PANDEMIC® HOT ZONE™ NORDAMERIKA

In ***Pandemic: Hot Zone – Nordamerika*** seid ihr Mitglieder einer Seuchenspezialeinheit. Ihr müsst zusammenarbeiten und eure individuellen Sonderfähigkeiten nutzen, um Heilmittel zu entwickeln und zu verhindern, dass sich tödliche Seuchen in Nordamerika ausbreiten.

SPIELMATERIAL & ZUSAMMENBAU

Dafür braucht ihr:

- 17 Blatt Papier (DIN A4 oder US Letter)
- Diverse kleine Gegenstände, die ihr als Seuchenwürfel, Spielfiguren und für andere Marker verwenden könnt (siehe unten).



1 Spielplan

Der Spielplan besteht aus 4 Teilen. Schneidet sie aus und klebt sie zusammen, um die Karte von Nordamerika zu erhalten.

38 Spielerkarten



24 Stadtkarten



3 Epidemiekarten



4 Ereigniskarten



7 Krisenkarten

Die 24 Stadtkarten, die 3 Epidemiekarten, die 4 Ereigniskarten und die 7 Krisenkarten haben alle dieselbe Spielerkartenrückseite. Die 24 Infektionskarten haben eine gesonderte Infektionskartenrückseite.



24 Infektionskarten



4 Übersichtskarten



4 Rollenkarten



48 Seuchenwürfel (je 16 in 3 Farben)

Verwendet kleine Gegenstände als Seuchenwürfel, je 16 in 3 verschiedenen Farben (zum Beispiel Münzen oder Gummibärchen).



4 Spielfiguren

Verwendet 4 verschiedenfarbige Gegenstände als Spielfiguren.



3 Heilmittelmarker

Verwendet 3 Gegenstände als Heilmittelmarker, idealerweise in denselben 3 Farben wie die Seuchenwürfel.



1 Infektionsmarker

Verwendet 2 verschiedene Gegenstände als Infektionsmarker und Ausbruchsmarker.



1 Ausbruchsmarker

CREDITS

Autor: Matt Leacock

Produzent: Michael Sanfilippo

Editing: Justin Kemppainen, Steven Kimball

Redaktion: Dan Gerlach, Samuel R. Shimota

Illustration des Covers: Atha Kanaani

Illustration der Rollenkarten: Chris Quilliams

Artdirection: Bree Lindsoe

Leiter Artdirecton: Samuel R. Shimota

Leiter Spielentwicklung: Justin Kemppainen

Herausgeber: Steven Kimball

Testspieler: Jeff & Sarah Erwin, Bree Lindsoe, Kahla Gleason, Jasmine Radue

Ein besonderer Dank gilt Donna Leacock, Hillary Carey, Chris und Kim Farrell, Rich Fulcher, Ken Tidwell, Corbin Nash, Jim Cote, Steve Duff, Wei-Hwa Huang und den zusätzlichen Testern Beth Heile und John Knoerzer.

Ein ganz besonderer Dank geht an Tom Lehmann für seine Unterstützung.

Z-Man Games verschreiben sich vielfältiger Präsentation und einem Zugang zu Spielen für alle. Falls ihr Anliegen oder Anregungen habt, könnt ihr uns auf unserer Webseite kontaktieren.

UNTERSCHIEDE ZU PANDEMIC

Pandemic: Hot Zone unterscheidet sich in den folgenden Punkten vom originalen ***Pandemic***:

- Es gibt nur 3 Seuchen (statt 4).
- Während der Spielvorbereitung werden weniger Karten ausgeteilt und aufgedeckt.
- Ihr benötigt nur 4 Karten (statt 5), um ein Heilmittel zu entdecken.
- Es gibt nur 1 Forschungszentrum (in Atlanta). Ihr könnt keine weiteren Forschungszentren bauen und keine Sonderflüge nehmen.
- Im Spielerkarten-Nachziehstapel befinden sich nur 3 Epidemiekarten. In jeder Partie werden alle verwendet.
- Seuchen können nicht ausgerottet werden.
- Die Effekte der Forscherin und des Logistikers sind leicht verändert.
- Krisenkarten können hinzugefügt werden, um den Schwierigkeitsgrad zu steigern.

DEUTSCHE AUSGABE

Asmodee Germany

Übersetzung, Redaktion und Layout: Benjamin Fischer, Veronika Stallmann, Sebastian Wenzlaff

Z-MAN games®
1995 County Road B2 West
Roseville MN 55113 USA
(651) 639-1905
info@ZManGames.com

RECOMMENDED CARD SLEEVES 2 YELLOW GAMEGENIC

© 2020 Z-Man Games. Pandemic und Z-Man Games sind ® von Z-Man Games. Hot Zone ist TM von Z-Man Games. Gamegenic und das Gamegenic-Logo sind TM & © Gamegenic GmbH, Deutschland. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.

SPIELVORBEREITUNG

1. Legt den Spielplan in die Tischmitte. Sortiert die Seuchenwürfel und die Heilmittelmarker nach ihrer Farbe und legt sie daneben bereit.

2. Legt den Ausbruchs- und den Infektionsmarker wie abgebildet auf das erste Feld ihrer jeweiligen Leiste.



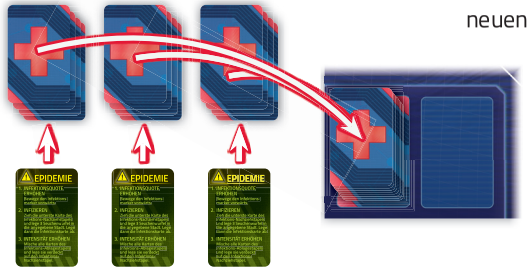
3. Jeder von euch erhält eine Übersichtskarte und eine zufällige Rollenkarte. Stellt eure zugehörigen Spielfiguren nach Atlanta auf den Spielplan. Legt alle übrig gebliebenen Übersichtskarten, Rollenkarten und Spielfiguren zurück in die Schachtel.



4. Sucht aus dem Stapel der Spielerkarten die 24 Stadtkarten und die 4 Ereigniskarten heraus und mischt sie zusammen. Teilt nun an jeden von euch 2 Karten offen aus (je 3 im Spiel zu zweit).



Bildet dann aus den restlichen dieser Karten **3 (etwa gleich hohe) verdeckte Stapel**. Mischt in jeden Stapel genau **1 Epidemiekarte** verdeckt ein und legt abschließend die einzelnen Stapel wieder **aufeinander**. Legt diesen Spielerkarten-Nachziehstapel auf den Spielplan.



5. Mischt die Infektionskarten und legt sie als verdeckten Stapel auf den Spielplan.



Deckt **2 Infektionskarten** auf. Legt je **3 Seuchenwürfel** der entsprechenden Farbe in die aufgedeckten Städte.



Deckt als Nächstes **2 weitere Karten** auf und legt je **2 Seuchenwürfel** der entsprechenden Farbe in diese Städte.



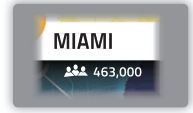
Deckt schließlich noch einmal **2 Karten** auf und legt je **1 Seuchenwürfel** der entsprechenden Farbe in diese Städte.



Legt die 6 aufgedeckten Karten offen auf den Infektions-Ablagestapel.



6. Wer die Stadtkarte mit der **höchsten Einwohnerzahl** besitzt, beginnt das Spiel.



Die Krisenkarten bieten euch eine optionale Herausforderung. Lasst sie in euren ersten Partien jedoch noch in der Spielschachtel. Sobald ihr Erfahrung mit dem Spiel habt und mit den Krisenkarten spielen möchtet, findet ihr im Abschnitt "Krisenkarten" (auf Seite 8) weitere Informationen zur veränderten Spielvorbereitung und neuen Regeln.



ALLGEMEINES

KOOPERATION

Pandemic: Hot Zone – Nordamerika ist ein kooperatives Spiel. Das heißt, ihr alle gewinnt oder verliert gemeinsam. Jeder von euch übernimmt eine andere Rolle mit individuellen Sonderfähigkeiten. Legt eure Handkarten offen vor euch hin, sodass alle sie sehen können.

Ihr dürft frei miteinander diskutieren, euch gegenseitig beraten und offen Vorschläge einbringen. Dennoch entscheidet letztlich jeder in seinem Zug selbst, was er tut.

SEUCHEN

Drei tödliche Seuchen bedrohen Nordamerika. Sie werden durch Seuchenwürfel in unterschiedlichen Farben dargestellt. Zu jeder Stadt auf dem Spielplan gibt es eine passende Infektionskarte. Immer wenn eine Infektionskarte gezogen wird, legt 1 Seuchenwürfel der entsprechenden Farbe in die darauf angegebene Stadt.



Dies zeigt die Ausbreitung dieser Seuche dort an.

Seuchen sollten zügig behandelt werden. Geraten die Seuchen außer Kontrolle, werdet ihr die Partie verlieren.

SPIELERKARTEN



Eure Handkarten bestehen aus Stadtkarten und Ereigniskarten. Während der Partie könnt ihr Stadtkarten ablegen, um bestimmte Aktionen auszuführen oder Ziele zu erreichen, und Ereigniskarten ausspielen, um ihren einzigartigen Effekt zu nutzen. Sowohl ausgespielte als auch abgelegte Karten kommen immer offen auf den Spielerkarten-Ablagestapel.

Handkartenlimit

Es gilt **jederzeit** ein Handkartenlimit von 6 Karten. Immer wenn du mehr als 6 Karten auf der Hand hast (egal ob du am Zug bist oder nicht), musst du deine Handkarten sofort auf 6 reduzieren, indem du Stadtkarten ablegst oder Ereigniskarten ausspielst.

SPIELABLAUF

Ihr seid im Uhrzeigersinn nacheinander am Zug. Ein Zug besteht immer aus 3 Phasen. Spielt ihr zum ersten Mal, müsst ihr die Anleitung nicht vollständig lesen. Geht einfach die 3 Phasen nach und nach durch.

1. Aktionsphase: 4 Aktionen ausführen
2. Nachschubphase: 2 Spielerkarten nachziehen
3. Infektionsphase: Städte infizieren

1. AKTIONSPHASE

Du darfst in deinem Zug bis zu **4 Aktionen** ausführen. Jede Kombination von Aktionen ist möglich, auch mehrfach die gleiche. Auf den Übersichtskarten sind die Aktionen noch einmal zusammengefasst. Manche Rollen ermöglichen euch auch Sonderaktionen.

Autofahrt/Schifffahrt

Bewege dich (also deine Spielfigur) in eine Stadt, die durch eine Linie mit deiner Stadt direkt verbunden ist.



Direktflug

Lege eine Stadtkarte ab und bewege dich in die **darauf angegebene Stadt**.



Charterflug

Lege die Stadtkarte der Stadt ab, **in der du gerade stehst**, und bewege dich in eine **beliebige Stadt**.

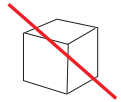




BEISPIEL: FLÜGE

Anna befindet sich in Havanna und möchte nach San Francisco, um dort die Seuche zu behandeln. Sie hat die Stadtkarten von Indianapolis und Dallas auf der Hand. Sie legt die Karte "Indianapolis" ab und nimmt einen Direktflug dorthin. Dann fährt sie nach Dallas. Jetzt legt sie die Stadtkarte "Dallas" ab und nimmt einen Charterflug von dort aus, um sich direkt nach San Francisco zu bewegen.

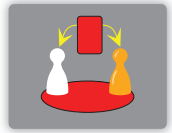
Seuche behandeln



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

Wenn bereits das Heilmittel für diese Seuche entdeckt wurde (siehe "Heilmittel entdecken" rechts), darfst du mit dieser Aktion **alle** Seuchenwürfel dieser Farbe auf einmal aus deiner Stadt entfernen.

Wissen teilen



Stehst du mit einem Mitspieler in **derselben** Stadt und seid ihr beide einverstanden, darfst du:

- die Karte **dieser Stadt** deinem Mitspieler geben oder
- dir die Karte **dieser Stadt** von deinem Mitspieler geben lassen.

Hinweis: Immer wenn du eine Karte erhältst, musst du darauf achten, das Handkartenlimit von 6 Karten einzuhalten.



BEISPIEL: WISSEN TEILEN

Anna befindet sich in Calgary und hat die Stadtkarte "Calgary" auf der Hand. Tom befindet sich in Seattle und hat die Stadtkarte "Seattle" auf der Hand. Ben fährt in seinem Zug von Chicago aus zwei Mal und kommt in Calgary an. Dort teilt er Wissen, um die Stadtkarte "Calgary" von Anna zu erhalten. Dann fährt er nach Seattle. In seinem nächsten Zug kann Tom sein Wissen teilen, um die Stadtkarte "Seattle" an Ben zu geben.

Heilmittel entdecken

Du musst dich in Atlanta befinden, um diese Aktion auszuführen.



Lege **4 gleichfarbige Stadtkarten** ab, um das Heilmittel für die Seuche dieser Farbe zu entdecken. Lege dann den Heilmittelmarker dieser Farbe auf sein Feld auf dem Spielplan, um anzuzeigen, dass ihr diese Seuche geheilt habt.

Sobald ihr für alle 3 Seuchen ein Heilmittel entdeckt habt, habt ihr gewonnen. Nachdem ihr eine Seuche geheilt habt, ist die Aktion "Seuche behandeln" deutlich effektiver. Beachtet aber:

- Wenn eine Seuche geheilt wird, werden bereits vorhandene Würfel dieser Seuche **nicht** automatisch vom Spielplan entfernt.
- Es können auch weiterhin **neue** Würfel dieser Seuche hinzukommen.

2. NACHSCHUBPHASE

Nachdem du deine Aktionen ausgeführt hast, zieh **2 Karten** auf einmal vom Spielerkarten-Nachziehstapel nach. Sollte der Spielerkarten-Nachziehstapel vor dem Nachziehen aus weniger als 2 Karten bestehen, endet das Spiel sofort und **ihr habt verloren** (siehe "Spielende" auf Seite 7).

Epidemiekarten



Falls du eine Epidemiekarte nachziehst, führe sofort folgende Schritte aus:

1. **Infektionsquote erhöhen**: Bewege den Infektionsmarker auf der Infektionsleiste 1 Feld nach rechts.



2. **Infizieren**: Zieh die **unterste Karte** des Infektions-Nachziehstapels und lege 3 Seuchenwürfel der entsprechenden Farbe in die angegebene Stadt. Sollten dort bereits Würfel dieser Farbe liegen, lege nur so viele dazu, dass dort 3 Würfel dieser Farbe liegen. Dann kommt es zu einem Ausbruch (siehe "Ausbrüche" rechts). Die gezogene Infektionskarte kommt auf den Infektions-Ablagestapel.
3. **Intensität erhöhen**: Mische nun alle Karten des Infektions-Ablagestapels, **einschließlich der Karte, die du im Schritt "Infizieren" gezogen hast,** und lege sie dann verdeckt auf den vorhandenen Infektions-Nachziehstapel.

Falls du gleichzeitig 2 Epidemiekarten ziehst, führe die obigen Schritte zweimal nacheinander aus. Nachdem eine Epidemiekarte abgehandelt ist, kommt sie aus dem Spiel. Epidemiekarten werden nie auf die Hand genommen. Du darfst dafür **keine Ersatzkarte** vom Spielerkarten-Nachziehstapel ziehen.

3. INFEKTIONSPHASE



Decke nacheinander **so viele Karten vom Infektions-Nachziehstapel auf, wie der Infektionsmarker auf der Infektionsleiste angibt**. **Infiziere** die aufgedeckten Städte auf dem Spielplan und lege die Karten anschließend auf den Infektions-Ablagestapel.



Um eine Stadt zu infizieren, lege **1 Seuchenwürfel in der Farbe ihrer Infektionskarte** in diese Stadt. Sollten sich bereits 3 Würfel dieser Farbe in der Stadt befinden, lege keinen vierten dazu! Stattdessen kommt es zu einem Ausbruch dieser Seuche (siehe "Ausbrüche" weiter unten).

Solltet ihr irgendwann nicht die benötigte Anzahl Seuchenwürfel auf den Spielplan legen können (weil der Vorrat der benötigten Farbe leer ist), endet das Spiel sofort und **ihr habt verloren** (siehe "Spielende" auf Seite 7).

Sollte der seltene Fall eintreten, dass der Infektions-Nachziehstapel leer ist, mischt ihr alle Karten vom Infektions-Ablagestapel und bildet einen neuen Nachziehstapel.

Ausbrüche



Sollten sich in einer Stadt **bereits 3 Seuchenwürfel einer Farbe** befinden, lege **keinen vierten derselben Farbe dazu**. Stattdessen kommt es zu einem Ausbruch dieser Seuche.



Wenn es zu einem Ausbruch kommt, bewege zunächst den Ausbruchsmarker auf der Ausbruchsleiste 1 Feld vorwärts. Dann infiziere alle Städte, die mit der Stadt des Ausbruchs durch eine Linie direkt verbunden sind.

Anschlussausbrüche

Sollten sich in einer oder mehreren der durch einen Ausbruch infizierten Städte ebenfalls bereits 3 Seuchenwürfel dieser Farbe befinden, lege dort keinen vierten derselben Farbe dazu. Stattdessen kommt es in jeder dieser Städte zu einem Anschlussausbruch, nachdem der ursprüngliche Ausbruch abgehandelt wurde.

Jeder Anschlussausbruch wird genauso abgehandelt, wie oben beschrieben: Der Ausbruchsmarker wird 1 Feld vorwärts bewegt und die direkt verbundenen Städte mit je 1 Seuchenwürfel infiziert. Allerdings werden dabei Städte, die während der momentanen Ausbruchsserie (ursprünglicher Ausbruch + Anschlussausbrüche) bereits einen Ausbruch hatten, nicht noch einmal infiziert



BEISPIEL: ANSCHLUSSAUSBRUCH

In Toronto und Montreal liegen je 3 blaue Seuchenwürfel. In der Infektionsphase wird die Infektionskarte "Toronto" aufgedeckt. Statt einen vierten blauen Seuchenwürfel nach Toronto zu legen, kommt es zu einem Ausbruch. In jede Stadt, die mit Toronto direkt verbunden ist, wird 1 blauer Würfel gelegt: New York, Chicago und Montreal. Da in Montreal bereits 3 blaue Würfel liegen, kommt dort kein vierter dazu. Stattdessen kommt es zu einem Anschlussausbruch. In jede Stadt, die mit Montreal direkt verbunden ist, kommt 1 blauer Würfel: Boston und New York, aber nicht Toronto, da es dort während dieser Ausbruchsserie bereits einen Ausbruch gab.

ENDE DES EIGENEN ZUGES

Nachdem du Infektionskarten gezogen und abgehandelt hast, ist dein Zug vorbei. Dann ist der Spieler links von dir am Zug.

EREIGNISKARTEN



Das Ausspielen einer Ereigniskarte zählt nicht als Aktion und ist auch dann erlaubt, wenn du gar nicht selbst am Zug bist. Derjenige, der die Ereigniskarte ausspielt, entscheidet, wie sie verwendet wird.

Ereigniskarten können nicht ausgespielt werden, während die Auswirkungen einer Karte abgehandelt werden. Sobald also eine Infektionskarte gezogen wurde, ist es zu spät, eine Ereigniskarte auszuspielen, um zu verhindern, dass die gezogene Stadt infiziert wird (oder es zu einem Ausbruch kommt).

SPIELENDE

Ihr verliert sofort, wenn einer der folgenden 3 Fälle eintritt:



- Der Ausbruchsmarker erreicht das letzte Feld der Ausbruchsleiste.
- Ihr könnt nicht mehr alle nötigen Seuchenwürfel legen, da der Vorrat der entsprechenden Farbe aufgebraucht ist.
- Ein Spieler kann in seiner Nachschubphase keine 2 Spielerkarten nachziehen.

Ihr gewinnt sofort, sobald ihr für alle 3 Seuchen die Heilmittel entdeckt habt!

Ihr müsst nicht alle Seuchenwürfel vom Spielplan entfernen, um zu gewinnen, sondern nur alle 3 Heilmittel entdecken. Mit den Heilmitteln, die euer Team gefunden hat, können die ortsansässigen Ärzte die dortige Bevölkerung behandeln

KRISENKARTEN

Nachdem ihr einige Partien mit den Basisregeln gespielt habt, könnt ihr euer Können mit den gefährlichen und unberechenbaren Krisenkarten testen

SPIELVORBEREITUNG

Mischt alle 7 Krisenkarten verdeckt. Nehmt in Schritt 4 der Spielvorbereitung zusätzlich zu den Epidemiekarten einige Krisenkarten und mischt sie in die 3 Stapel ein. Ihr könnt den Schwierigkeitsgrad durch die Anzahl der Krisenkarten anpassen:

- Normal: 1 Krisenkarte pro Stapel
- Schwierig: 2 Krisenkarten pro Stapel

Legt nicht verwendete Krisenkarten unbesehen zurück in die Schachtel.



SPIELABLAUF

Wenn du eine Krisenkarte ziehst, handelst du ihren Effekt ab. Manche Krisenkarten haben einen sofortigen Effekt, andere bleiben so lange im Spiel, bis die nächste Krisenkarte gezogen wird. Wie bei Epidemiekarten ziehst du keine Ersatzkarte für die Krisenkarte.

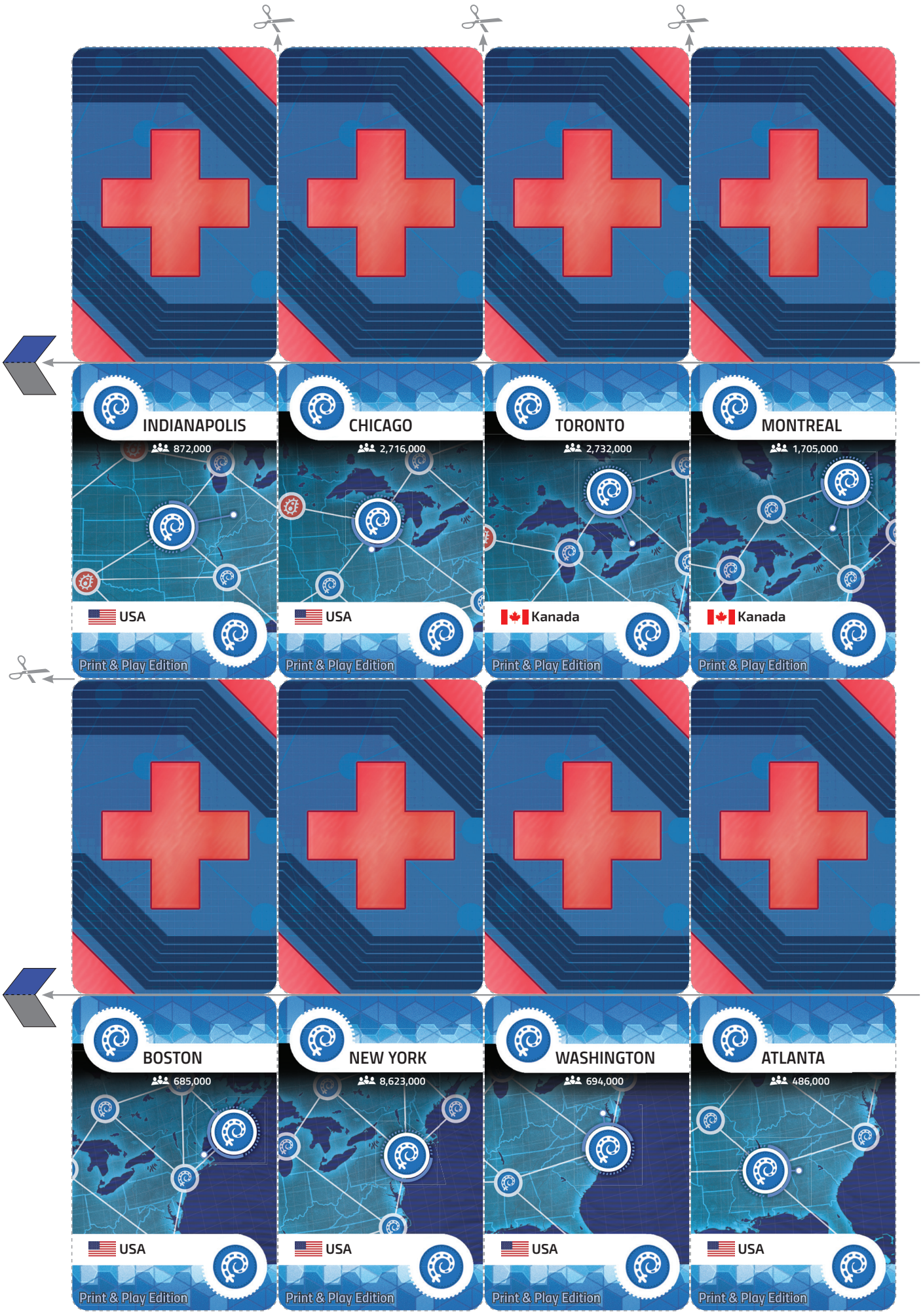
Wenn du sowohl eine Epidemie- als auch eine Krisenkarte ziehst, **handelst du die Krisenkarte zuerst ab**. Wenn du 2 Krisenkarten gleichzeitig ziehst, darfst du dir die Reihenfolge aussuchen, in der du sie abhandelst.

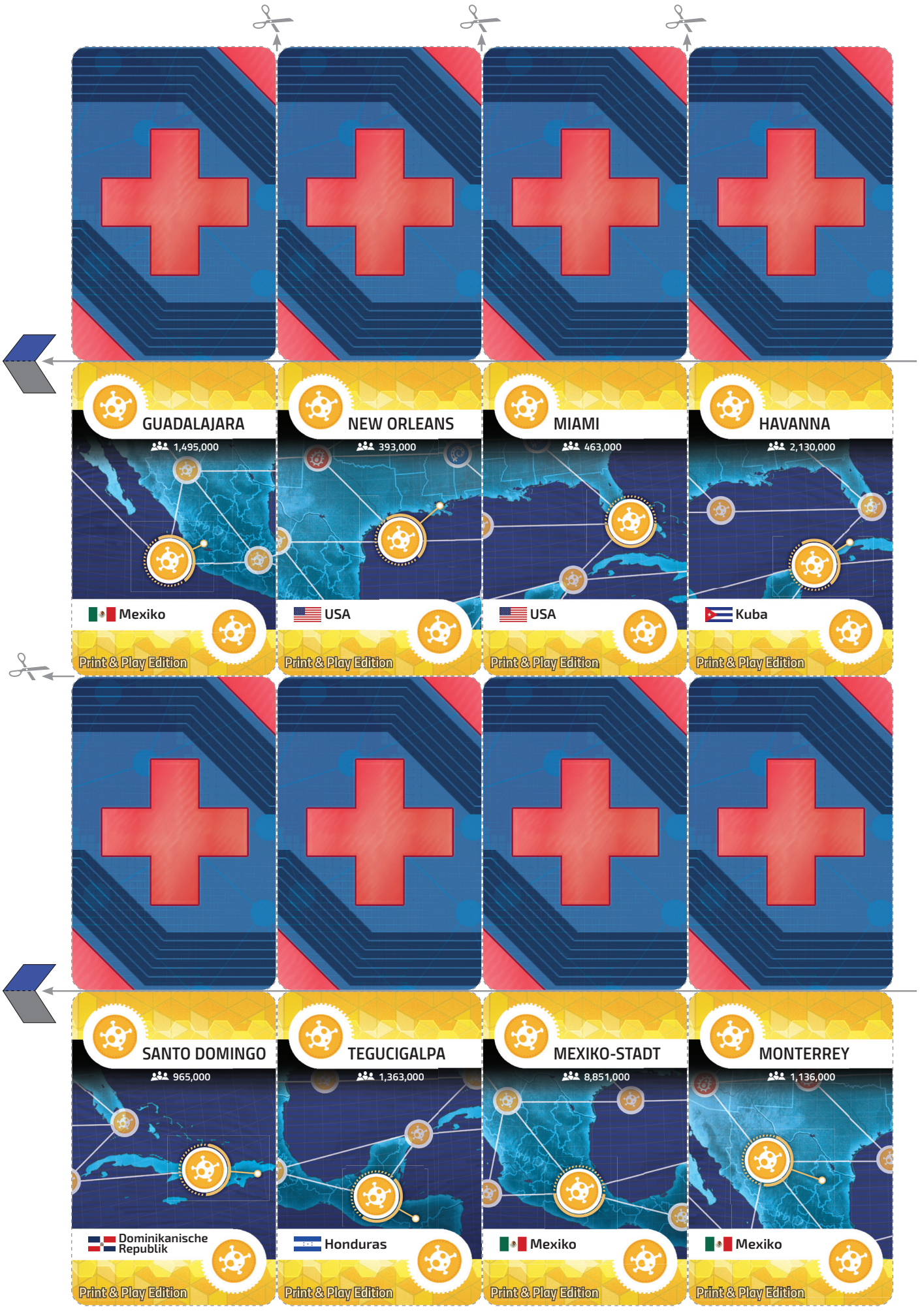
WICHTIGE DETAILS

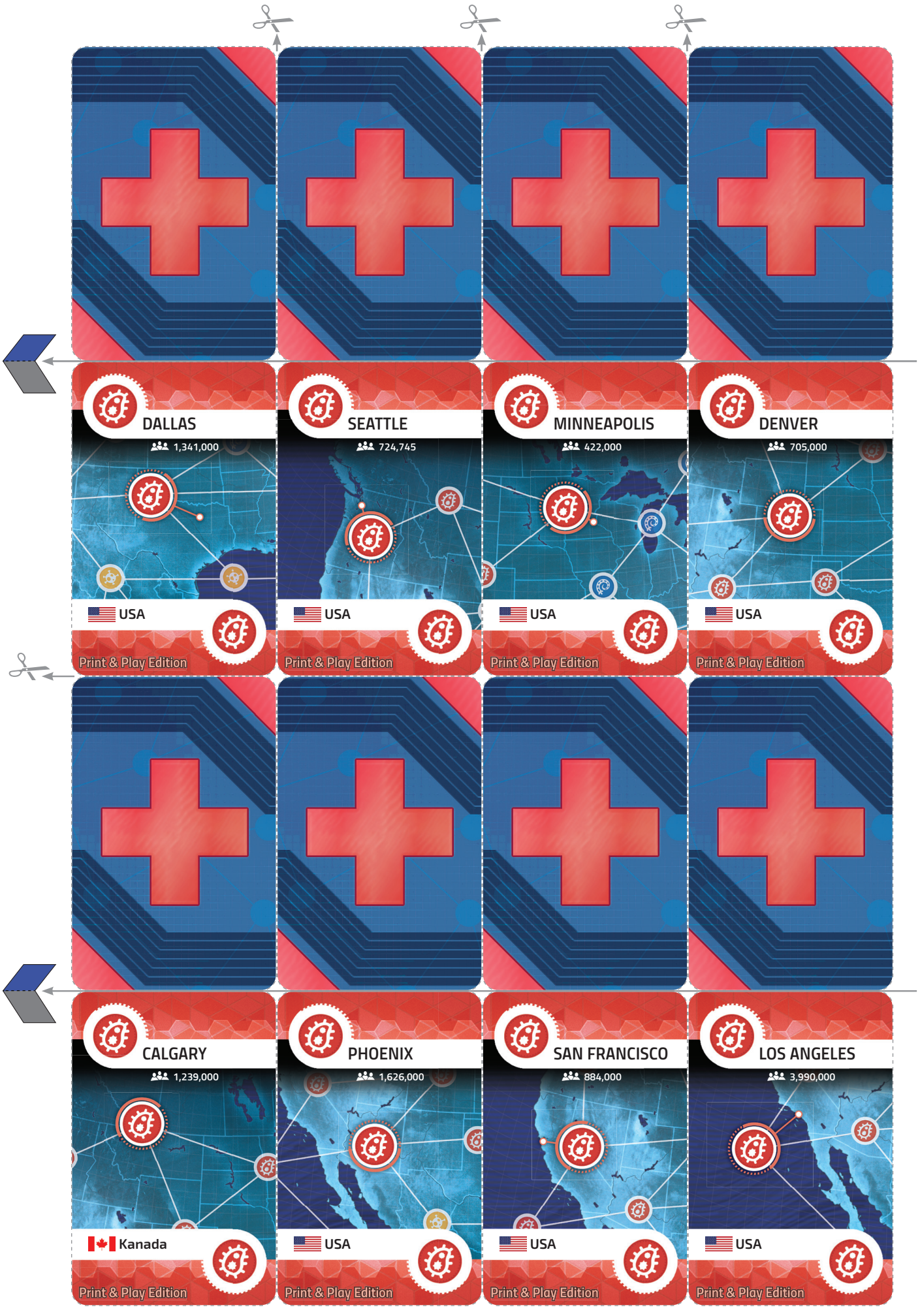
- Wenn du in deinem Zug eine Epidemie- oder Krisenkarte ziehst, darfst du dafür keine Ersatzkarte nachziehen.
- Das Handkartenlimit von 6 Spielerkarten gilt jederzeit. Wenn du eine Karte von jemandem erhältst oder in der Nachschubphase ziehst und dann mehr als 6 Karten hast, musst du sofort Ereigniskarten ausspielen oder Stadtkarten ablegen, bis du nur noch 6 Karten hast.
- Du musst dich in Atlanta befinden, um ein Heilmittel entdecken zu können.
- Ihr gewinnt **sofort**, sobald ihr das dritte Heilmittel entdeckt habt. Ihr müsst die übrigen Seuchenwürfel nicht mehr vom Spielplan entfernen.
- Wenn sich ein Effekt auf "deine Stadt" bezieht, ist die Stadt gemeint, in der deine Spielfigur aktuell steht.
- Wann immer ein Effekt es dir erlaubt, mit einem Mitspieler zu interagieren (seine Figur bewegen, Karten tauschen), müsst ihr beide damit einverstanden sein.
- Durch Ausbrüche können in einer Stadt bis zu 3 Seuchenwürfel jeder Farbe liegen.
- Wenn durch die "Krisenherd"-Krisenkarte Seuchenwürfel in eine Stadt gelegt werden sollen, in der bereits Würfel dieser Farbe liegen, werden nur so viele dazugelegt, dass dort 3 Würfel dieser Farbe liegen. Dann kommt es zu einem Ausbruch.

ROLLENERKLÄRUNGEN

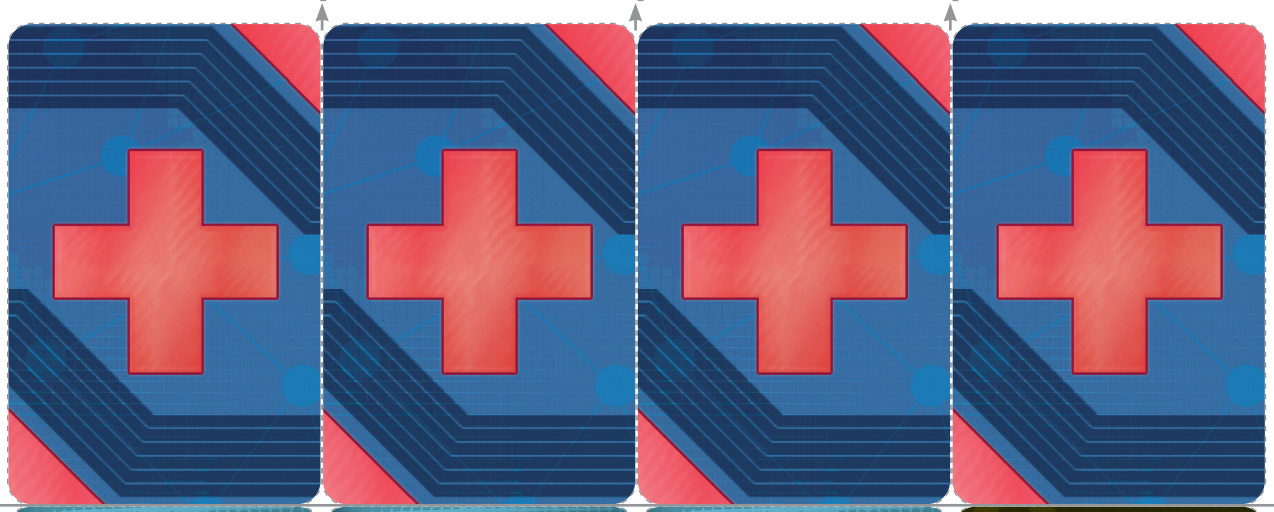
- Der Logistiker kann mit seiner zweiten Fähigkeit die Spielfigur eines anderen Spielers in eine zu **jener Figur** direkt verbundenen Stadt bewegen, nicht in eine zum Logistiker direkt verbundene Stadt.
- Der Sanitäter entfernt auch in den Zügen anderer Spieler automatisch alle Würfel geheilter Seuchen in seiner Stadt (z. B. wenn er vom Logistiker oder dem Ereignis „Freiflug" bewegt wird).
- Die Forscherin darf eine beliebige Stadtkarte nur **geben**, nicht erhalten.


INDIANAPOLIS
872,000
USA
Print & Play Edition
CHICAGO
2,716,000
USA
Print & Play Edition
TORONTO
2,732,000
Kanada
Print & Play Edition
MONTREAL
1,705,000
Kanada
Print & Play Edition
BOSTON
685,000
USA
Print & Play Edition
NEW YORK
8,623,000
USA
Print & Play Edition
WASHINGTON
694,000
USA
Print & Play Edition
ATLANTA
486,000
USA
Print & Play Edition


GUADALAJARA
1,495,000
Mexiko
Print & Play Edition
NEW ORLEANS
393,000
USA
Print & Play Edition
MIAMI
463,000
USA
Print & Play Edition
HAVANNA
2,130,000
Kuba
Print & Play Edition
SANTO DOMINGO
965,000
Dominikanische Republik
Print & Play Edition
TEGUCIGALPA
1,363,000
Honduras
Print & Play Edition
MEXIKO-STADT
8,851,000
Mexiko
Print & Play Edition
MONTERREY
1,136,000
Mexiko
Print & Play Edition


DALLAS
1,341,000
USA
Print & Play Edition
SEATTLE
724,745
USA
Print & Play Edition
MINNEAPOLIS
422,000
USA
Print & Play Edition
DENVER
705,000
USA
Print & Play Edition
CALGARY
1,239,000
Kanada
Print & Play Edition
PHOENIX
1,626,000
USA
Print & Play Edition
SAN FRANCISCO
884,000
USA
Print & Play Edition
LOS ANGELES
3,990,000
USA
Print & Play Edition


KRISE
KRISENHERD
Sofort abhandeln, dann ablegen.
Zieh die unterste Karte vom Infektions-Nachziehstapel und lege 3 Seuchenwürfel der entsprechenden Farbe in diese Stadt. Lege dann die Infektionskarte ab.
Print & Play Edition
KRISE
VERSORGUNGSENGPASS
Sofort abhandeln, dann ablegen.
Handele die Infektionsphase in diesem Zug zwei Mal ab. Wurde das Ereignis „Eine ruhige Nacht“ ausgespielt, handele die Phase stattdessen ein Mal ab.
Print & Play Edition
KRISE
FLUGVERBOT
Sofort abhandeln. Bleibt im Spiel.
Ihr könnt die Aktionen „Direktflug“ und „Charterflug“ nicht ausführen.
Erst ablegen, wenn die nächste Krisenkarte gezogen wird.
Print & Play Edition
KRISE
BEGRENZTE MÖGLICHKEITEN
Sofort abhandeln. Bleibt im Spiel.
Euer Handkartenlimit liegt nur noch bei 5 Karten. Legt entsprechend Karten ab oder spielt Ereignisse aus.
Erst ablegen, wenn die nächste Krisenkarte gezogen wird.
Print & Play Edition
KRISE
HYGIENE-NOTSTAND
Sofort abhandeln, dann ablegen.
Bewege den Infektionsmarker 1 Feld vorwärts (falls er noch nicht auf dem letzten Feld liegt).
Print & Play Edition
KRISE
KONTAMINATION
Sofort abhandeln, dann ablegen.
Wähle eine Spielfigur. Lege 1 Würfel in der Farbe ihrer Stadt in jede damit direkt verbundene Stadt.
Print & Play Edition
KRISE
DRASTISCHE VERLUSTE
Sofort abhandeln, dann ablegen.
Zieh die unterste Karte vom Infektions-Nachziehstapel. Lege diese Infektionskarte und 3 Würfel der entsprechenden Farbe zurück in die Schachtel.
Print & Play Edition
EREIGNIS
ZEITGEWINN
In der Aktionsphase spielbar. Kostet keine Aktion.
+2
Wer am Zug ist, kann 2 zusätzliche Aktionen ausführen.
Print & Play Edition



EREIGNIS

FREIFLUG

Jederzeit spielbar.
Kostet keine Aktion.



Bewege eine beliebige Spielfigur in eine beliebige Stadt.

Print & Play Edition

EREIGNIS

FERNBEHANDLUNG

Jederzeit spielbar.
Kostet keine Aktion.



Lege 2 beliebige Seuchenwürfel vom Spielplan zurück in den Vorrat.

Print & Play Edition

EREIGNIS

EINE RUHIGE NACHT

Jederzeit spielbar.
Kostet keine Aktion.



Die nächste Infektionsphase wird komplett übersprungen.

Print & Play Edition

EPIDEMIE

1. INFEKTIONSQUOTE ERHÖHEN
   Bewege den Infektionsmarker vorwärts.
2. INFIZIEREN
   Zieh die unterste Karte des Infektions-Nachziehstapels und lege 3 Seuchenwürfel in die angegebene Stadt. Lege dann die Infektionskarte ab.
3. INTENSITÄT ERHÖHEN
   Mische alle Karten des Infektions-Ablagestapels und lege sie verdeckt auf den Infektions-Nachziehstapel.

Print & Play Edition

AKTIONEN

Print & Play Edition

Autofahrt/Schifffahrt
Bewege dich in eine direkt verbundene Stadt.

Direktflug
Lege eine Stadtkarte ab und bewege dich in die **darauf angegebene** Stadt.

Charterflug
Lege die Stadtkarte deiner Stadt ab und bewege dich in eine **beliebige** Stadt.

Seuche behandeln
Entferne 1 Seuchenwürfel aus deiner Stadt. Wurde diese Seuche bereits geheilt, entferne **alle** Würfel dieser Farbe aus der Stadt.

Wissen teilen
Gib die Karte deiner Stadt an einen Mitspieler in derselben Stadt oder erhalte sie von ihm.

Heilmittel entdecken (nur in Atlanta)
Lege 4 gleichfarbige Stadtkarten ab, um die Seuche dieser Farbe zu heilen.

EPIDEMIE

1. INFEKTIONSQUOTE ERHÖHEN
   Bewege den Infektionsmarker vorwärts.
2. INFIZIEREN
   Zieh die unterste Karte des Infektions-Nachziehstapels und lege 3 Seuchenwürfel in die angegebene Stadt. Lege dann die Infektionskarte ab.
3. INTENSITÄT ERHÖHEN
   Mische alle Karten des Infektions-Ablagestapels und lege sie verdeckt auf den Infektions-Nachziehstapel.

Print & Play Edition

AKTIONEN

Print & Play Edition

Autofahrt/Schifffahrt
Bewege dich in eine direkt verbundene Stadt.

Direktflug
Lege eine Stadtkarte ab und bewege dich in die **darauf angegebene** Stadt.

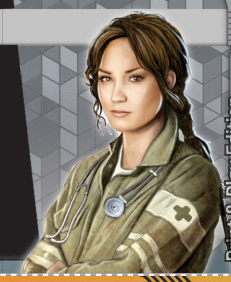
Charterflug
Lege die Stadtkarte deiner Stadt ab und bewege dich in eine **beliebige** Stadt.

Seuche behandeln
Entferne 1 Seuchenwürfel aus deiner Stadt. Wurde diese Seuche bereits geheilt, entferne **alle** Würfel dieser Farbe aus der Stadt.

Wissen teilen
Gib die Karte deiner Stadt an einen Mitspieler in derselben Stadt oder erhalte sie von ihm.

Heilmittel entdecken (nur in Atlanta)
Lege 4 gleichfarbige Stadtkarten ab, um die Seuche dieser Farbe zu heilen.

GENERALISTIN



» Führe in deinem Zug bis zu 5 Aktionen aus.

Print & Play Edition

SANITÄTER



» **Als Aktion:** Entferne alle Würfel einer Farbe aus deiner Stadt.

» Entferne alle Würfel geheilter Seuchen automatisch aus deiner Stadt.

Print & Play Edition

AKTIONEN

Print & Play Edition

Autofahrt/Schifffahrt
Bewege dich in eine direkt verbundene Stadt.

Direktflug
Lege eine Stadtkarte ab und bewege dich in die **darauf angegebene** Stadt.

Charterflug
Lege die Stadtkarte deiner Stadt ab und bewege dich in eine **beliebige** Stadt.

AKTIONEN

Print & Play Edition

Autofahrt/Schifffahrt
Bewege dich in eine direkt verbundene Stadt.

Direktflug
Lege eine Stadtkarte ab und bewege dich in die **darauf angegebene** Stadt.

Charterflug
Lege die Stadtkarte deiner Stadt ab und bewege dich in eine **beliebige** Stadt.

AKTIONEN

Print & Play Edition

Seuche behandeln
Entferne 1 Seuchenwürfel aus deiner Stadt. Wurde diese Seuche bereits geheilt, entferne ***alle*** Würfel dieser Farbe aus der Stadt.

Wissen teilen
Gib die Karte deiner Stadt an einen Mitspieler in derselben Stadt oder erhalte sie von ihm.

Heilmittel entdecken (nur in Atlanta)
Lege 4 gleichfarbige Stadtkarten ab, um die Seuche dieser Farbe zu heilen.

AKTIONEN

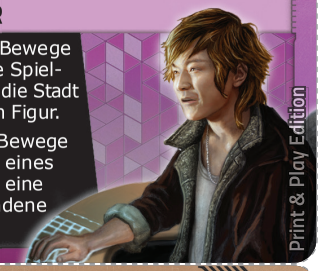
Print & Play Edition

Seuche behandeln
Entferne 1 Seuchenwürfel aus deiner Stadt. Wurde diese Seuche bereits geheilt, entferne ***alle*** Würfel dieser Farbe aus der Stadt.

Wissen teilen
Gib die Karte deiner Stadt an einen Mitspieler in derselben Stadt oder erhalte sie von ihm.

Heilmittel entdecken (nur in Atlanta)
Lege 4 gleichfarbige Stadtkarten ab, um die Seuche dieser Farbe zu heilen.

LOGISTIKER



» **Als Aktion:** Bewege eine beliebige Spielfigur direkt in die Stadt einer anderen Figur.

» **Als Aktion:** Bewege die Spielfigur eines Mitspielers in eine direkt verbundene Stadt.

Print & Play Edition

FORSCHERIN



» **Als Aktion:** Gib einem Mitspieler in deiner Stadt eine beliebige Stadtkarte. Es muss nicht die Karte deiner Stadt sein.

Print & Play Edition


MONTREAL
Print & Play Edition
ATLANTA
Print & Play Edition
TORONTO
Print & Play Edition
WASHINGTON
Print & Play Edition
CHICAGO
Print & Play Edition
NEW YORK
Print & Play Edition
INDIANAPOLIS
Print & Play Edition
BOSTON
Print & Play Edition


HAVANNA
MONTERREY
MIAMI
MEXIKO-STADT
NEW ORLEANS
TEGUCIGALPA
GUADALAJARA
SANTO DOMINGO
Print & Play Edition


DENVER
Print & Play Edition
LOS ANGELES
Print & Play Edition
MINNEAPOLIS
Print & Play Edition
SAN FRANCISCO
Print & Play Edition
SEATTLE
Print & Play Edition
PHOENIX
Print & Play Edition
DALLAS
Print & Play Edition
CALGARY
Print & Play Edition


2
2
3
4
CALGARY
SEATTLE
SAN FRANCISCO
DENVER
DALLAS


MONTREAL
TORONTO
BOSTON
MINNEAPOLIS
CHICAGO
NEW YORK
INDIANAPOLIS
WASHINGTON
0
1
2
3


LOS ANGELES
PHOENIX
MONTERREY
GUADALAJARA
MEXIKO-ST


ATLANTA
NEW ORLEANS
MIAMI
HAVANNA
SANTO DOMINGO
KO-STADT
TEGUCIGALPA
SPIELABLAUF
1) 4 Aktionen
2) 2 Spielerkarten nachziehen
3) Städte infizieren
Handkartenlimit: 6 Karten
Print & Play Edition
4
4
4