden Ziffern geben den Monat an („00“ steht für den Prolog). Die zweiten beiden Ziffern geben die Reihenfolge innerhalb eines Monats an („a“ ist die Vorderseite, „b“ ist die Rückseite).

WEITERES LEGACY-SPIELMATERIAL

Während der Kampagne stoßt ihr auf weiteres Spielmaterial, das die Handlung fortführt oder die Regeln modifiziert. **Für dieses Spielmaterial gilt: Ihr werdet darauf hingewiesen, wenn ihr es öffnen oder verwenden dürft!**

SCHLISSFÄCHER (0001–0008)

Diese Pakete enthalten neues Spielmaterial und wesentliche Regeländerungen.



DOSSIERS (11–46 & VERSCHIEDENE BUCHSTABEN)

Im Spielverlauf werdet ihr auf Karten und Spielmaterialien stoßen, die euch anweisen, Dossier-Türen mit Buchstaben und/oder Zahlen zu öffnen. Öffnet dann vorsichtig die entsprechenden Türen.

Öffnet die

L 35

Viele der Dossiers enthalten Sticker, die auf die Übersichtskarten, auf den Spielplan oder in diese Anleitung geklebt werden.

Dossier-Türen mit Buchstaben enthalten neue Regeln. Klebt sie an der entsprechenden Stelle in der Anleitung ein, aber bedenkt dabei Folgendes:

- ⊗ Sticker AA und BB unterscheiden sich von Sticker A und B.
- ⊗ Nicht alle Sticker für die Anleitung kommen von Dossiers. Manche werdet ihr auch in den Schließfächern finden.
- ⊗ In den Dossiers werden manche Zahlen übersprungen.

EINSATZKARTEN (50–89)

Werdet ihr während des Spiels dazu angewiesen, eine Einsatzkarte mit einer bestimmten Zahl zu nehmen, sucht ihr die Karte mit der entsprechenden Zahl auf der Rückseite aus dem Einsatzstapel heraus, zieht sie und dreht sie um. **Im Verlauf der Kampagne werdet ihr nicht alle Einsatzkarten zu Gesicht bekommen.**



ABSCHLUSSBERICHT (100–252)

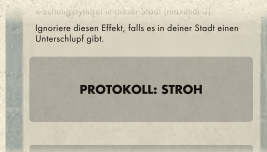
Dieser Bericht führt die Handlung fort und gibt euch Anweisungen, wie ihr abgeschlossene und gescheiterte Aufträge abhandelt:

- ⊗ Lest die Einträge in diesem Bericht erst, wenn ihr dazu aufgefordert werdet.
- ⊗ Ihr dürft zuvor gelesene Einträge jederzeit erneut lesen. Ihr könnt diese Einträge auch markieren, um sie schneller wiederzufinden.



PROTOKOLLWÖRTER AUF DEM SPIELPLAN

Auf dem Spielplan befinden sich fünf Protokollwörter (KRANICH, HADES, KANINCHEN, STROH und ZEPHYR). Diese Protokolle können im Laufe des Jahres aktiviert werden, wodurch neue Regeln eingeführt werden. Dann klebt ihr zur Erinnerung einen Sticker auf das Protokollwort.



PERSONALAKTE & GEHEIMAKTE

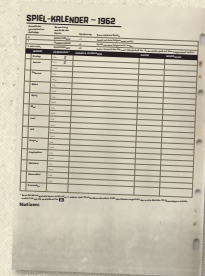
In der Personalakte werden Berichte zu eurem Verhalten und eurer Leistung als Agenten der CIA gesammelt. Die Geheimakte enthält Hinweise und Informationen über eure Arbeit gegen die Sowjets und Projekt MEDUSA.



Beide Akten sind zu Beginn der Kampagne leer. Ihr könnt die Akten und ihren Inhalt jederzeit während der Kampagne einsehen.

SPIEL-KALENDER UND FÖRDERUNG

Verwendet den Spiel-Kalender (auf der Rückseite des Abschlussberichts), um euren Fortschritt, die Bewertung eurer Gruppe, beteiligte Spieler und eure aktuelle Förderungsstufe zu vermerken (die angibt, wie viele Ereigniskarten ihr dem Spielerstapel bei der Spielvorbereitung hinzufügt).



Für eure erste Januar-Partie beträgt eure Förderungsstufe 5. Sie wird nach jeder Partie entweder erhöht oder gesenkt, kann dabei aber niemals unter 1 sinken oder 10 überschreiten. **Falls die Förderungsstufe am Ende einer Partie zum ersten Mal 10 übersteigen würde, öffnet Tür 14.**

WAS SETZT SICH FORT, WAS WIRD ZURÜCKGESETZT?

Beschriftungen und Sticker auf Spielmaterialien, geöffnete Schließfächer und Türen, hinzugefügte Regeln sowie zerstörtes Spielmaterial sind **dauerhafte Veränderungen**. Wenn ihr die Anweisung erhaltet, einen Teil des Spielmaterials zu zerstören, werdet ihr es in zukünftigen Partien definitiv nicht mehr benötigen. Zerreißt es oder verfährt ganz nach Belieben damit.

Alles andere wird zu Beginn jedes neuen Monats zurückgesetzt. Insbesondere das Spielmaterial auf dem Spielplan, Handkarten, andere Marker auf dem Spielplan usw. beginnen „bei null“. Immer wenn sich ein Effekt auf eine „Partie“ bezieht, bezieht er sich auf einen einzigen Durchlauf eines Monats, beginnend mit der Spielvorbereitung bis zum Spielende, und nicht auf alle 12 Monate der Kampagne.

DIE RESERVE

Als Reserve wird der Platz in der Schachtel bezeichnet, an dem ihr Karten, Sticker und Spielfiguren aufbewahrt, die ihr derzeit (noch) nicht braucht, die aber ggf. während oder nach einer Partie benötigt werden.

Die Reserve ist kein bestimmter Ort; ihr könnt als Gruppe entscheiden, wo ihr das Reserve-Spielmaterial aufbewahren wollt. Jeder Spieler darf sich jederzeit ansehen, was sich in der Reserve befindet.

SPIELMONATE

Pandemic: Legacy Season 0 geht über 12 Monate, wobei es im Januar 1962 beginnt. In jedem Monat erhaltet ihr einzigartige Aufträge, die ihr alle erfüllen müsst.

Am Ende jeder Partie erhaltet ihr eine Bewertung (ERFOLGREICH, AUSREICHEND, MANGELHAFT), die davon abhängt, wie viele Aufträge ihr erfolgreich abschließen konntet. Eure Bewertung bestimmt, wie viel Förderung ihr in der nächsten Partie erhaltet und ob ihr zum Folgemonat der Kampagne vorrücken dürft oder nicht (siehe „Aufträge überprüfen“ auf Seite 16).

DAS ENDE DER KAMPAGNE UND SCHLUSSWERTUNG

Die Kampagne endet, nachdem ihr den Dezember abgeschlossen habt. Dann erhaltet ihr eure Schlusswertung, die größtenteils von euren monatlichen Bewertungen im Verlauf des Jahres und dem Zustand der Welt am Ende eurer Kampagne abhängt.

GRUNDKONZEPTE

Wir befinden uns im Jahr 1962, in der heißen Phase des Kalten Krieges. Fanatische Kreise in der Sowjetunion versuchen eine Biowaffe zu erschaffen, um damit den Westen zu zerstören. Ihr seid studierte Mediziner und ausgebildete Spezialagenten, die um die Welt reisen, um sowjetische Spione zu neutralisieren und spezielle Aufträge zu erfüllen. Gleichzeitig installiert ihr weltweit verschiedene Einsatzteams der CIA, die euch fortan unterstützen.

ZUGEHÖRIGKEIT

Die geteilte Weltanschauung in dieser Zeit wird durch die Zugehörigkeit jeder Stadt auf dem Spielplan repräsentiert: alliiert (darunter: USA, NATO etc.), neutral oder sowjetisch.



ALLIIERT



NEUTRAL



SOWJETISCH

Die Zugehörigkeit fügt verschiedenen Aktionen und Effekten Bedingungen hinzu oder verändert diese.

SPIONE

Zu jeder Stadt auf dem Spielplan gibt es eine Bedrohungskarte. Wird diese gezogen, platziert ihr einen sowjetischen Spion in dieser Stadt. Lasst ihr sie unbehelligt agieren, werden diese Spione sehr negative Effekte verursachen, wodurch ihr die Partie verlieren könnt!



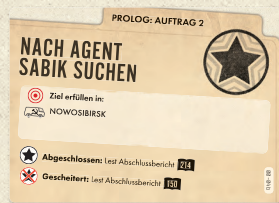
AUFTRÄGE

Eure Hauptaufgabe in jeder Partie ist es, eine Reihe von Aufträgen abzuschließen, die ihr zu Beginn jedes Monats (und des Prologs) erhaltet.

Aufträge müssen in bestimmten Städten auf dem Spielplan abgeschlossen werden. Um Aufträge abzuschließen, müsst ihr in den meisten Fällen ein Einsatzteam zusammenstellen, das die gleiche Zugehörigkeit wie die Stadt hat (siehe „Einsatzteams“ rechts), es in der Stadt positionieren und dann eine Aktion ausführen (siehe „Ziel erfüllen“ auf Seite 11).

Manchmal ist die Stadt eines Auftrags unbekannt und ihr müsst während der Partie zuerst den richtigen Ort herausfinden (oder bestimmte Aktionen verwenden; siehe „Zielstadt identifizieren“ auf Seite 11).

Hinweis: In jedem Monat gibt es andere Aufträge. Dadurch könnt ihr alte Aufträge aus früheren Monaten zerstören, wenn ihr wollt.



EINSATZTEAMS

Während einer Partie sammelt ihr Sets aus Stadtkarten mit gleicher Zugehörigkeit, die ihr abwerft, um Einsatzteams zusammenzustellen. Einsatzteams bestehen aus Gruppen verschiedener CIA-Geheimagenten, die für euch arbeiten und durch Lieferwagen-Figuren repräsentiert werden.



Es gibt drei verschiedene Arten von Einsatzteams: alliierte, neutrale und sowjetische. (Sie alle arbeiten für die CIA, haben aber Pässe und Tarnidentitäten, die es ihnen nur erlauben, in Städten der entsprechenden Zugehörigkeit zu operieren.)

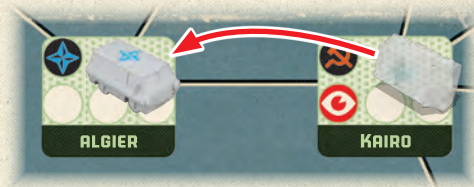
Nachdem ein Einsatzteam zusammengestellt worden ist, kann es jeder Spieler verwenden. Einsatzteams werden für den Abschluss der meisten Aufträge benötigt. Außerdem sind sie sehr gut darin, sowjetische Spione vom Spielplan zu entfernen. Für beide Zwecke muss ein Einsatzteam aber aktiv sein.

AKTIVE EINSATZTEAMS

Ein Einsatzteam ist nur dann aktiv, wenn es sich in einer Stadt mit der gleichen Zugehörigkeit befindet (z. B. sind alliierte Einsatzteams nur in alliierten Städten aktiv). **Ein Einsatzteam in einer Stadt mit einer anderen Zugehörigkeit ist inaktiv.** Ist ein Einsatzteam inaktiv, wird dessen Figur als Erinnerung auf die Seite gekippt.

BEISPIEL: AKTIVES EINSATZTEAM

Ein alliiertes Einsatzteam befindet sich zu Beginn des Zuges in Kairo. Da es sich um eine sowjetische Stadt handelt, ist das Einsatzteam inaktiv (und wird auf die Seite gekippt). Während des Spielerzuges bewegt es sich nach Algier, das eine alliierte Stadt ist. Die Figur wird wieder aufgestellt, um anzuzeigen, dass das Einsatzteam wieder aktiv ist.



CHARAKTERE

Um eure Ziele zu erreichen, müsst ihr mit Pässen unterschiedlicher Identitäten um die Welt reisen. Am Ende wird jeder Charakter drei Identitäten haben (alliiert, neutral und sowjetisch), von der nur eine gleichzeitig verwendet werden kann.

Ihr könnt in jeder Partie unterschiedliche Charaktere spielen.

VORLÄUFIGE IDENTITÄTEN

Im Prolog nehmt ihr vorläufige Identitäten an. Auf diesen Identitäten steht alles, was ihr braucht, um den Prolog zu spielen.

Diese Identitäten besitzen keine Tarnung. Sobald jemand Tarnung verlieren würde, wirft er stattdessen eine Spielerkarte ab.



IDENTITÄTEN ERSCHAFFEN

Im Januar der Kampagne erschafft ihr **für alle vier Pässe** eine eigene Identität. Die Karten des Legacy-Stapels geben euch Anweisungen, wie ihr die Identitäten erschafft. Als Referenz sind die Regeln hier noch einmal aufgeführt:

DETAILS DER IDENTITÄTEN

Wenn ihr eine Identität erschafft, denkt euch einen Namen aus und wählt einen Tarnberuf. Dieser Beruf liefert einen nachvollziehbaren Grund, warum dieser Charakter um die Welt reist, und verleiht seinem Spieler eine Sonderfähigkeit, die er verwenden kann, wenn er diese Identität innehat. (Die Tarnberufe der alliierten Identitäten entsprechen denen der vorläufigen Identitäten aus dem Prolog.)

Das Feld für die Spezialisierung bleibt frei, bis ihr angewiesen werdet, etwas damit zu tun.

AUSSEHEN VERÄNDERN

Wenn ihr eine Identität erschafft, verwendet die Verkleidungssticker, um das Aussehen auf den Pässen zu verändern. Das hat keine Auswirkungen auf das Spiel, lasst eurer Fantasie also freien Lauf!

VORTEILE ERHALTEN

Am Ende jeder Partie könnt ihr für eure Identitäten Vorteile erwerben. Vorteile können Spionagegeräte, Kontaktpersonen oder Visa sein. Ihr dürft Vorteile für jede Identität erwerben, aber jeder kann immer nur die Vorteile seiner aktuellen Identität verwenden.

Hinweis: Eine Kontaktperson ist stets mit einer eurer Identitäten bekannt und wird euch unter die Arme greifen. Sofern nichts anderes angegeben ist, kann eine Kontaktperson in einer beliebigen Stadt auf dem Spielplan verwendet werden (von dem Spieler, der sie in seinem Pass als Vorteil hat).

TARNUNG VERLIEREN

Eine Identität ist kostbar. Während du um die Welt reist, kann ihre Tarnung aufgedeckt werden. Jedes Mal, wenn du Tarnung verlierst, rubbelst du das nächste Feld auf der Tarnleiste deiner aktuellen Identität frei (ganz links beginnend).

Du kannst durch verschiedene Spieleffekte Tarnung verlieren, doch am häufigsten geschieht dies durch Überwachung.

ÜBERWACHUNG

Überwachung zeigt, wie engmaschig die Sowjets eine Stadt unter Beobachtung haben, und wird durch -Symbole auf dem Spielplan dargestellt. Manche Städte werden bereits zu Beginn der Kampagne überwacht. Am Ende jeder Partie kann



sich die Überwachung erhöhen (bis zu einem Maximum von 3 pro Stadt).

Zu Beginn deines Zuges verlierst du 1 Tarnung **für jedes Überwachungssymbol** in deiner Stadt, es sei denn, es gibt dort einen Unterschlupf.

NACHTEILE UND AUFGFLIEGEN

Jedes Mal, wenn du Tarnung verlierst und dabei ein Symbol unter dem freigerubbelten Feld zum Vorschein kommt, handele den entsprechenden Effekt ab:

- Wirf eine Spielerkarte ab** (falls du eine hast).
- Deine Identität erhält einen Nachteil. Wähle einen Nachteil-Sticker und klebe ihn auf diese Identität. Andere Identitäten sind von diesem Nachteil nicht betroffen.
- Die Lage wird brenzlich und deine Identität ist aufgefliegen. Diese Identität kann in keiner Partie der restlichen Kampagne mehr verwendet werden. Klebe einen **AUFGFLOGEN**-Sticker über den Namen und das Passbild dieser Identität. Wirf alle deine Karten ab, du verlierst alle noch verfügbaren Aktionen. Dann bewege deine Spielfigur nach Washington. Lege deinen Pass zurück in die Reserve. Wenn dein nächster Zug beginnt, wähle eine vorläufige Identität und verwende sie für den Rest dieser Partie.

Falls bei der Wahl der Charaktere zu Beginn einer Partie alle aktiven Identitäten deines Charakters aufgefliegen sind, musst du entweder einen anderen Charakter oder stattdessen eine vorläufige Identität wählen.

BEISPIEL: ÜBERWACHUNG

Samuel (Birtes alliierte Identität) beginnt seinen Zug in Kairo, das 1 Überwachung hat. Er rubbelt 1 Tarnung von seiner alliierten Identität frei und deckt ein Nachteil-Symbol auf ().

Samuel Hale
NAME

MEDIZINKONGRESS-KOORDINATOR:
Als Aktion: Bewege ein Einsatzteam oder die Figur eines Mitspielers bis zu 3 Städte von seinem aktuellen Standort weg. (Das Einsatzteam/die Spielfigur betritt unterwegs keine Städte.)

SPEZIALISIERUNG

VORTEIL

VORTEIL

VORTEIL

NACHTEIL

NACHTEIL

Er wählt einen verfügbaren Nachteil und klebt ihn auf ein leeres Feld seiner alliierten Identität.

ÜBERWACHT: Falls du am Ende deines Zuges 2 sowjetische Stadtkarten ziehst, verlierst du 1 Tarnung.

SPIELVORBEREITUNG

1. ÜBERPRÜFT DEN LEGACY-STAPEL UND BEREITET DIE AUFTRÄGE VOR

Bevor ihr die Partie vorbereitet (und dabei womöglich vergesst, vor dem Einmischen der Eskalationskarten die Spielerkarten auszuteilen), **zieht Karten vom Legacy-Stapel**. Zieht dabei eine nach der anderen und lest sie laut vor. Folgt den Anweisungen auf beiden Seiten jeder Karte und setzt dies fort, bis ihr auf eine Karte mit PAUSE oder STOP stößt.

Der Legacy-Stapel gibt an, wie ihr die Aufträge für diesen Monat vorbereitet.

Sucht dann alle Karten aus der Reserve heraus, die ihr für diesen Monat benötigt.

2. BEREITET DEN SPIELPLAN UND DAS SPIELMATERIAL VOR

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Stellt einen Unterschlupf in jede Stadt, die mit einem dauerhaften Unterschlupf markiert ist. Im Prolog ist dies nur für Washington der Fall.

Legt den Bedrohungsmarker auf das Feld ganz links auf der Bedrohungsleiste.

Legt die Spione, Vorfälle, Auftragsmarker, Fortschrittsmarker, Einsatzteams und die restlichen Unterschlüpfe neben dem Spielplan bereit.



3.  **REGEL-STICKER NACH ANWEISUNG HIER AUFKLEBEN**

4. PLATZIERT SPIONE AUF DEM SPIELPLAN

Mischt die Bedrohungskarten und deckt 3 davon auf. Platziert je 3 Spione in den entsprechenden Städten. Deckt dann 3 weitere Karten auf und platziert je 2 Spione in den entsprechenden Städten. Deckt zuletzt noch einmal 3 Karten auf und platziert je 1 Spion in den entsprechenden Städten. Legt die aufgedeckten Karten offen auf den Bedrohungs-Ablagestapel.



5.  **REGEL-STICKER NACH ANWEISUNG HIER AUFKLEBEN**

6.  **REGEL-STICKER NACH ANWEISUNG HIER AUFKLEBEN**

PROLOG JANUAR FEBRUAR MÄRZ APRIL MAI JUNI JULI AUGUST SEPTEMBER OKTOBER NOVEMBER DEZEMBER

1962 - AUFTRÄGE
Wählt das Mission-Set, welches für sie abschließt.

PROBE VON PROJEKT MEDUSA BESCHAFFEN
Zielort: Europa
Ziel: 100% Erfolge
Abgeschlossen: 100% Erfolge
Beschrieben: 100% Erfolge

NACH AGENT SABIK SUCHE
Zielort: Europa
Ziel: 100% Erfolge
Abgeschlossen: 100% Erfolge
Beschrieben: 100% Erfolge

VORFÄLLE
Stellt einen 4. Spion in einer Stadt zu platzieren:
1. Legt einen Vorfälle-Marker in die Stadt.
2. Zieht die untere Karte des Bedrohungsstapels und schreibt den Vorfälle-Effekt an.
3. Legt die Bedrohungsleiste in den Spielbereich.

VORFALLE-MARKER
Falls ein Vorfälle-Marker in dieser Stadt gelegt wird, verleiht er 1 Torngang.
Ignoriert diesen Effekt, falls es in dieser Stadt einen Unterschlupf gibt.

ÜBERWACHUNG
Falls die oberen 2 Spion in einer Stadt mit Überwachung beginnt, verleiht die 1 Torngang für jedes Überwachungsmitglied in dieser Stadt (maximal 3).
Ignoriert diesen Effekt, falls es in dieser Stadt einen Unterschlupf gibt.

PROTOKOLL: STROH

PROTOKOLL: HADES

PROTOKOLL: ZEPHYR

STÄDTE JE ZUGEHÖRIGKEIT
14 ALLIERT
20 NEUTRAL
14 SOWJETISCH

7. BEREITET DEN SPIELERSTAPEL VOR UND TEILT KARTEN AUS



Entscheidet gemeinsam, welche Ereigniskarten ihr entsprechend eurer Förderungsstufe in den Spielerstapel einmischen wollt. Im Prolog und zu Beginn der Kampagne im Januar beträgt eure Förderungsstufe 5. Verwendet in diesen Partien einfach alle 5 zu Beginn vorhandenen Ereigniskarten.

Mischt diese Ereigniskarten und die Städtekarten zusammen. Teilt dann an jeden Spieler so viele Karten aus, wie für eure Spieleranzahl angegeben ist:

Speleranzahl	Karten
2 Spieler	4
3 Spieler	3
4 Spieler	2

Die „Kartenhand“ jedes Spielers liegt stets offen sichtbar vor ihm aus.

8. FÜGT DEM SPIELERSTAPEL DIE ESKALATIONS-KARTEN HINZU

Bildet aus den übrigen Spielerkarten 5 möglichst gleich hohe verdeckte Stapel. Legt niedrigere Stapel auf die **rechte Seite** der Reihe. Mischt 1 verdeckte Eskalationskarte in jeden dieser Stapel ein.



9. FÜHRT DEN SPIELERSTAPEL ZUSAMMEN

Legt die 5 einzelnen Kartenstapel **von links nach rechts** zum Spielerstapel aufeinander (sodass der Stapel auf der linken Seite ganz oben liegt) und legt ihn auf den Spielplan.

10. WÄHLT CHARAKTERE UND IDENTITÄTEN

Jeder von euch wählt einen Charakter, zu dem er sich die entsprechende Spielfigur und Übersichts-karte sowie den entsprechenden Pass nimmt (im Prolog verwendet ihr eine vorläufige Identität statt des Passes). Legt nicht verwendete Spielfiguren, Übersichts-karten und Pässe zurück in die Schachtel.



Falls ein Charakter mehr als eine Identität besitzt, wählt sein Spieler, mit welcher Identität er beginnen will.

Falls alle Identitäten eines Charakters aufgefliegen sind, muss sein Spieler entweder einen anderen Charakter oder stattdessen eine vorläufige Identität wählen.

11. BEGINNT DIE PARTIE

Einer von euch nimmt alle Spielfiguren in eine Hand und lässt eine zufällige davon herausfallen. Der betreffende Spieler ist Startspieler und führt den ersten Zug aus. **Stellt alle Spielfiguren nach Washington.**



SPIELERZUG

Führe in deinem Zug die folgenden 5 Schritte in dieser Reihenfolge durch:

- 1 Überwachung überprüfen
- 2 Aktionen ausführen
- 3 Aufräumkommando
- 4 2 Spielerkarten ziehen
- 5 Bedrohungskarten ziehen

Nachdem du all diese Schritte durchgeführt hast, ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn am Zug.

Ihr solltet euch gegenseitig beraten und offen gegenüber den Vorschlägen der Mitspieler sein. Letztlich aber entscheidet jeder selbst, was er in seinem Zug tut.

Deine Kartenhand kann aus Stadt- und Ereigniskarten bestehen. Stadtkarten werden für einige Aktionen benötigt, während Ereigniskarten gespielt werden können, ohne eine Aktion aufwenden zu müssen, sogar im Zug anderer Spieler.



1. ÜBERWACHUNG ÜBERPRÜFEN

Die Sowjets beobachten euch – jede Minute, jeden Tag.

Falls du deinen Zug in einer Stadt mit Überwachung beginnst, verlierst du 1 Tarnung für jedes Überwachungssymbol (👁️) in dieser Stadt (maximal 3).

Befindet sich in deiner Stadt ein Unterschlupf, ignoriere diesen Effekt.

2. AKTIONEN AUSFÜHREN

Die Zeit ist knapp. Ihr könnt nicht alles tun, was ihr möchtet.

In jedem deiner Züge kannst du bis zu 4 Aktionen ausführen.

Zur Auswahl stehen dir alle unten aufgeführten Aktionen. Du kannst auch dieselbe Aktion mehrfach ausführen, was jeweils als eigene Aktion zählt. Die Sonderfähigkeiten deines Charakters können ggf. Aktionen beeinflussen. Einige Aktionen erfordern das Abwerfen einer deiner Handkarten. Abgeworfene Handkarten werden offen auf den Spieler-Ablagestapel gelegt.

AUTOFAHRT / SCHIFFFAHRT



Bewege dich in eine benachbarte Stadt, die mit deiner aktuellen Stadt durch eine Linie verbunden ist.

LINIENFLUG



Diese Aktion kann sich wie folgt unterscheiden:



Decke eine alliierte Stadtkarte von deiner Hand auf, um dich in die darauf angegebene Stadt zu bewegen (**aufgedeckte Karten werden nicht abgeworfen**).



Wirf eine neutrale Stadtkarte ab, um dich in die darauf angegebene Stadt zu bewegen.



Mit der Aktion „Linienflug“ kannst du dich **nicht** in eine sowjetische Stadt bewegen.

NICHT VERZEICHNETER FLUG



Wirf die Stadtkarte deiner aktuellen Stadt ab, um dich in eine beliebige Stadt auf dem Spielplan zu bewegen (einschließlich sowjetischer Städte).

SPION AUSSCHALTEN



Entferne 1 Spion aus deiner Stadt und lege ihn zurück in den Vorrat.



INFORMATIONEN AUSTAUSCHEN



Falls du dich mit einem Mitspieler in derselben Stadt befindest und ihr beide einverstanden seid, kannst du eine dieser zwei Optionen ausführen:

- Gib die Stadtkarte deiner aktuellen Stadt **an** den Mitspieler.
- Nimm die Stadtkarte deiner aktuellen Stadt **von** dem Mitspieler.

Hat der Spieler, der die Karte erhalten hat, nun mehr Handkarten als sein Handkartenlimit erlaubt (normalerweise 7), muss er sofort eine beliebige Karte abwerfen oder eine Ereigniskarte spielen.

UNTERSCHLUPF BAUEN



Wirf die Stadtkarte deiner aktuellen Stadt ab, um einen Unterschlupf in deine Stadt zu stellen. Dort bleibt er für den Rest der Partie stehen. Sind bereits alle Unterschlüpfte in Verwendung, kannst du einen der gebauten Unterschlüpfte von einer anderen Stadt in deine Stadt versetzen. Jede Stadt kann nur 1 Unterschlupf haben.

Hinweis: Anders als in **Pandemic** gibt es keine Aktion „Sonderflug“ (du kannst dich also nicht direkt von einem Unterschlupf zu einem anderen bewegen).

ZIELSTADT IDENTIFIZIEREN



Falls du dich in einem Unterschlupf befindest, wirf 3 Stadtkarten **deiner Region** ab, um eine **unbekannte Zielstadt** dieser Region unter einer Auftragskarte aufzudecken (siehe „Unbekannte Zielstädte“ rechts).

Beindet sich zum Beispiel ein Unterschlupf in Afrika, darfst du 3 Afrika-Stadtkarten abwerfen, um eine unbekanntete Zielstadt in Afrika zu identifizieren. Dieser Auftrag hat jetzt eine **bekanntete Zielstadt**. Ihr müsst den Auftrag noch immer abschließen, indem einer von euch die Aktion „Ziel erfüllen“ ausführt.

EINSATZTEAM ZUSAMMENSTELLEN



Falls du dich in einem Unterschlupf befindest, wirf 5 Stadtkarten mit der Zugehörigkeit deiner Stadt ab, um dort ein Einsatzteam der gleichen Zugehörigkeit zu platzieren.

Befinden sich bereits alle Einsatzteams dieser Zugehörigkeit auf dem Spielplan, kannst du eines dieser Einsatzteams von einer anderen Stadt in deine versetzen.

AUTOFAHRT/SCHIFFFAHRT MIT EINSATZTEAM



Bewege ein Einsatzteam in eine benachbarte Stadt. Du musst dich für diese Aktion nicht in der Stadt des Einsatzteams befinden. Es dürfen sich mehrere Einsatzteams in derselben Stadt befinden. Einsatzteams sind nicht von Überwachung betroffen (mit Ausnahme bestimmter Vorfall-Effekte).



REGEL-STICKER NACH
ANWEISUNG HIER AUFKLEBEN

ZIEL ERFÜLLEN



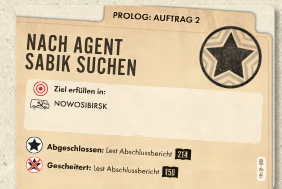
Schließe einen Auftrag mit einer bekannten oder unbekannteten Zielstadt ab. **Vergiss dabei nicht, den angegebenen Eintrag im Abschlussbericht zu lesen.**

BEKANNTE ZIELSTÄDTE

Um ein Ziel in einer bekannten Zielstadt zu erfüllen, muss sich ein **aktives Einsatzteam** in der auf der Auftragskarte angegebenen Stadt befinden. Führe die Aktion „Ziel erfüllen“ aus, markiere den Auftrag mit einem „Auftrag abgeschlossen“-Marker und lies den angegebenen Eintrag im Abschlussbericht.

Hinweis: Manche Aufträge benötigen mehrere aktive Einsatzteams in einer einzigen Stadt oder je 1 aktives Einsatzteam in mehreren Städten gleichzeitig.

Beispiel aus dem Prolog: Um den Auftrag „Nach Agent Sabik suchen“ abzuschließen, müsst ihr die Aktion „Ziel erfüllen“ ausführen, solange sich 1 aktives (sowjetisches) Einsatzteam in Nowosibirsk befindet. Danach markiert ihr den Auftrag als abgeschlossen und lest Eintrag 214 im Abschlussbericht.



UNBEKANNTE ZIELSTÄDTE

Bestimmte Aufträge haben eine unbekanntete Zielstadt. Um ein solches Ziel zu erfüllen, muss sich ebenfalls ein aktives Einsatzteam in einer bestimmten Stadt befinden, allerdings wisst ihr nicht in welcher.

Im Verlauf der Partie könnt ihr die Zielstadt per Ausschlussverfahren oder durch die Aktion „Zielstadt identifizieren“ herausfinden.

EINE UNBEKANNTE ZIELSTADT VORBEREITEN

Aufträge mit unbekannteten Zielstädten kommen durch Legacy-Karten ins Spiel. Unbekannte Zielstädte werden wie folgt vorbereitet:

- Nehmt alle Stadtkarten, die beim Auftrag angegeben sind, aus dem Spielerstapel. *Beispiel aus dem Prolog: Für den Auftrag „Probe von Projekt MEDUSA beschaffen“ werden alle europäischen Stadtkarten herausgenommen.*
- Schiebt davon 1 zufällige Karte verdeckt unter die Auftragskarte, **ohne sie euch anzusehen**. Diese Karte ist die Zielstadt.
- Mischt die verbliebenen Stadtkarten zurück in den Spielerstapel.

MÖGLICHE ZIELSTÄDTE AUSSCHLIESSEN

Wenn ihr eine Karte vom Spielerstapel zieht, die der Region der unbekannteten Zielstadt entspricht, könnt ihr diese Stadt als mögliche Zielstadt ausschließen (weil sie nicht die Stadtkarte unter dem Auftrag sein kann). Verwendet die Fortschrittsmarker, um zu markieren, welche Städte ihr bereits ausgeschlossen habt.



ZIEL IN EINER UNBEKANNTEN STADT ERFÜLLEN

Um ein Ziel in einer unbekannteten Zielstadt zu erfüllen, muss sich ein **aktives Einsatzteam** in der Stadt (**oder in den Städten**) befinden, bei der ihr vermutet, dass sie die Zielstadt ist. Führe dann die Aktion „Ziel erfüllen“ aus und decke die Stadtkarte unter dem Auftrag auf.

Falls sich in dieser Stadt ein aktives Einsatzteam befindet, markiert den Auftrag mit einem „Auftrag abgeschlossen“-Marker. Ansonsten markiert den Auftrag mit einem „Auftrag gescheitert“-Marker. Lest in beiden Fällen sofort den angegebenen Eintrag im Abschlussbericht.

Wichtig! Ihr könnt Einsatzteams in mehreren Städten in Position bringen, um eure Erfolgchancen zu erhöhen. Solange sich ein aktives Einsatzteam in der richtigen Stadt befindet, gilt der Auftrag als abgeschlossen.

BEISPIEL: UNBEKANNTE ZIELSTADT



Die Spieler haben die mögliche Zielstadt in Europa auf Paris, Rom und Prag eingegrenzt: zwei alliierte Städte und eine sowjetische Stadt.



Sie bringen ihr sowjetisches Einsatzteam in Prag in Position. Ihr alliiertes Einsatzteam können sie entweder in Paris oder in Rom aufstellen. Sie spielen auf Risiko und schicken ihr alliiertes Einsatzteam nach Rom. Dann führt ein Spieler die Aktion „Ziel erfüllen“ aus. Falls die Zielstadt Prag oder Rom ist, hätten sie den Auftrag erfolgreich abgeschlossen. Falls sie allerdings Paris ist, wären sie gescheitert.

Nach dem bisherigen Spielverlauf glaubten die Spieler nicht mehr, noch ein weiteres alliiertes Einsatzteam zusammenstellen und in Paris positionieren zu können. Daher sind sie das Risiko eingegangen.



REGEL-STICKER NACH
ANWEISUNG HIER AUFKLEBEN



REGEL-STICKER NACH
ANWEISUNG HIER AUFKLEBEN



REGEL-STICKER NACH
ANWEISUNG HIER AUFKLEBEN



REGEL-STICKER NACH
ANWEISUNG HIER AUFKLEBEN



REGEL-STICKER NACH
ANWEISUNG HIER AUFKLEBEN



REGEL-STICKER NACH
ANWEISUNG HIER AUFKLEBEN



REGEL-STICKER NACH
ANWEISUNG HIER AUFKLEBEN



REGEL-STICKER NACH
ANWEISUNG HIER AUFKLEBEN



REGEL-STICKER NACH
ANWEISUNG HIER AUFKLEBEN



REGEL-STICKER NACH
ANWEISUNG HIER AUFKLEBEN

3. AUFRÄUMKOMMANDO

Eure Einsatzteams tun, was getan werden muss – für Ordnung sorgen.

Entferne **alle Spione** aus jeder Stadt mit einem **aktiven Einsatzteam**.



4. 2 SPIELERKARTEN ZIEHEN

Wir versuchen euch zu helfen. Auch wenn uns manchmal die Sowjets in die Quere kommen.

Ziehe gleichzeitig die obersten 2 Karten vom Spielerstapel.

Besteht der Spielerstapel vor dem Ziehen aus weniger als 2 Karten, endet die Partie sofort! Der Ablagestapel wird nicht neu gemischt. Siehe „Ende der Partie“ auf Seite 14.

Handkartenlimit: Solltest du dein Handkartenlimit überschreiten (normalerweise 7 Karten), wirf sofort Karten ab oder spiele Ereigniskarten, bis du dein Handkartenlimit erreicht hast.



ESKALATIONSKARTEN

Eine gezogene Eskalationskarte nimmst du nicht auf deine Hand (und ziehst dafür auch keine „Ersatzkarte“). Führe stattdessen folgende Schritte in dieser Reihenfolge durch:

- 1 **Bedrohung erhöhen:** Rücke den Bedrohungsmarker 1 Feld auf der Bedrohungsleiste vor.
- 2 **Spione platzieren:** Ziehe die unterste Karte des Bedrohungsstapels. Platziere 3 Spione in dieser Stadt. Lege die gezogene Karte auf den Bedrohungs-Ablagestapel.
- 3 **Intensität erhöhen:** Mische nun **alle Karten** des Bedrohungs-Ablagestapels (einschließlich der gerade gezogenen Karte) und lege sie verdeckt oben auf den Bedrohungsstapel.



Vergiss nicht: Wenn du eine Eskalationskarte abhandelst, ziehst du die **unterste** Karte des Bedrohungsstapels und legst sie danach auf den Bedrohungs-Ablagestapel. Du mischst danach nur die Karten im Bedrohungs-Ablagestapel und legst sie anschließend **auf** den schon bestehenden Bedrohungsstapel.

Falls du 2 Eskalationskarten auf einmal ziehst (was selten vorkommt), führe die obigen Schritte einmal komplett durch und danach ein weiteres Mal.

Nachdem eine Eskalationskarte abgehandelt worden ist, kommt sie auf den Spieler-Ablagestapel.

5. BEDROHUNGSKARTEN ZIEHEN

Die Sowjets entsenden Spione, um Städte zu infiltrieren und Vorfälle auszulösen.

Decke einzeln und nacheinander so viele Bedrohungskarten vom Bedrohungsstapel auf, wie der aktuelle Bedrohungsgrad angibt (die Zahl auf der Bedrohungsleiste auf dem Spielplan). Platziere für jede aufgedeckte Karte 1 Spion in der angegebenen Stadt und lege die Karte auf den Bedrohungs-Ablagestapel.

Falls du den vierten Spion in einer Stadt platzieren müsstest, wird stattdessen ein Vorfall ausgelöst. (Anders als in anderen **Pandemic**-Spielen kommt es hier nicht zu Ausbrüchen und Spione verbreiten sich nicht wie Seuchen.)



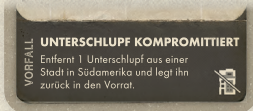
VORFÄLLE

Wenn es zu einem Vorfall in einer Stadt kommt, lege 1 Vorfallmarker in die Stadt. **Jeder Spieler in dieser Stadt verliert 1 Tarnung seiner aktuellen Identität, es sei denn, es gibt dort einen Unterschlupf.** In einer Stadt können beliebig viele Vorfallmarker liegen.

Ziehe dann sofort die unterste Karte des Bedrohungsstapels und wende den Vorfall-Effekt der Karte an (platziere keinen Spion). **Lege diese Karte in den Spielende-Bereich (nicht auf den Bedrohungs-Ablagestapel).**

BEISPIEL: VORFÄLLE #1

Es kommt zu einem Vorfall in Paris. Die Spieler legen einen Vorfallmarker nach Paris und ziehen die unterste Karte des Bedrohungsstapels. Der Vorfall-Effekt weist sie an, 1 Unterschlupf in Südamerika zu entfernen. Die Spieler haben in dieser Region keinen Unterschlupf. Deshalb hat die Karte keinen Effekt.



Manche Vorfälle weisen euch an, Spione zu platzieren. Falls ihr einen vierten Spion in einer oder mehreren Städten platzieren müsstet, kommt es zu einem weiteren Vorfall.

Lege einen Vorfallmarker in jede betroffene Stadt (Spieler in diesen Städten verlieren 1 Tarnung wie üblich). Ziehe **ein weiteres Mal** die unterste Karte des Bedrohungsstapels und wende den Vorfall-Effekt der Karte an. **Du ziehst nur 1 weitere Bedrohungskarte**, auch wenn der vorherige Vorfall-Effekt dazu geführt hat, dass mehrere Vorfallmarker gelegt werden mussten.

Falls du einen Vorfallmarker legen musst, aber keiner mehr im Vorrat ist, endet die Partie sofort! (Siehe „Ende der Partie“ rechts.)



REGEL-STICKER NACH

ANWEISUNG HIER AUFKLEBEN



REGEL-STICKER NACH

ANWEISUNG HIER AUFKLEBEN

BEISPIEL: VORFÄLLE #2

Später in der Partie kommt es zu einem weiteren Vorfall in Paris. Es wird ein zweiter Vorfallmarker nach Paris gelegt und die unterste Karte des Bedrohungsstapels gezogen. Sie weist die Spieler an, in jeder Stadt in Europa mit einem oder mehr Vorfallmarkern einen Spion zu platzieren.

Ein Spion wird in Prag platziert. Ein weiterer müsste in Paris platziert werden, aber dort befinden sich schon 3 Spione. Dorthin wird also der dritte Vorfallmarker gelegt, eine weitere Bedrohungskarte gezogen und ein weiterer Vorfall-Effekt angewendet.



ENDE EINES ZUGES

Nach dem Ziehen und Abhandeln der Bedrohungskarten ist dein Zug beendet. Nun ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn am Zug.

ENDE DER PARTIE

Die Partie endet, sobald eine der folgenden Situationen eintritt:

- ⊗ Auf allen Aufträgen liegt entweder ein „Auftrag abgeschlossen“- oder „Auftrag gescheitert“-Marker.
- ⊗ Ein Spieler kann keine 2 Spielerkarten ziehen, weil sich nicht mehr genügend Karten im Spielerstapel befinden.
- ⊗ Ihr müsst einen Spion platzieren, aber der Vorrat ist leer.
- ⊗ Ihr müsst einen Vorfallmarker legen, aber der Vorrat ist leer.



REGEL-STICKER NACH

ANWEISUNG HIER AUFKLEBEN

Die Partie endet sofort, auch mitten in einem Spielerzug. Der Spieler darf seinen Zug nicht mehr beenden, selbst wenn er dies möchte.

Fahrt nach dem Ende einer Partie mit „Nach einer Partie“ auf Seite 16 fort.

HANDKARTENLIMIT

Wer zu irgendeinem Zeitpunkt mehr Karten auf der Hand hat, als sein Handkartenlimit erlaubt (Eskalationskarten, die ja sofort abgehandelt werden, zählen nicht dazu), wirft entweder Karten ab oder spielt Ereigniskarten, bis er so viele Karten wie erlaubt auf der Hand hat. Das normale Handkartenlimit beträgt 7.

EREIGNISKARTEN

Ein Spieler kann in einem beliebigen Zug Ereigniskarten spielen. Das Spielen einer Ereigniskarte ist keine Aktion. Wer eine Ereigniskarte spielt, entscheidet, wie sie verwendet wird. Ereigniskarten können jederzeit gespielt werden, außer zwischen dem Ziehen und dem Abhandeln einer Karte. So ist es beispielsweise nicht möglich, eine Ereigniskarte zu spielen, nachdem ihr eine Bedrohungskarte gezogen habt und feststellt, dass diese gerade ungelegen kommt. Gespielte Ereigniskarten kommen auf den Spieler-Ablagestapel.

EFFEKTE VERWENDEN

Dir muss es möglich sein, den **gesamten Effekt oder die gesamte Karte** abhandeln zu können, um ihn bzw. sie verwenden zu können, sei es der Effekt eines Charakters oder einer Karte. Falls du beispielsweise eine Karte hast, die dir erlaubt, ein Einsatzteam auf dem Spielplan zu bewegen, sich aber keine Einsatzteams auf dem Spielplan befinden, so kannst du die Karte nicht spielen, um sie dadurch von der Hand loszuwerden.

REGELN, DIE OFT VERGESSEN WERDEN

- ⊗ Einsatzteams sind immer aktiv, solange sie sich in einer Stadt ihrer Zugehörigkeit befinden.
- ⊗ Ein Spieler zieht am Ende seines Zuges genau 2 Karten vom Spielerstapel. Er zieht keine Ersatzkarten für Karten, die er nicht behält (z. B. Eskalationskarten).
- ⊗ Bei Aufträgen mit unbekanntem Zielstädten kann die Chance, die richtige Stadt zu finden, erhöht werden, indem aktive Einsatzteams in mehreren Städten in Position gebracht werden. Solange sich ein aktives Einsatzteam in der richtigen Stadt befindet, könnt ihr den Auftrag erfolgreich abschließen.
- ⊗ Mit der Aktion „Informationen austauschen“ kannst du dir in deinem Zug von einem Mitspieler eine Stadtkarte **nehmen** oder sie ihm **geben**, falls ihr euch beide in dieser Stadt befindet.
- ⊗ Das Handkartenlimit gilt jederzeit.
- ⊗ Wenn ihr einen Monat wiederholt, ist jeder Auftrag, den ihr im ersten Anlauf abgeschlossen habt, bereits zu Beginn des zweiten Anlaufs ABGESCHLOSSEN (dies gilt ab dem Monat Mai).

NOTIZEN MACHEN UND KARTEN ANSCHAUEN

Wir ermutigen euch ausdrücklich dazu, euch Notizen zu machen. Ihr könnt beispielsweise die schon gelesenen Einträge im Abschlussbericht ankreuzen, damit ihr sie später schneller wiederfinden und euch anschauen könnt.

Ihr dürft **jederzeit** sämtliche Karten in der Reserve, in der Personal- und der Geheimakte, im Bedrohungs- und Spieler-Ablagestapel und natürlich die offen liegenden Handkarten ein- und ansehen. Die Karten im Spielerstapel sowie im Bedrohungsstapel dürfen aber nicht angeschaut werden – außer eine Fähigkeit erlaubt dies ausdrücklich.

WIR HABEN EINEN FEHLER GEMACHT, WAS NUN? WIR KÖNNEN JA NICHTS RÜCKGÄNGIG MACHEN?

Das ist in den meisten Fällen kein Problem. Eine kleine Regelungenauigkeit hier und da, eine Karte weniger in einem Stapel oder eine vergessene Einzelheit beeinflussen den Verlauf der Kampagne nicht wesentlich. Wenn ihr es bemerkt und nicht unmittelbar korrigieren könnt, spielt einfach weiter.

Falls aufgrund eines Regelfehlers oder Missverständnisses eine Partie deutlich zu einfach oder zu schwierig war, entscheidet gemeinsam, ob ihr eure Förderungsstufe für die nächste Partie erhöhen (falls die letzte Partie zu schwierig war) oder senken solltet (falls sie zu einfach war).

CREDITS

Autoren: Matt Leacock und Rob Daviau

Story: Rob Daviau und Justin Kemppainen

Produzent: Michael Sanfilippo

Leiter Spielentwicklung: Justin Kemppainen

Redaktion: Alexandar Ortloff

Lektorat: Christopher Meyer

Grafische Gestaltung: Monica Helland

Illustration: Atha Kanaani und Monica Helland mit Samuel R. Shimota und Dan Gerlach

Kunststoff-Modellierung: Monica Helland und Samuel R. Shimota

Artdirection: Bree Lindsoe und Samuel R. Shimota

Leiter Artdirection: Samuel R. Shimota

Englische Stimme von John Cooper: Clint McElroy

Herausgeber: Steven Kimball

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

Z-MAN[®]
games

© 2020 Z-Man Games.
Pandemic und Z-Man Games sind
von Z-Man Games.

Spielmaterial kann von den Abbildungen abweichen.

ASMODEE GERMANY

Übersetzung: Veronika Stallmann

Redaktion: Veronika Stallmann und Sebastian Wenzlaff, unter Mitarbeit von Simon Blome und Benjamin Fischer

Grafische Bearbeitung & Satz: Sebastian Wenzlaff

NACH EINER PARTIE

Falls ihr den Prolog gespielt habt, führt nur die Schritte 1, 4 und 6 durch (lest euch die anderen Schritte dennoch durch, sodass ihr versteht, wie sie in der Kampagne funktionieren).

1. AUFTRÄGE ÜBERPRÜFEN

Markiert alle nicht abgeschlossenen Aufträge mit einem „Auftrag gescheitert“-Marker, lest die entsprechenden Einträge im Abschlussbericht und führt alle Anweisungen im Abschlussbericht sowie die Bewertung eurer Gruppe durch.

ALLE AUFTRÄGE ABGESCHLOSSEN

Eure Gruppenbewertung ist **ERFOLGREICH**.

Beginnt eure nächste Partie mit dem Folgemonat. Senkt eure Förderungsstufe um 1 (ihr habt offensichtlich alles im Griff). Zerstört die Aufträge des beendeten Monats. Vermerkt eure Bewertung und die neue Förderungsstufe im Kalender auf der Rückseite des Abschlussberichts.

1 AUFTRAG GESCHEITERT

Eure Gruppenbewertung ist **AUSREICHEND**.

Das muss reichen – die Zeit drängt. Beginnt eure nächste Partie mit dem Folgemonat. Erhöht eure Förderungsstufe um 1. Zerstört die Aufträge des beendeten Monats (einschließlich des gescheiterten Auftrags). Vermerkt eure Bewertung und die neue Förderungsstufe im Kalender auf der Rückseite des Abschlussberichts.

2+ AUFTRÄGE GESCHEITERT

Eure Gruppenbewertung ist **MANGELHAFT**.

Erhöht eure Förderungsstufe um 2 (ihr müsst wieder in die Spur zurückfinden). Vermerkt eure Bewertung und die neue Förderungsstufe im Kalender auf der Rückseite des Abschlussberichts.

Falls dies euer erster Versuch dieses Monats war, müsst ihr den Monat wiederholen. Markiert zu Beginn der nächsten Partie alle Aufträge, die ihr in der ersten Hälfte des Monats abgeschlossen habt, als **ABGESCHLOSSEN** (erst möglich, sobald ihr 3 Aufträge habt, was ab dem Mai der Fall ist).

Falls dies euer zweiter Versuch dieses Monats war, beginnt eure nächste Partie mit dem Folgemonat. Zerstört die Aufträge des beendeten Monats (einschließlich aller gescheiterten Aufträge).

2. STÄDTE ÜBERPRÜFEN

Klebt 1 Überwachungssticker auf jede Stadt, in der ein oder mehr Vorfälle liegen. Klebt immer nur 1 Überwachungssticker pro Stadt auf, egal wie viele Vorfälle in der Stadt liegen. **Dieser Schritt kann nicht übersprungen werden, auch dann nicht, falls ihr vorhabt, Budget-Einheiten für die Gegenspionage einzusetzen, um neuen Überwachungsstickern entgegenzuwirken.**

Jede Stadt kann bis zu 3 Überwachung haben. Hat eine Stadt bereits 3 Überwachung, wird kein weiterer Sticker hinzugefügt, selbst wenn sich am Ende einer Partie Vorfälle in dieser Stadt befinden.



3. LEGACY-STAPEL ÜBERPRÜFEN

Schaut euch die oberste Karte des Legacy-Stapels an. Ist es eine PAUSE-Karte, könntet ihr dazu angewiesen werden, nun weitere Karten zu ziehen.

4. SPIELLENDE-BEREICH ÜBERPRÜFEN

Befinden sich Bedrohungskarten in diesem Bereich, werden sie jetzt auf den Bedrohungs-Ablagestapel gelegt.

5. BUDGET AUSGEBEN

Unabhängig von eurer Gruppenbewertung wählt ihr am Ende jeder Partie Verbesserungen. Ihr erhaltet Budget-Einheiten in Höhe der Spieleranzahl der gerade gespielten Partie plus 1 zusätzliche Einheit, falls ihr alle Aufträge abgeschlossen habt.

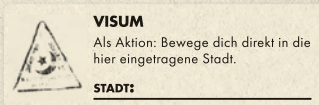
Die Verbesserungen findet ihr auf dem Stickerbogen. Die Kosten jeder Verbesserung sind direkt daneben angegeben. Nicht verwendete Budget-Einheiten gehen verloren und können nicht in die nächste Partie übernommen werden.

- 4. Spielende-Bereich überprüfen
- 5. Budget ausgeben
- 2 Spieler: ②
- 3 Spieler: ③
- 4 Spieler: ④
- ④ falls alle Aufträge abgeschlossen
- 6. Aufräumen



VORTEILE

Vorteile klebt ihr auf freie Vorteil-Felder einer bereits erschaffenen Identität (gilt auch für Charaktere, die in dieser Partie nicht verwendet wurden). Auf noch nicht erschaffene Identitäten können keine Vorteile geklebt werden. Auch können Vorteile nicht über Nachteile oder andere Vorteile geklebt werden. Jeder Vorteil kann nur von der Identität verwendet werden, die ihn hat.



DAUERHAFTE UNTERSCHLÜPFE

Wählt eine Stadt, in der sich ein Unterschlupf befindet, und klebt einen „Dauerhafter Unterschlupf“-Sticker neben die Stadt. Stellt zu Beginn jeder Partie einen Unterschlupf in jede Stadt mit einem solchen Sticker.



GEGENSPIONAGE

Klebt einen Gegenspionage-Sticker über ein Überwachungssymbol (egal ob es ein Sticker oder ein aufgedrucktes Symbol ist). Die Überwachung dieser Stadt ist nun 1 niedriger.



6. AUFRÄUMEN

Werft alle Spielerkarten ab und räumt alles lose Spielmaterial vom Spielplan (die Sticker bleiben natürlich, wo sie sind). Für die nächste Partie wird alles zurückgesetzt.