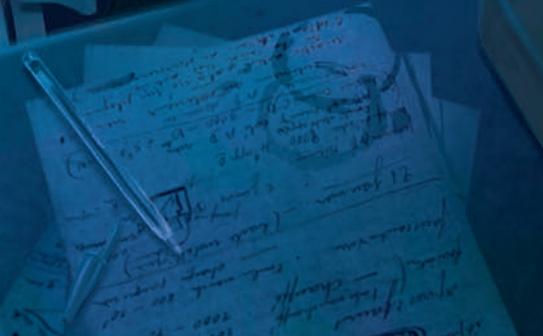




**PANDEMIC**

**SCHNELLES**   
**EINSATZTEAM**



# ÜBERBLICK

Nachdem die Welt erkannt hatte, welche Bedrohung Naturkatastrophen für die Menschheit darstellen, wurde von den Nationen der Erde ein Einsatzteam gegründet, eine Elite-Einheit aus Ärzten und Spezialisten. Mit einem speziell ausgerüsteten Flugzeug ist es in der Lage, lebensrettende Medikamente und andere Hilfsgüter in der Luft herzustellen und im Katastrophenfall weltweit Soforthilfe zu leisten.

**Pandemic: Schnelles Einsatzteam** ist ein Wettlauf gegen die Zeit. Ihr müsst so schnell wie möglich eure Züge spielen, indem ihr würfelt und die Würfelsymbole einsetzt, um Hilfsgüter zu produzieren und an bedürftige Städte zu liefern. Doch weitere Katastrophen stehen bevor. Besprecht euch untereinander und arbeitet zusammen, um euren Auftrag zu erfüllen und die Menschheit zu retten!

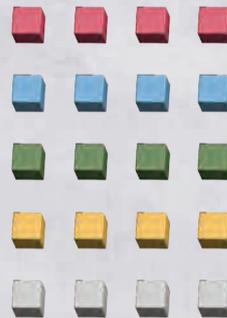
## SPIELMATERIAL



24 Würfel  
(je 6 in 4 Farben)



4 Spielfiguren  
(je 1 in 4 Farben)



20 Hilfsgüter  
(je 4 in 5 Farben)



1 Flugzeug mit  
Standfuß



24 Stadtkarten



7 Rollenkarten



4 Übersichtskarten



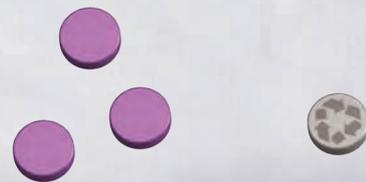
15 Krisenkarten



1 Flugzeug-  
Spielplan



1 Sanduhr  
(ca. 2 Minuten)



9 Zeitplättchen

1 Abfallmarker

# VORBEREITUNG

1. Legt den Flugzeug-Spielplan in die Tischmitte.
  2. Legt den Abfallmarker auf das erste Feld der Abfall-Leiste.
  3. Legt jeweils vier Hilfgüter in die fünf farblich passenden Produktionsräume des Spielplans.
  4. Stellt die Sanduhr in das Hauptquartier des Spielplans und legt **drei Zeitplättchen** dazu (a). Legt die übrigen sechs Zeitplättchen neben dem Spielplan in der Nähe des Frachtraums als Vorrat bereit (b).
  5. Mischt die Stadtkarten und deckt eine davon auf. Stellt das Flugzeug auf die angegebene Stadt entlang der Flugroute am Spielplanrand und legt die Karte zurück in die Spielschachtel. Das ist eure Startposition.
  6. Deckt zwei Stadtkarten auf und legt sie offen an die angegebenen Städte entlang der Flugroute am Spielplanrand. Legt anschließend drei Stadtkarten unbesehen als verdeckten Städtestack ins Hauptquartier. Legt die übrigen Stadtkarten in die Spielschachtel zurück.
  7. Mischt die Rollenkarten und teilt eine an jeden Spieler offen aus. Legt die übrigen Rollenkarten in die Spielschachtel zurück.
- Anmerkung:** Bei der ersten Partie empfehlen wir folgende Rollen vor dem Mischen zurück in die Spielschachtel zu legen: Direktorin, Recycling-Experte und Produktionsspezialistin.
  8. Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und nimmt sich die sechs Würfel sowie die Übersichtskarte der gleichen Farbe. Stellt eure Spielfiguren in die Räume, die oben rechts auf euren Rollenkarten als Symbole dargestellt sind, und legt eure Übersichtskarten offen vor euch. Legt alle übrigen Spielfiguren, Würfel und Karten zurück in die Spielschachtel.
  9. Es beginnt, wer zuletzt mit einem Flugzeug geflogen ist.

**Anmerkung:** Krisenkarten sorgen für mehr Abwechslung, erhöhen aber auch die Schwierigkeit. Sammelt am besten erst etwas Erfahrung, bevor ihr mit Krisenkarten spielt. Die zugehörigen Regeln und Vorbereitungsschritte findet ihr unter „Krisenkarten“ auf S. 7.



# GRUNDLAGEN

**Pandemic: Schnelles Einsatzteam** ist ein Echtzeit-Spiel, bei dem ihr als Spezialteam für Katastrophenhilfe an Bord eines hochmodernen Flugzeugs Not leidende Städte mit Hilfsgütern versorgt.

## Städte und Hilfsgüter

Die Stadtkarten stellen Krisengebiete dar. Auf jeder Stadtkarte ist angegeben, welche Art von Hilfsgütern die Stadt benötigt.

Es gibt fünf Arten von Hilfsgütern, die an Bord eures Flugzeugs hergestellt und verpackt werden können:



Impfstoffe



Lebensmittel



Energie



Erste-Hilfe-Material



Wasser

## Würfel und Räume

Jeder Spieler hat sein eigenes Würfelset, mit dem er sich durch das Flugzeug bewegen und Effekte aktivieren kann. In eurem Flugzeug gibt es verschiedene Räume, die größtenteils dem Herstellen von Hilfsgütern dienen.



## Ein Echtzeitspiel

**Pandemic: Schnelles Einsatzteam** wird in Echtzeit gespielt. Auch wenn ihr eure Züge einzeln nacheinander durchführt, müsst ihr euch beeilen, da die Sanduhr immer mitläuft. Wenn ihr zu lange braucht, um eure Ziele zu erfüllen und euch die Zeit ausgeht, habt ihr verloren.

# SPIELZÜGE

Dreht die Sanduhr um, um die Partie zu starten. Anschließend seid ihr nacheinander im Uhrzeigersinn am Zug.

**Zu Beginn deines Zuges nimmst du alle deine Würfel, die vor dir liegen, und wirfst sie.** Zweimal pro Zug kannst du beliebig viele deiner Würfel neu werfen und die anderen behalten. Diese Wiederholungswürfe kannst du **jederzeit während deines Zuges durchführen**.

Während deines Zuges kannst du deine geworfenen Würfel für folgende Dinge verwenden: Du kannst dich innerhalb des Flugzeugs bewegen, das Flugzeug zu anderen Städten fliegen, deine Würfel in Räumen einsetzen und Effekte von Räumen aktivieren. **Diese Dinge kannst du beliebig oft während deines Zuges tun, solange du noch Würfel und passende Symbole hast.**

**Anmerkung:** Manchmal musst du einen Würfel „ausgeben“, um ihn zu verwenden. Lege alle ausgegebenen Würfel auf deine Rollenkarte. Würfel, die auf deiner Rollenkarte liegen, können bis zu deinem nächsten Zug nicht mehr verwendet werden.

## Bewegen

Gib einen beliebigen deiner geworfenen Würfel aus und bewege deine Spielfigur durch eine offene Tür von deinem gegenwärtigen in einen benachbarten Raum. Das Würfelsymbol des ausgegebenen Würfels spielt dabei keine Rolle.



Du kannst irgendeinen Würfel ausgeben, um dich durch eine offene Tür in einen der benachbarten Räume zu bewegen.

## Fliegen

Bevor ihr eine Stadt mit Hilfsgütern versorgen könnt, müsst ihr erst dorthin fliegen. Das Flugzeug folgt der Flugroute am Spielplanrand. Gib einen deiner Würfel aus, der ein Flugzeugsymbol (✈️) zeigt, und bewege das Flugzeug zu einer benachbarten Stadt (im oder gegen den Uhrzeigersinn). Dies kannst du von einem beliebigen Raum aus tun.



Du kannst einen deiner Würfel mit ✈️ ausgeben, um das Flugzeug zu einer der benachbarten Städte zu bewegen.

## Würfel einsetzen

Bevor du den Effekt eines Raums aktivieren kannst, musst du dort genügend Würfel einsetzen. Lege dazu einen oder mehrere deiner Würfel **auf freie Würfelfelder deines gegenwärtigen Raums**. Dabei gelten folgende Regeln:

- Das Würfelsymbol und das Symbol auf dem Würfelfeld müssen übereinstimmen. Während die meisten Räume nur eine bestimmte Symbolart benötigen, **braucht ihr im Recycling-Zentrum unterschiedliche Symbole.**



- Falls zwei oder mehr Felder in einer Gruppe zusammengefasst sind, musst du **auf allen Feldern dieser Gruppe gleichzeitig Würfel einsetzen** oder du kannst dort überhaupt keine Würfel einsetzen.



- Die Gruppen eines Raums müssen in der angegebenen Reihenfolge mit Würfeln belegt werden.



Mehrere Spieler können Würfel über mehrere Züge hinweg im selben Raum einsetzen. **Eingesetzte Würfel sind „gesperrt“ und können bis zur Aktivierung des Raums nicht ausgegeben oder neu geworfen werden.**

## Raum aktivieren

Jeder Raum des Flugzeugs hat einen Spezialeffekt, der aktiviert werden kann, sobald genügend Würfel darin eingesetzt wurden.

Während deines Zuges kannst du **deinen gegenwärtigen Raum** aktivieren, um seinen Effekt zu nutzen. Der Raumeffekt wird durch ein Effektsymbol rechts neben einer Gruppe aus Feldern angezeigt. Damit der Effekt genutzt werden kann, muss jedes Feld bis zu diesem Symbol mit einem Würfel belegt sein.



*In diesem Raum kannst du 1 Energie-Hilfsgut herstellen. Du kannst ihn erst aktivieren, wenn jedes Feld bis zum ersten Effektsymbol mit einem Würfel belegt ist.*

Die meisten Raumeffekte werden stärker, je mehr Würfel dort eingesetzt sind. Beim Aktivieren eines Raums löst du stets den stärksten Effekt aus, den die eingesetzten Würfel ermöglichen.



*Da alle Felder bis zum zweiten Effektsymbol belegt sind, stellst du 2 Hilfsgüter her anstatt 1. Für 3 Hilfsgüter fehlt noch 1 Würfel.*

Nach Abschluss des Raumeffekts (inklusive Abfallproduktion, was später erklärt wird), nimmst du **alle im Raum eingesetzten Würfel** und legst sie auf die Rollenkarten ihrer jeweiligen Besitzer.

## Produktionsräume

Im Flugzeug gibt es fünf Produktionsräume, in denen je eine Art von Hilfsgütern hergestellt werden kann.



Wenn du einen Produktionsraum aktivierst, nimmst du die angegebene Menge an Hilfsgütern aus diesem Raum und legst jedes auf ein freies Frachtfeld im Frachtraum.



*Beim Aktivieren dieses Raums werden 2 Energie-Hilfsgüter hergestellt. Lege sie dazu aus dem Produktionsraum in den Frachtraum.*

Gibt es nicht genügend freie Felder im Frachtraum, darfst du auch weniger Hilfsgüter nehmen oder andere Hilfsgüter aus dem Frachtraum in ihre Produktionsräume zurücklegen, um Platz zu schaffen.

Reichen die Hilfsgüter im Produktionsraum nicht aus, nimmst du so viele wie möglich – ihr könnt nicht mehr Hilfsgüter einer Art haben als die vier im Spielumfang enthaltenen.

Bei der Produktion von Hilfsgütern entsteht Abfall, der sich mit der Zeit ansammelt. Nachdem du Hilfsgüter in den Frachtraum gelegt hast, produzierst du Abfall, indem du **alle Würfel im aktivierten Raum wirfst**.

Für jedes Symbol mit einem ausgefüllten Kreis (Flugzeug, Wasser, Lebensmittel) musst du den Abfallmarker auf der Abfall-Leiste um ein Feld in Richtung rücken. Sollte er jemals das -Feld erreichen, **habt ihr sofort verloren**.



*Durch dieses Würfelergbnis wird der Abfallmarker um 3 Felder nach vorn gerückt.*

## Recycling-Zentrum



Im Recycling-Zentrum werden die Abfälle aus den Produktionsräumen maschinell verarbeitet und verwertet.

Sobald du das Recycling-Zentrum aktivierst, rückst du den Abfallmarker auf der Leiste um so viele Felder in Richtung wie beim Effektsymbol angegeben.



*In diesem Fall wird durch die Aktivierung des Recycling-Zentrums der Abfallmarker um 2 Felder nach hinten gerückt.*

## Frachtraum



Der Frachtraum enthält eure fertigen Hilfsgüter, die ihr von dort an Not leidende Städte liefern könnt.



*Zum Aktivieren des Frachtraums wird 1 Würfel benötigt.*

Wenn du den Frachtraum aktivierst, lieferst du Hilfsgüter an die Stadt, über der ihr euch gegenwärtig befindet: Lege dazu für **alle Symbole**, die auf der Stadtkarte dieser Stadt abgebildet sind, entsprechende Hilfsgüter aus dem Frachtraum in ihre Produktionsräume zurück. Teillieferungen sind nicht erlaubt.



*Um hierhin liefern zu können, braucht ihr 2x Energie und 2x Erste-Hilfe-Material in eurem Frachtraum.*

**Anschließend nimmst du ein Zeitplättchen aus dem Vorrat und legst es ins Hauptquartier**, was euch etwas mehr Zeit verschafft. Die Stadtkarte legst du in die Spielschachtel zurück.

## Zug beenden

Sobald du nichts mehr tun kannst (oder willst), endet dein Zug und der Spieler zu deiner Linken ist am Zug.

# ROLLEN

Jeder Spieler hat eine Rollenkarte, auf der oben rechts sein Startraum als Symbol angegeben ist (relevant für die Spielvorbereitung). Darüber hinaus gewährt dir deine Rollenkarte eine Spezialfähigkeit, die du im Laufe der Partie einsetzen kannst.



*Ian Dominic, der Recycling-Experte, startet im Recycling-Zentrum.*

# DIE ZEIT LÄUFT

Während ihr eure Züge spielt, läuft die Sanduhr.

Sobald die Sanduhr abgelaufen ist, wird der aktuelle Zug pausiert. Legt ein Zeitplättchen aus dem Hauptquartier in die Spielschachtel zurück, zieht die oberste Karte des Städtestapels und legt sie offen auf die angegebene Stadt entlang der Flugroute.

Dreht anschließend die Sanduhr wieder um und setzt den aktiven Zug fort. Während der Pause dürft ihr nicht weiterspielen oder euch beraten.

Liegen bei Ablauf der Sanduhr keine Zeitplättchen mehr im Hauptquartier (die Anzahl der Plättchen im Vorrat spielt keine Rolle), **habt ihr sofort verloren**.

**Anmerkung:** Abgelegte Zeitplättchen werden in die Spielschachtel gelegt und somit aus dem Spiel entfernt. Es gibt keine Möglichkeit, sie zurückzugewinnen.

# SPIELENDENDE

**Ihr verliert sofort**, sobald einer der folgenden Fälle eintritt:

- Die Sanduhr läuft ab und es liegen keine Zeitplättchen mehr im Hauptquartier.
- Der Abfallmarker erreicht das ☠️-Feld auf der Abfall-Leiste.

**Ihr gewinnt sofort**, sobald ihr alle Not leidenden Städte mit Hilfsgütern versorgt habt, das bedeutet, es dürfen keine Stadtkarten mehr entlang der Flugroute liegen und der Städtestapel im Hauptquartier muss aufgebraucht sein.

## BEISPIELZUG

Delhi benötigt 3x Energie und 1x Lebensmittel. Dein Teamkollege hat bereits 3 Würfel im Energie-Produktionsraum eingesetzt. Jetzt bist du am Zug.



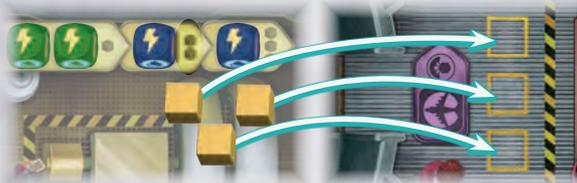
Keiner deiner Würfel ist auf dem Spielplan eingesetzt. Du wirfst also alle deine Würfel:



Leider hast du nur 1 Energie-Symbol (⚡) gewürfelt. Um die 3 Energie-Hilfsgüter für Delhi herstellen zu können, wirst du ein zweites brauchen. Also behältst du diesen Würfel und wirfst die anderen 5 neu:



Du würfelst ein zweites Energie-Symbol und setzt beide Würfel in deinem Raum ein. Dann aktivierst du ihn. Daher nimmst du 3 Hilfsgüter aus dem Produktionsraum und legst sie in den Frachtraum.



Anschließend produzierst du Abfall, indem du alle Würfel aus dem Energie-Produktionsraum wirfst:



2 Würfel zeigen ein Symbol mit einem ausgefüllten Kreis. Du rückst daher den Abfallmarker um 2 Felder vor.



Anschließend legst du alle Würfel, die du für die Abfallproduktion geworfen hast, auf die Rollenkarten ihrer Besitzer. Da du noch einen Wiederholungswurf übrig hast, wirfst du deine restlichen Würfel neu:



2 Würfel gibst du aus, um dich in den Frachtraum zu bewegen, damit du in deinem nächsten Zug die Hilfsgüter liefern kannst. Dann beendest du deinen Zug.

# SCHWIERIGKEIT

Sobald ihr etwas Erfahrung mit dem Spiel gesammelt habt, könnt ihr die Schwierigkeitsstufe anpassen, um noch größere Herausforderungen zu meistern.

In Schritt 6 der Spielvorbereitung müsst ihr euch für eine Schwierigkeitsstufe entscheiden. Die folgende Tabelle zeigt, wie viele Stadtkarten ihr entlang der Flugroute auslegen müsst und aus wie vielen Karten der Städtestapel besteht:

Schwierigkeitsstufe	Ausgelegte Stadtkarten	Karten im Städtestapel
Einsteiger	2	3
Standard	2	5
Veteranen	3	7
Helden	4	9

Die höheren Schwierigkeitsstufen stellen eine deutlich größere Herausforderung dar. Aus diesem Grund solltet ihr euch erst dann an die Veteranen- und Heldenstufe wagen, wenn ihr euch wirklich dazu bereit fühlt.

# KRISENKARTEN

Mit den Krisenkarten kommen neuartige Gefahren ins Spiel, die für mehr Abwechslung sorgen. Krisen machen das Spiel schwieriger, weswegen wir empfehlen, sie zunächst auf einer niedrigeren Schwierigkeitsstufe auszuprobieren.

Bei der Spielvorbereitung werden alle Krisenkarten gemischt und als verdeckter Krisenstapel neben das Hauptquartier gelegt.

Immer wenn die Sanduhr abgelaufen ist, zieht ihr (nach dem Ziehen und Auslegen einer neuen Stadtkarte) die oberste Karte des Krisenstapels und handelt ihren Effekt ab. Ist der Städtestapel aufgebraucht, zieht ihr trotzdem eine Krisenkarte. Es gibt drei Arten von Krisenkarten, die anhand des Symbols in ihrer unteren rechten Kartenecke unterschieden werden:

## Akut

Akute Krisen haben Einmal-Effekte. Handelt den Effekt ab und legt die Karte anschließend in die Spielschachtel zurück.



## Temporär

Temporäre Krisen haben andauernde Effekte, die aktiv bleiben, solange die Karte im Spiel ist. Legt die Krisenkarte offen auf den Städtestapel. Wenn das nächste Mal die Sanduhr abläuft, wird die offene Krisenkarte in die Spielschachtel zurückgelegt.



## Dringende Lieferung

Krisenkarten für dringende Lieferungen überdecken Stadtkarten und verlangen, dass ihr erst die Krisenkarte beliefern müsst, bevor ihr die überdeckte Stadt beliefern könnt. Wenn ihr eure gegenwärtige (überdeckte) Stadt beliefert, könnt ihr das auf der Krisenkarte abgebildete Hilfsgut aus dem Frachtraum zurück in seinen Produktionsraum legen, um die Krisenkarte in die Spielschachtel zurückzulegen.

Es kann passieren, dass mehrere Krisenkarten für dringende Lieferungen dieselbe Stadt überdecken. Mit jeder Aktivierung des Frachtraums könnt ihr nur die oberste Karte, die auf eurer gegenwärtigen Stadt liegt, beliefern.

# CREDITS

**Game Design:** Kane Klenko

**Game Development:** Alexandar Ortloff

**Producer:** Alexandar Ortloff

**Editing:** Andrea Dell'Agnese & Julia Faeta

**Graphic Design:** Jasmine Radue and Dan Gerlach

**Additional Graphic Design:** Bree Lindsoe and Samuel R. Shimota

**Board Art:** Jasmine Radue and Atha Kanaani

**Character Art:** Atha Kanaani

**Crisis Art:** Bree Lindsoe

**Plane Sculpting:** Samuel R. Shimota and Atha Kanaani

**Art Direction:** Samuel R. Shimota and Bree Lindsoe

**Managing Art Director:** Samuel R. Shimota

**Managing Game Designer:** Justin Kempainen

**Publisher:** Steven Kimball

**Playtesters:** Stacci Barganz, Todd Barganz, Jay Barrett, Mark Bazata, Eric Bernstrom, Jenny Bottoni, Sam Bottoni, David Classey, Garrett Coombs, Natalie Coombs, Pete Cymbalak, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese, Emily Dennison, Kirk Dennison, Justin DeWitt, Andrea Ebley, Kyle Ebley, Julia Faeta, Canyon Forkash, Haley Gandara, Erin Green, Aaron Gresham, Kevin Hicks, Anita Hilberdink, Sean Howard, Nate Jones, Caleb Klenko, Carter Klenko, Chelssey Klenko, Kallen Klenko, Kyle Klenko, Sandy Klenko-Blackmon, Morgan Kostelnik, Rob Kostelnik, Ryan Knepp, Taryn Knepp, Alanna Lewis, Kortnee Lewis, Scott Lewis, Kevin Lund, Emile de Maat, Keith Matejka, Michael McClennen, Brett Myers, Willow Palecek, Deanna Ratz, James Ryan, Vera van Schaijk, Scott Schultz, Clayton Stoffel, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Maddie Vanderhoef, Will Vanderhoef, Tim Virnig, Matt Worden

**The designer would like to thank:** My amazing wife, Carrie. This one was a long road. Thanks for playing 743 different versions of this game, and making it better.

## Asmodee Germany

**Übersetzung:** Susanne Kraft

**Redaktion:** Simon Blome, Christian Kox & Sebastian Wenzlaff

**Layout & Grafische Bearbeitung:** Florian Eck



© 2019 Z-Man Games. Pandemic und Z-Man Games sind © von Z-Man Games. Das Z-Man-Logo ist ein TM von Z-Man Games. Fantasy Flight Supply ist ein TM von Fantasy Flight Games. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen. Hergestellt in China.

# FEINHEITEN

Es folgt eine Auflistung der häufig vergessenen Regeln sowie eine ausführliche Erklärung zu bestimmten Spieleffekten.

## Häufig vergessene Regeln

- Zu Beginn deines Zuges **musst** du deine Würfel werfen. Das anschließende Ausgeben und Neuerwerfen von Würfeln ist freiwillig.
- Zweimal pro Zug kannst du beliebig viele deiner Würfel neu werfen und die übrigen behalten. Diese Wiederholungswürfe kannst du jederzeit während deines Zuges durchführen.
- Eingesetzte Würfel sind „gesperrt“ und können nicht ausgegeben oder geworfen werden, bis der entsprechende Raum aktiviert wurde.
- Du musst dich in einem Raum befinden, um ihn aktivieren oder dort Würfel einsetzen zu können.
- Bei der Abfallproduktion musst du alle Würfel werfen, die im aktivierten Raum eingesetzt wurden, auch wenn du nicht die volle Anzahl an Hilfsgütern herstellen konntest (sei es aus Platzmangel im Frachtraum oder weil nicht genügend Hilfsgüter im Produktionsraum lagen).
- Teillieferungen an Städte sind nicht möglich. Du musst alle benötigten Hilfsgüter auf einmal liefern.
- Spielmaterial, das in die Spielschachtel zurückgelegt wurde, ist nicht mehr im Spiel und kann nicht wiedergewonnen werden.

## Rollen

### Adjoua Soro – Analytikerin

- Wie üblich kannst du bei jedem Wiederholungswurf die Würfelsymbole, die dir gefallen, behalten.



### Martina Rivera – Direktorin

- Falls dein Hauptquartier-Würfel zu Beginn deines Zuges immer noch im Hauptquartier liegt, **darfst** du ihn nehmen und zusammen mit deinen anderen Würfeln werfen.
- Andere Spieler können den Hauptquartier-Würfel zusammen mit ihren eigenen Würfeln in einer Gruppe einsetzen.
- Gibt ein anderer Spieler den Hauptquartier-Würfel zum Fliegen oder Bewegen aus, wird der Würfel auf deine Rollenkarte gelegt.



### Soojin Sohn – Ingenieurin

- Du kannst deine Fähigkeit beliebig oft in deinem Zug verwenden.
- Bei der Abfallproduktion kannst du deine Fähigkeit nicht verwenden.



### Ian Dominic – Recycling-Experte

- Deine Fähigkeit lässt dich nur das erste Würfelfeld überspringen. Du beginnst also auf dem zweiten Feld, wenn du Würfel im Recycling-Zentrum einsetzt. Bis zum Aktivieren des Raums wird das übersprungene Feld ausgelassen, auch wenn weitere Würfel dort eingesetzt werden. Zum Aktivieren des Raums muss das übersprungene Feld nicht belegt sein.



## Raquel Cardoso – Produktionsspezialistin

- Beim Einsetzen von Würfeln musst du trotzdem die vorgegebene Reihenfolge einhalten und darfst keine Felder überspringen.
- Setzt du Würfel ein, ohne eine Gruppe komplett auszufüllen, können andere Spieler in ihren Zügen die Gruppe mit ihren Würfeln auffüllen. Für sie gilt, dass sie alle übrigen Felder der Gruppe auf einmal belegen müssen.



## Krisenkarten

### Dringende Lieferung

- Gibt es zwei gleich nahe Stadtkarten, entscheidet ihr, auf welche Stadtkarte die Krisenkarte gelegt wird.
- Mit jeder Aktivierung des Frachtraums könnt ihr nur die oberste Karte auf einer Stadt beliefern.



### Extremer Gegenwind

- Der Navigator kann   ausgeben, um das Flugzeug bis zu zwei Städte zu bewegen.



### Ablenkung

- Falls alle deine Würfel auf dem Spielplan eingesetzt sind, hat diese Karte keine Auswirkungen auf dich.



### Turbulenzen

- Der Techniker kann zwei Würfel ausgeben, um sich bis zu zwei Räume zu bewegen.



### Technischer Defekt

- Falls die Direktorin einen Würfel ins Hauptquartier gelegt hat, wird er ebenfalls auf ihre Rollenkarte gelegt.



### Unsichere Lagerung

- Liegen keine Hilfsgüter im Frachtraum, hat diese Karte keine Auswirkungen.



### Evakuierung

- Gibt es zwei gleich nahe Stadtkarten, entscheidet ihr, in welche Richtung das Flugzeug bewegt wird.

