

PANDEMIE

ERWEITERUNG

AUSNAHMEZUSTAND

Eine Erweiterung
für Pandemie von
Matt Leacock
und Tom Lehmann

Konfrontiert mit einer nicht behandelbaren Krankheit, Seuchen, die von Tieren auf Menschen übertragen werden sowie unvorhersehbaren Krisen müssen die Spieler die Menschheit retten – im Wettlauf gegen die Zeit. Seid ihr den Herausforderungen durch Supervirus, Zoonosen und Ausnahmeereignisse gewachsen? Fügt neue Rollen und weitere Ereignisse hinzu. Entschärft die Situation mit Quarantänen. Willkommen bei Pandemie: Ausnahmezustand!

5 Rollenkarten



5 Spielfiguren



7 Ereigniskarten



4 Übersichtskarten



6 Quarantäneplättchen



2 Zoonose-Pläne



18 halbtransparente Scheiben



1 Zoonose-Würfel



10 Ausnahmeereignis-Karten



4 Impfstoff-Fabriken



8 Supervirus-Bonuskarten



2 Supervirus-Infektionskarten



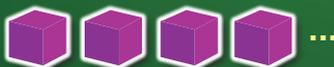
24 Impfdosen



1 angepasste Rollenkarte (Supervirus-Version)



24 (Seuchen-)Würfel



1 Heilmittelkarte



1 Heilmittelmarker



Dieses Spielmaterial für das Herausforderungsmodul Supervirus doppelt sich mit Material aus den Erweiterungen Auf Messers Schneide und Im Labor. Wenn du die Erweiterungen zu Pandemie besitzt, wird dieses Material nicht benötigt.



Die Karten der Ausnahmezustand-Erweiterung haben dieses Symbol in ihrer unteren rechten Ecke, damit sie von den anderen Karten unterschieden werden können.

SPIELÜBERSICHT

Diese Erweiterung beinhaltet 5 neue Rollen, 7 Ereigniskarten sowie 4 neue Module:

- **Modul 5 „Quarantänen“:** Bremst die Ausbreitung der Seuchen, um Zeit für die Entdeckung von Heilmitteln zu gewinnen.
- **Modul 6 „Zoonosen“:** Könnt ihr die Übertragung von Tieren auf Menschen eindämmen?
- **Modul 7 „Ausnahmezustand“:** Entdeckt ihr die Heilmittel trotz unvorhersehbarer Ereignisse?

Zum Spielen dieser Erweiterung braucht ihr nur das *Pandemie*-Grundspiel, sie ist aber mit den Erweiterungen *Auf Messers Schneide* und *Im Labor* kombinierbar. Regeln in Bezug auf diese Erweiterungen befinden sich jeweils rechts auf jeder Seite.

- **Modul 8 „Supervirus“:** Ein Virus, das nicht zu behandeln ist, breitet sich aus. Schafft ihr es dennoch, ein Heilmittel zu finden und die Krankheit rechtzeitig auszurotten?

Spielt zunächst mit den neuen Rollen und Ereignissen. Wandelt danach das Spiel mit Quarantänen ab. Versucht euch erst dann an den Herausforderungsmodulen „Zoonosen“, „Supervirus“ und „Ausnahmezustand“.

Herausforderungsmodule steigern in der Regel die Schwierigkeit des Spiels. Ihr könnt daher 1 Epidemiekarte weniger als sonst ins Spiel nehmen, wenn ihr eine neue Herausforderung angeht.

DIE NEUEN ROLLEN UND EREIGNISSE

Die neuen Rollen

Fügt die neuen Rollenkarten den bisherigen hinzu, bevor ihr sie zur Spielvorbereitung mischt und an jeden Spieler 1 zufällige Karte austellt. Mehr dazu auf Seite 8.

Verwendet den Colonel nur, wenn ihr mit dem Modul 5 „Quarantänen“ spielt. Verwendet den Veterinär nur, wenn ihr mit dem Modul 6 „Zoonosen“ spielt. Verwendet die Supervirus-Version des Sanitäters nur, wenn ihr mit dem Modul 8 „Supervirus“ spielt.

Die neuen Ereignisse

Fügt die neuen Ereigniskarten zu den anderen hinzu und mischt sie verdeckt. Mischt **2 Ereigniskarten pro Spieler** in den Stapel der Stadtkarten ein (wie in den anderen Erweiterungen). Dies ist eine Änderung gegenüber dem Grundspiel. Das Ausspielen der Ereigniskarten erfolgt wie bisher.

Verwendet die Ereigniskarte „Lokale Initiative“ nur, wenn ihr mit dem Modul 5 „Quarantänen“ spielt.

Hinweise

Vorbereitungsteam

Sobald diese Karte gespielt wird, zählt sie nicht mehr zum Handkartenlimit des Spielers. Wenn der nächste Ausbruch stattfinden würde, weil mehr als drei Würfel derselben Farbe in eine Stadt gelegt werden müssten, verbleiben dort 3 dieser Würfel und es findet kein Ausbruch statt.

Sonderkonferenz

Spielfiguren, die von dem Epidemieeffekt „Intervention der Regierung“ aus Modul 1 „Bösartiger Erregerstamm“ der Erweiterung *Auf Messers Schneide* betroffen sind, können nicht bewegt werden.

Notfallschutz

Führt zunächst alle Schritte der Epidemie durch. Dann darf diese Karte gespielt werden, bevor ihr zur Infektionsphase übergeht. Die „Stadt der Epidemie“ ist diejenige, deren Karte im Schritt „Infizieren“ als unterste des Infektionsstapels gezogen wurde.

Einsatzplanung

Das Handkartenlimit des Spielers ist außer Kraft, solange er diese Karte ausführt.

MODUL 5 „QUARANTÄNEN“

Mit Quarantänen können die Spieler Intensität und Ausbreitung von Seuchen abschwächen, was einen Spielsieg wahrscheinlicher macht. Sie können mit allen Herausforderungsmodulen kombiniert werden, außer mit Modul 3 „Bioterrorist“ aus *Auf Messers Schneide*.

Wenn ihr Quarantänen verwendet, könnt ihr mit dem Colonel und der Ereigniskarte „Lokale Initiative“ spielen.

Spielvorbereitung

Legt 4 Quarantäneplättchen als Vorrat bereit. Verwendet alle 6 Quarantäneplättchen, wenn der Colonel im Spiel ist.

Spielablauf

Ein Spieler kann als Aktion die Stadt, in der sich seine Spielfigur befindet, *unter Quarantäne stellen*, indem er ein Quarantäneplättchen mit der „2“-Seite nach oben zu dieser Stadt legt. Bei jeder Stadt kann immer nur 1 Quarantäneplättchen liegen.

Liegen bereits alle 4 (mit Colonel 6) Quarantäneplättchen auf dem Spielplan, legt ein Spieler, der diese Aktion ausführt, ein beliebiges Quarantäneplättchen zu seiner Stadt um und dreht es ggf. auf die „2“.

Jedes Quarantäneplättchen verhindert bei den nächsten 2 Gelegenheiten, dass Seuchwürfel in diese Stadt gelegt werden oder ein Ausbruch stattfindet. Müssten Würfel gelegt werden oder ein Ausbruch stattfinden, dreht ihr stattdessen beim ersten Mal das Quarantäneplättchen auf die „1“, beim zweiten Mal entfernt ihr es und legt es zurück in den Vorrat.



Hinweise

Ein Quarantäneplättchen verhindert das Legen von Würfeln sowie Ausbrüche aufgrund von Infektionen, Epidemien, Ausnahmeereignissen und Infektionen durch das Supervirus (sowie Effekten der Module 1 „Bösartiger Erregerstamm“ und 2 „Mutation“). Stattdessen wird, wenn in einer Stadt mit Quarantäneplättchen ein Ereignis eintritt, bei dem *ein oder mehrere* Würfel gelegt werden müssten, dieses umgedreht bzw. entfernt.

Befindet sich in einer Stadt mit Quarantäneplättchen gleichzeitig die Quarantäne-Spezialistin, verhindert sie bereits das Legen von Würfeln sowie Ausbrüche, so dass das Quarantäneplättchen nicht umgedreht oder entfernt wird.

Findet in einer Stadt, die direkt mit einer unter Quarantäne stehenden Stadt verbunden ist, ein Ausbruch statt, verhindert das einmalige Umdrehen des Quarantäneplättchens auch das Legen weiterer Würfel aufgrund von *Anschlussausbrüchen*.

Auch das gleichzeitige Legen zweier verschiedenfarbiger Würfel (in den Modulen 2 „Mutation“ oder 8 „Supervirus“ sowie aufgrund des Ausnahmeereignisses „Ausweitung der Seuchengebiete“) wird mit einmaligem Umdrehen/Entfernen abgewehrt.

Der Sonder-Epidemieeffekt „Intervention der Regierung“ des Moduls 1 „Bösartiger Erregerstamm“ gilt nicht für Spielfiguren in unter Quarantäne gestellten Städten.

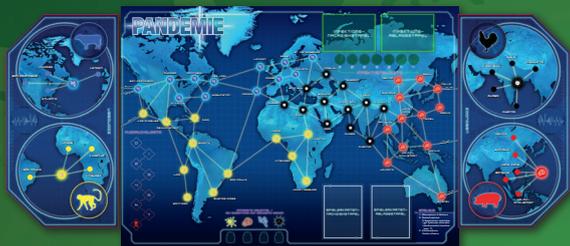
MODUL 6 „ZOOLOSEN“

In diesem Herausforderungsmodul sind die Krankheiten Zoonosen, die von Tieren auf Menschen übertragen werden – vor allem in ländlichen Gebieten jenseits der Metropolen. Die Spieler müssen verhindern, dass die Krankheiten sich von dort aus in die mit ihnen verbundenen Städte ausbreiten. Diese Gebiete aufzusuchen und dort Wissen zu teilen kann wiederum das Entdecken von Heilmitteln erleichtern.

Spielvorbereitung

Zusätzlich zur üblichen Spielvorbereitung:

- Legt die Zoonose-Pläne seitlich an den Spielplan an.



- Legt die 18 halbtransparenten Scheiben entsprechend ihrer Farbe auf diejenigen Städte des *Hauptspielplans*, die auf dem jeweiligen Zoonose-Plan mit dem Zoonose-Feld verbunden sind. Diese Scheiben dienen als permanenter Hinweis, welche Städte mit welchem Zoonose-Feld verbunden sind.
- Legt in Schritt 3 – 9 Städte infizieren – zusätzlich 1 Seuchenwürfel der entsprechenden Farbe auf jedes *Zoonose-Feld*. Legt als Erinnerung für später den Zoonose-Würfel oben auf den Infektions-Zugstapel (s. unten).

Spielablauf

Führt eure Züge wie normal aus, bis auf folgende Änderungen. In jedem Spielerzug werden zu Beginn der Infektionsphase die Zoonose-Felder infiziert (s. nächster Abschnitt).

Die Zoonose-Felder werden wie die Felder normaler Städte behandelt. Mit der Aktion Autofahrt/Schiffahrt könnt ihr von einer direkt verbundenen Stadt (mit einer gleichfarbigen Scheibe) dorthin oder von dort in eine solche Stadt fahren. Per Flug erreichen könnt ihr ein Zoonose-Feld mit den Aktionen Charterflug oder Sonderflug sowie mit dem Ereignis „Freiflug“. (Direktflüge sind nicht möglich, da es für die Zoonose-Felder keine Stadtkarten gibt.)

Da Zoonose-Felder keine Stadtkarten haben, können Forschungszentren dort nur aufgrund der Ereigniskarte „Staatliche Subvention“ oder der Fähigkeit des Betriebsexperten gebaut werden.

Ein Spieler mit Spielfigur auf einem Zoonose-Feld kann dort wie üblich Krankheiten behandeln (oder das Feld unter Quarantäne stellen, wenn ihr mit Quarantänen spielt).

Wichtig: Um eine heilbare Krankheit auszurotten, müssen sämtliche Seuchenwürfel dieser Farbe entfernt werden, sowohl vom *Hauptspielplan* als auch vom *Zoonose-Plan*.

Die Aktion „Wissen teilen“ funktioniert auf einem Zoonose-Feld anders als sonst. Zwei Spieler, deren Spielfiguren dort stehen, dürfen sich eine beliebige Karte in der Farbe des Feldes geben bzw. geben lassen.

Zoonose-Infektionsphase

Bevor ihr Karten vom Infektions-Zugstapel aufdeckt, würfelt ihr mit dem Zoonose-Würfel. Würfelt ihr eine Farbe, legt ihr 1 Seuchenwürfel dieser Farbe auf das entsprechende Zoonose-Feld (bzw. führt einen Ausbruch durch, wenn dort bereits 3 Würfel liegen, indem ihr 1 Würfel in jede der verbundenen Städte legt). Würfelt ihr eine leere Seite, geschieht nichts. Nun führt ihr die Infektionsphase wie üblich durch. Am Ende legt ihr den Zoonose-Würfel wieder als Erinnerung oben auf den Infektions-Zugstapel.

Zoonose-Felder werden bei Ausbrüchen in mit ihnen verbundenen Städten genauso infiziert wie Städte (was einen Anschlussausbruch im Zoonose-Feld nach sich ziehen kann).

Dieses Modul kann mit allen Modulen dieser und anderer Erweiterungen kombiniert werden. Da es das Spiel teils einfacher, teils schwieriger macht, ändert sich zwar die Spielweise, nicht aber die allgemeine Schwierigkeit.



Verbindungen der Zoonose-Felder und vereinfachtes Beispiel eines Ausbruchs (s. unten: „Zoonose-Infektionen“)

Mit einer Bonuskarte „Regionales Einsatzteam“ im Herausforderungsmodul 8 „Supervirus“ (und in der Team-Variante von *Im Labor*) kann das Zoonose-Feld der jeweiligen Farbe angefliegen werden. Der Pilot aus *Im Labor* kann ein Zoonose-Feld anfliegen oder von dort losfliegen, nicht aber innerhalb einer Aktion überfliegen. In der Team-Variante von *Im Labor* können Team-Forschungszentren nicht auf Zoonose-Feldern gebaut werden.

Der Chefaufseher aus *Im Labor* darf beim Behandeln von Krankheiten in direkt verbundenen Feldern auch die Verbindungslinien der Zoonose-Pläne nutzen.

Dieses weniger eingeschränkte Teilen von Wissen auf Zoonose-Feldern steht für den rascheren Erfolg beim Studieren der Erregerstämme bei Tieren.

Würfelt nicht mit dem Zoonose-Würfel, wenn das Ereignis „Eine ruhige Nacht“ gespielt und die Infektionsphase übersprungen wird. In beiden Infektionsphasen aufgrund des Ausnahmeereignisses „Versorgungs-Fehlschlag“ würfelt ihr auch mit dem Zoonose-Würfel. Die Epidemiekarte „Rasante Neuinfektion“ des Moduls „Bösartiger Erregerstamm“ sowie die Präsenz von lila Würfeln (wenn ihr mit dem Modul „Mutation“ spielt) wirken sich auch auf Infektionen durch den Zoonose-Würfel aus.

Gewinnen und Verlieren

Dieses Herausforderungsmodul verändert nichts daran, wie ihr das Spiel gewinnt oder verliert.

MODUL 7 „AUSNAHMEZUSTAND“

In diesem Herausforderungsmodul müsst ihr mit Ausnahmeereignissen fertigwerden, die hässliche, unvorhersehbare Folgen haben. (Da diese Ereignisse auch zusätzliche Spielerhandlungen hinzufügen und die Abstände zwischen Epidemien etwas strecken, wird das Spiel andererseits auch geringfügig einfacher.)

Spielvorbereitung

- Mischt die 10 Ausnahmeereignis-Karten verdeckt. Fügt so viele zufällig dem Spiel hinzu, wie Epidemiekarten im Spiel sind. Legt unbenutzte Ausnahmeereignisse unbenesehen in die Schachtel zurück.
- Mischt bei der Vorbereitung der Spielerkarten-Zugstapel zusammen mit jeder Epidemiekarte je 1 Ausnahmeereignis in jeden der Einzelstapel.



Dieses Herausforderungsmodul kann mit allen anderen Modulen aller Erweiterungen kombiniert werden. Wenn ihr überlegt, eine zusätzliche Epidemiekarte zum Spiel hinzuzufügen, um es schwieriger zu gestalten, könnt ihr das Spiel noch schwieriger und variabler gestalten, wenn ihr stattdessen Ausnahmeereignis-Karten hinzufügt.



Spielablauf

Ziehst du ein Ausnahmeereignis, lies die Karte sofort laut vor und führe ihren Effekt aus. Einige Ausnahmeereignisse haben *andauernde* Effekte, bis die Karte abgeworfen wird, oder auch *verzögerte* Effekte. Lege diese Karten als Erinnerung offen nahe des Spielerkarten-Zugstapels ab, bis sie abgeworfen werden. Sie zählen nicht zu den Handkartenlimits der Spieler.

Ziehst du eine Epidemiekarte UND ein Ausnahmeereignis, führe zuerst das Ausnahmeereignis aus. Ziehst du 2 Ausnahmeereignisse, darfst du dir aussuchen, welches zuerst ausgeführt wird.

Wird dieses Herausforderungsmodul mit Modul 2 „Mutation“ aus Auf Messers Schneide kombiniert und sowohl ein Ausnahmeereignis als auch ein Mutations-Ereignis gezogen, führt zuerst das Ausnahmeereignis aus.

Hinweise zu einigen Ausnahmeereignissen

Ausnahmeereignisse sind KEINE Ereigniskarten.



Flugverbot für CDC-Maschinen

Dies gilt *nicht* für die Fähigkeit des Logistikers, Spielfiguren zueinander zu bewegen, die Bewegungsfähigkeit des Betriebsexperten und – aus anderen Erweiterungen – das Fliegen des Piloten sowie die Flug- und Flucht-Aktionen des Bioterroristen.



Eindämmungs-Fehlschlag

Liegen in einer betroffenen Stadt bereits 2 Würfel dieser Farbe, legt 1 Würfel dazu und führt einen Anschlussausbruch durch. (Der Sonder-Epidemieeffekt „Hoch ansteckend“ aus *Im Labor* für das Modul 1 „Bösartiger Erregerstamm“ wirkt *nicht* zusätzlich zum Eindämmungs-Fehlschlag.)



Seuchenherd

Liegen bereits Würfel der gezogenen Farbe in dieser Stadt, legt so viele dazu, dass dort 3 Würfel liegen und führt einen Ausbruch durch.



Eingeschränkte Möglichkeiten

Wollen mehrere Spieler Ereigniskarten spielen (anstatt Karten abzuwerfen), können sie dies in beliebiger Reihenfolge tun. Diese Karte betrifft auch die Gesundheitsbehörde CDC der Solo-Variante aus *Im Labor*, nicht aber den Bioterroristen aus *Auf Messers Schneide*. Das Handkartenlimit des Archivars aus *Auf Messers Schneide* wird auf 7 Karten statt auf 6 beschränkt.



Patient null

Dies *kann* auch eine ausgerottete Krankheit betreffen, und zwar so lange, bis diese Karte abgeworfen wird. Nachdem sie abgeworfen wurde, legt die dazugehörige Infektionskarte auf den Infektions-Ablagestapel.



Massenpanik

Diese Karte wirkt zusätzlich zum Sonder-Epidemieeffekt „Gefahr im Verzug“ des Moduls 1 „Bösartiger Erregerstamm“ aus *Auf Messers Schneide*.

MODUL 8 „SUPERVIRUS“

In diesem Herausforderungsmodul stehen die Spieler einer 5. Krankheit gegenüber, die nicht behandelt werden kann. Stattdessen müssen sie ein Heilmittel entdecken, Impfdosen produzieren und diese zu den infizierten Städten bringen, um das Supervirus auszurotten.

Bei diesem Modul *müssen* die Spieler auch mit Quarantänen spielen (s. Seite 2), so dass sie eine Chance haben, die Ausbreitung des Supervirus zu bremsen. Dieses Modul kann mit den beiden anderen Herausforderungsmodulen dieser Erweiterung kombiniert werden und ist ungleich schwieriger zu bewältigen als diese.

Spielvorbereitung

Zusätzlich zur üblichen Spielvorbereitung:

- Legt die 24 lila Seuchenwürfel zum Vorrat und verwendet den lila Heilmittelmarker sowie die Heilmittelkarte für die Supervirus-Krankheit.
- Legt die Impfdosen und die 4 Impfstoff-Fabriken neben dem Spielplan bereit.
- Ersetzt in Schritt 3 – 9 Städte infizieren – 1 Seuchenwürfel der 1., 4. und 7. gezogenen Stadt durch einen lila Würfel. Legt 1 Supervirus-Infektionskarte mit in den Infektions-Ablagestapel und 1 *oben* auf den Infektions-Zugstapel.

Dieses Herausforderungsmodul beginnt mit 18 Seuchenwürfeln auf dem Spielplan (3 davon lila) sowie 10 Infektionskarten im Infektions-Ablagestapel (die 9 in Schritt 3 gezogenen Stadtkarten plus 1 Supervirus-Infektionskarte).

- Jeder Spieler erhält eine Supervirus-Übersichtskarte.
- Befindet sich der Sanitäter im Spiel, verwendet die Supervirus-Version seiner Rollenkarte.
- Legt 4 Quarantäneplättchen zum Vorrat (alle 6, wenn sich der Colonel im Spiel befindet).
- Mischt die 8 Supervirus-Bonuskarten verdeckt. Fügt dem Spiel so viele zufällig hinzu, wie Epidemiekarten im Spiel sind. Legt unbenutzte Bonuskarten unbesehen in die Schachtel zurück. Mischt bei der Vorbereitung der Spielerkarten-Zugstapel zusammen mit jeder Epidemiekarte je 1 Bonuskarte in jeden der Einzelstapel.

Überblick

Um zu gewinnen, müssen die Spieler Heilmittel für alle 5 Krankheiten finden *und* das lila Supervirus auszurotten.

Lila Seuchenwürfel können *nicht* mit der Aktion Krankheit behandeln vom Spielplan entfernt werden.

Das *Legen* von lila Seuchenwürfel auf den Spielplan kann auf übliche Art verhindert werden (durch Quarantäneplättchen, die Fähigkeit der Quarantänespezialistin, verschiedene Ereignisse oder – wenn die lila Krankheit ausgerottet ist – den Sanitäter).

3 lila Würfel beginnen das Spiel bereits in einer Stadt. Mehr davon folgen, wenn diese Städte erneut infiziert werden oder wenn Supervirus-Infektionskarten normale Infektionen in lila Infektionen verwandeln. Ausbrüche der lila Seuche werden wie üblich durchgeführt.

Wurde für die lila Krankheit ein Heilmittel gefunden, entfernen die Spieler lila Würfel vom Spielplan, indem sie Impfdosen bei Impfstoff-Fabriken sammeln und zu Städten bringen, die mit der lila Krankheit infiziert sind.

Jede Impfstoff-Fabrik produziert 1 Impfdosis, wenn sie gebaut wird sowie nach jedem einzelnen Spielerzug. Das Forschungszentrum, in dem das Heilmittel für die lila Krankheit entdeckt wurde, wird sofort in eine Impfstoff-Fabrik umgewandelt. Die Spieler können weitere Forschungszentren in Impfstoff-Fabriken umwandeln.

Spielablauf

Führt eure Züge und Aktionen wie im Basisspiel aus.

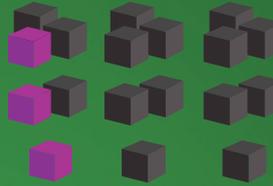
Wichtig: Mit der Aktion Krankheit behandeln können *keine* lila Seuchenwürfel entfernt werden.

Dieses Herausforderungsmodul kann nicht mit Modul 2 „Mutation“ oder Modul 3 „Bioterrorist“ kombiniert werden. Die Kombinationen mit Modul 1 „Bösartiger Erregerstamm“ und den Modulen aus Im Labor werden weiter unten erläutert.

24 Impfdosen



4 Impfstoff-Fabriken



Supervirus-Übersichtskarte



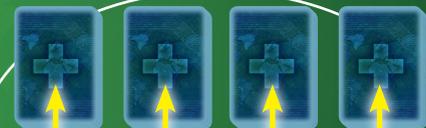
Sanitäter (Supervirus-Version)



Quarantäneplättchen



Stapel bilden



Einmischen



Lila Würfel können durch verschiedene Rollen und Ereignisse der Erweiterungen auf andere Weise entfernt werden. Sobald ein Heilmittel für die lila Krankheit gefunden wurde, kann dies außerdem durch die Fähigkeiten des Pharmazeuten und des Sanitäters (wenn er eine Impfdosis abwerfen kann) geschehen sowie durch das Ereignis „Sofortige Bereitstellung von Impfstoffen“ aus Auf Messers Schneide. Allerdings kann der Einsatzleiter aus Auf Messers Schneide keine lila Würfel als Probe nehmen.



Sind weniger Impfdosen im Vorrat als Impfstoff-Fabriken auf dem Spielplan, entscheidet der Spieler, der gerade seinen Zug beendet hat, welche der Fabriken Impfdosen produzieren.

Wurde ein Heilmittel für die lila Krankheit gefunden, produziert jede Impfstoff-Fabrik nach jedem Spielerzug (nach der Infektionsphase) Impfstoff: Legt neben jede Impfstoff-Fabrik 1 (weitere) Impfdosis.

SUPERVIRUS-AKTIONEN



Ein Heilmittel entdecken

(Nur für die Supervirus-Krankheit)

Wirf in einer Stadt mit Forschungszentrum 5 Stadtkarten ab – in mindestens **2** der entsprechenden Städte muss mindestens 1 lila Würfel liegen – um ein Heilmittel für die lila Krankheit zu entdecken. Nehmt das Forschungszentrum aus dem Spiel und ersetzt es durch eine Impfstoff-Fabrik mit 1 Impfdosis.



Impfstoff-Fabrik bauen

(nach dem Entdecken des Heilmittels)

Stehst du in einer Stadt mit Forschungszentrum, nimm es aus dem Spiel und ersetze es durch eine Impfstoff-Fabrik mit 1 Impfdosis.

Sind alle 4 Impfstoff-Fabriken gebaut, kann diese Aktion nicht mehr ausgeführt werden.

Die Spieler können Sonderflüge zwischen einer Impfstoff-Fabrik und einem Forschungszentrum oder zwischen zwei Impfstoff-Fabriken ausführen.

Die Spieler können in einer Stadt mit Impfstoff-Fabrik kein Heilmittel entdecken. In einer Stadt mit Impfstoff-Fabrik kann aber ein Forschungszentrum gebaut werden.



Impfstoff sammeln

Nimm bei einer Impfstoff-Fabrik beliebig viele der dortigen Impfdosen und lege sie auf deine Rollenkarte.

Die Spieler können jederzeit Impfdosen von ihrer Rollenkarte in den Vorrat zurücklegen.



Impfstoff liefern

Stehst du in einer Stadt die vom Supervirus infiziert ist, lege 1 Impfdosis zurück in den Vorrat und entferne alle lila Würfel aus dieser Stadt.

*In der Solo-Variante aus **Im Labor** können die Aktionen der Gesundheitsbehörde **CDC** Rollenwechsel und Datentausch nicht bei einer Impfstoff-Fabrik ausgeführt werden. In der Team-Variante kann ein Team-Forschungszentrum in eine Team-Impfstoff-Fabrik umgewandelt werden. Dies wird angezeigt, indem ihr das bisherige Team-Forschungszentrum auf die Seite gekippt danebenlegt.*

Der Betriebsexperte, die Helferin vor Ort und der Veterinär können ihre Bewegungs-Fähigkeit auch von einer Impfstoff-Fabrik aus ausführen.

*In der Team-Variante aus **Im Labor** können nur entsprechende Teammitglieder von einer Team-Impfstoff-Fabrik Impfdosen sammeln.*

*Der Chefaufseher aus **Im Labor** kann Impfdosen auch an Städte liefern, die mit seinem Standort direkt verbunden sind.*

Der Sanitäter tut dies automatisch (ohne Aktion), sobald er sich in einer Stadt mit mindestens 1 lila Würfel befindet und eine Impfdosis auf seiner Rollenkarte liegt. Er verhindert das Legen von neuen lila Würfeln in seinen Standort – wenn dafür ein Heilmittel gefunden wurde – ohne dafür eine Impfdosis zu benötigen.

SUPERVIRUS-INFESTIONEN

Wird beim Ziehen von Infektionskarten (in der Infektionsphase, bei Epidemien oder bei Ausnahmeereignissen) eine Stadt mit 1 oder mehr lila Würfeln gezogen, legt *zusätzlich* zu der normalen Infektion 1 lila Würfel in diese Stadt oder führt einen lila Ausbruch durch, wenn in der Stadt bereits 3 solche Würfel liegen.

Legt auch dann 1 lila Würfel dazu, wenn die Krankheit in der Farbe der Stadt bereits ausgerottet wurde.

Zieht ihr während der Infektionsphase eine Supervirus-Infektionskarte, zählt diese nicht zu den gezogenen Infektionskarten. Zieht stattdessen eine weitere Infektionskarte und wendet den Effekt der Supervirus-Infektionskarte auf diese an.

Zieht ihr beide Supervirus-Infektionskarten direkt nacheinander, wendet den Effekt einmalig auf die nachfolgende Infektionskarte an.

Liegen in der Stadt der nächsten Karte keine lila Würfel (und ihre Krankheit ist noch nicht ausgerottet), legt *statt* 1 Würfel in ihrer Farbe 1 lila Würfel in diese Stadt. Andernfalls bleibt die Supervirus-Infektionskarte wirkungslos; führt die Infektion wie üblich aus (legt 1 lila Würfel und gegebenenfalls 1 Würfel in der Farbe der Stadt).

Legt in jedem Fall die Supervirus-Infektionskarte auf den Infektions-Ablagestapel ab. Ist die lila Krankheit einmal ausgerottet, nehmt Supervirus-Infektionskarten wirkungslos aus dem Spiel, wenn ihr sie zieht.

Diese Regel unterscheidet sich von den Regeln anderer Mutationen in den Erweiterungsmodulen.

Gewinnen und Verlieren

Die Spieler gewinnen sofort, wenn sie für alle 5 Krankheiten ein Heilmittel gefunden haben *und* die lila Supervirus-Krankheit ausgerottet haben. Sie verlieren wie üblich.

Tipp: Nutzt eure Quarantäneplättchen, um die lila Seuche aufzuhalten, da die lila Krankheit nicht behandelt werden kann und euer Team verliert, wenn nicht genügend lila Seuchenwürfel nachgelegt werden können.

Wenn ihr die Team-Variante aus Im Labor spielt, könnt ihr entweder wie dort angegeben gewinnen oder indem ihr für 4 Krankheiten (einschließlich der lila Supervirus-Krankheit) Heilmittel entdeckt und sie ausrottet.

DAS SUPERVIRUS IM LABOR

Um dieses Herausforderungsmodul mit dem Modul 4 „Im Labor“ zu kombinieren, legt während der Spielvorbereitung 1 lila Würfel auf das Symbol „Krankheit behandeln“ zwischen den beiden Eingangsschalen links auf dem Labor-Spielplan. Bevor ein Spieler die Aktion Proben verarbeiten ausführt, darf er diesen Würfel zu einer der Eingangsschalen hinzufügen.



Achtet darauf, dass ihr Proben nicht so verarbeitet, dass dieser Würfel entfernt wird; er wird benötigt, um das lila Virus zu sequenzieren. Ohne ihn ist es unmöglich, ein Heilmittel für die lila Krankheit zu entdecken, da diese nicht behandelt werden kann (also keine weiteren Würfel in die Eingangsschalen gelangen).

In Städten, deren Stadtkarten dazu genutzt werden, um für die lila Krankheit ein Virus zu charakterisieren und ein Heilmittel zu testen, muss zum Zeitpunkt der jeweiligen Aktion mindestens 1 lila Würfel liegen. Um ein Heilmittel zu entdecken, könnt ihr 3 beliebige Stadtkarten abwerfen; bei diesen Städten müssen keine lila Würfel liegen.

Eine Supervirus-Bonuskarte „Isolierte Probe“ kann entweder dazu benutzt werden, ein Virus zu charakterisieren oder ein Heilmittel zu testen, wenn ein Virus der entsprechenden Farbe diese Laborschritte durchläuft.

Laboraktionen können nicht bei einer Impfstoff-Fabrik ausgeführt werden (nur bei Forschungszentren).

„Das Supervirus im Labor“ ist ziemlich schwierig, da beide Module zusätzlichen Zeitdruck auf die Spieler ausüben. Kombiniert die Module 4 „Im Labor“ und 8 „Supervirus“ erst, wenn ihr sie beide getrennt voneinander bewältigt habt.

BÖSARTIGER SUPERVIRUS-ERREGERSTAMM

Wenn ihr dieses Herausforderungsmodul mit dem Modul 1 „Bösartiger Erregerstamm“ kombiniert, ist es *möglich*, dass das Supervirus der bösartige Erregerstamm wird. In diesem Fall gelten einige Sonder-Epidemieeffekte in abgewandelter Form:

Behandlungsresistent

Diese Karte verliert jede Wirkung.

Instabile Infektionsquote

Dieser Effekt tritt nur in Kraft, wenn eine Supervirus-Infektionskarte einen Seuchenwürfel in einen lila Würfel umwandelt.

Komplexe Molekülstruktur

Die zusätzliche Stadtkarte muss von einer Stadt mit mindestens 1 lila Würfel sein.

Rasante Neuinfektion

Dieser Effekt tritt nur in Kraft, wenn eine Supervirus-Infektionskarte einen Seuchenwürfel in einen lila Würfel umwandelt.

Schlupfloch

Diese Karte verliert jede Wirkung.



ROLLENKARTEN

Jeder Spieler übernimmt eine Rolle mit speziellen Fähigkeiten.



COLONEL

Verwendet diese Rolle nur, wenn ihr mit Quarantänen spielt. Fügt bei der Spielvorbereitung 2 weitere Quarantäneplättchen zum Vorrat hinzu.

- Trifft er in einer Stadt mit einem „1“ Quarantäne-plättchen ein, dreht es auf die „2“.
- Er darf als Aktion eine Stadtkarte abwerfen, um ein Quarantäneplättchen zu einer beliebigen Stadt zu legen.



HELPERIN VOR ORT

- Sie darf sich als Aktion in eine beliebige Stadt mit Forschungszentrum bewegen.
- Nachdem eine Epidemie abgehandelt wurde, darf sie sich – außerhalb ihres Zuges – in die Stadt der Epidemie bewegen und dort die Aktion Krankheit behandeln ausführen (noch vor der Infektionsphase).

Die „Stadt der Epidemie“ ist diejenige, deren Karte im Schritt „Infizieren“ als unterste des Infektionsstapels gezogen wurde.



GENETIKERIN

Sie benötigt für die Aktion Heilmittel entdecken nur 2 Stadtkarten in der Farbe der entsprechenden Krankheit und 1 weitere in einer anderen Farbe, wenn die Stadt mit Forschungszentrum dieselbe Farbe wie die Krankheit hat, für die sie ein Heilmittel entdeckt.

Sie darf auch ganz normal ein Heilmittel entdecken. Die Fähigkeit der Genetikerin kann niemals für die lila Krankheit genutzt werden. Wenn ihr Modul 4 „Im Labor“ spielt, muss die Genetikerin in einer Stadt mit der Farbe der Krankheit jeweils 1 Stadtkarte in jeder der 3 anderen Farben abwerfen, um ein Heilmittel zu entdecken. Unter dem Einfluss des Sonder-Epidemieeffekts „Komplexe Molekülstruktur“ des Moduls 1 „Bösartiger Erregerstamm“ benötigt die Genetikerin zusätzlich 1 Stadtkarte in der Farbe der Krankheit, um ein Heilmittel zu entdecken.

TESTSPIELER

Richard Aronson, Jacob Butcher, Jim Boyce, Rob Daviau, Barry Eynon, Jay und Katrina Gischer, Steve Goodman, David Grainger, Trisha und Wei-Hwa Huang, Terry Lyzen, Paul Markarian, Ron Sapolsky, Alex Simmons, Rob Smolka, Ana Ulin, Joanna Winter und Michelle Zentis.



PHARMAZEUT

- Er darf als Aktion eine Stadtkarte vorzeigen und wieder auf die Hand nehmen, um in dieser Stadt eine Krankheit zu behandeln (oder im Supervirus-Modul Impfstoff zu liefern).

Um Impfstoff zu liefern, muss er auch eine Impfdosis abgeben.

- Er darf als Aktion 1 Würfel einer heilbaren Krankheit von einer beliebigen Stadt zurück in den Vorrat legen.

Wurde für das Supervirus bereits ein Heilmittel entdeckt, können mit dieser Aktion Supervirus-Würfel vom Plan entfernt werden (ohne Impfdosen zu benötigen).

Wenn ihr das Modul 8 „Supervirus“ (oder die Team-Variante aus Im Labor) spielt, darf der Pharmazeut eine Bonuskarte „Isolierte Probe“ vorzeigen, um 1 Würfel der entsprechenden Farbe aus einer beliebigen Stadt dieser Farbe zu entfernen.



VETERINÄR

Verwendet diese Rolle nur, wenn ihr mit dem Modul 6 „Zoonosen“ spielt.

- Er darf sich als Aktion von einem Forschungszentrum zu einem beliebigen Zoonose-Feld bewegen.
- Auf einem Zoonose-Feld entfernt er pro Aktion Krankheit behandeln 2 Würfel einer noch nicht heilbaren Krankheit (wenn vorhanden).

SANITÄTER (Version für das Supervirus-Modul)

Verwendet diese Version nur, wenn ihr mit dem Modul 8 „Supervirus“ spielt. Beim automatischen Entfernen von Würfeln heilbarer Krankheiten muss er im Falle des Supervirus zusätzlich 1 Impfdosis abgeben (sonst werden keine Würfel entfernt). Ansonsten bleibt diese Rollenkarte wie bisher.

IMPRESSUM

Spielauteuren: Matt Leacock und Tom Lehmann

Illustrationen: Chris Quilliams

Layout: Philippe Guérin

Übersetzung: Daniel Danzer

© 2015 F2Z Entertainment Inc.

31 rue de la Coopérative

Rigaud QC JOP 1P0

Canada

Z-MAN
games
info@zmangames.com
www.zmangames.com