



HANDBUCH

ANWEISUNGEN FÜR EIN BESSERES LEBEN
IN DEN ZUFLUCHTEN

PANDEMIC LEGACY

DEUTSCHE VERSION – SEASON 2

VON MATT LEACOCK UND ROB DAVIAU

START-SPIELMATERIAL



10 Charakterkarten



4 Spielfiguren



53 Spielerkarten

36 Stadtkarten, 5 Epidemiekarten,
4 Rationierte Ereigniskarten,
8 Karten Vorräte produzieren



8 Übersichtskarten



82 Legacy-Karten



27 Infektionskarten



4 Karten Hilfsarbeiter



2 Prologkarten



6 Dossiers



1 Infektionsmarker



1 Vorfallmarker



9 Versorgungszentren



3 Fortschrittsmarker



8 Seuchenwürfel



36 Versorgungswürfel

8 nummerierte Pakete

2 Stickerbogen

Dieses Handbuch



1 Spielplan

VOR 71 JAHREN GING DIE WELT UNTER

Die Seuche kam aus dem Nichts und verwüstete die Welt. Auf Fieber und Husten folgten offenliegende Wunden und der Tod – wer infiziert war, starb normalerweise binnen einer Woche. Nichts konnte sie aufhalten. Die Welt gab ihr Bestes. Es war nicht genug.

Die letzten versprengten Überlebenden unserer Art haben seitdem verzweifelt versucht, den endgültigen Zusammenbruch zu verhindern. Seit drei Generationen leben wir nun schon auf dem Meer, auf schwimmenden Inseln, die wir „Zufluchten“ nennen. Da wir so fernab der Seuche sind, können wir das Festland mit Vorräten wie Nahrung, Antibiotika, Medizin und Werkzeugen versorgen, um die dort verbliebenen Menschen – und uns – davor zu bewahren, völlig zu unterliegen. Wir halten einen Verbund der größten bekannten Städte am Leben. Aber dies ist in den letzten Jahren immer schwieriger geworden. Etliche Städte, die weiter entfernt von den Zufluchten liegen, sind aus unserem Raster gefallen. Wir wissen nicht, was mit ihnen geschehen ist. Wir wissen auch nicht, warum die gesendeten Vorräte sie nicht erreichen. Mittlerweile sind nur noch wenige Städte Teil des Rasters. Wir scheitern.

Die Vorräte halten die Seuche nicht mehr im Zaum, wie sie es früher getan haben. Und was noch schlimmer ist ... sie gehen zur Neige.

Unsere Anführer haben versucht, dies vor uns zu verbergen. Aber jeder weiß es.

Letzte Woche fand wie jedes Jahr die Zusammenkunft der Anführer und Vordenker der Zufluchten statt, bei der sie den Zustand der Zufluchten und der restlichen Welt diskutieren. Sie kehrten nicht zurück. Und schlimmer noch: Auch unsere wichtigsten Sicherheitsmannschaften waren bei ihnen. Ohne die Unterstützung unserer Kämpfer werden die Hohlen Männer – marodierende Banden von Wilden, die uns vernichten wollen – ihre Angriffe verstärken und alles niederreißen, was wir aufbauen, und stehlen, was wir der Welt anzubieten haben.

Deswegen haben sich Vertreter der Übriggebliebenen in einer der Zufluchten getroffen, um zu besprechen, wie es weitergeht. Nach langen Stunden des Debattierens bemerkten wir, dass sich alle Augen ein paar Wenigen zugewendet hatten, die sie zu neuen Anführern bestimmen wollten. Uns. Nicht weil wir dazu imstande wären, sondern weil wir bereit dazu sind.

Wir beginnen diese Aufzeichnungen, um unsere Versuche festzuhalten, die Welt vor dem Ende zu bewahren.

Wir wissen, dass wir nicht alle Städte retten können, aber wir werden unser Bestes geben, um so viele wie möglich zu retten.

Sollten wir scheitern, so hoffen wir, dass irgendjemand irgendwann diese Aufzeichnungen findet und erkennt, dass wir alles versucht haben, auch wenn wir letztendlich erfolglos geblieben sind.



WILLKOMMEN ZU PANDEMIC LEGACY – SEASON 2

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 Partie 1 wirken sich auf alle folgenden Partien mit diesem Exemplar des Spiels aus. Verschiedene Gruppen von Spielern 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 Fortschritte erhalten, um euch auf zukünftige Partien vorzubereiten.

Im Verlauf der Partien werdet ihr noch weitere Veränderungen kennenlernen.

Außerdem liegt zusätzliches Spielmaterial bei, das zu Beginn der Erstartie noch versiegelt ist. Im weiteren Verlauf werdet ihr Anweisungen erhalten, diverse Türen und Pakete zu öffnen. Öffnet nichts, solange ihr keine Anweisung dazu erhaltet! Die Dossiers und Pakete enthalten versteckte Informationen, die euch erst im Spielverlauf enthüllt werden.

Einige Regeln sind in diesem Regelheft noch nicht enthalten. Im weiteren Verlauf werdet ihr diese Regeln erhalten und in das Regelheft einkleben. Von da an gelten sie dauerhaft.

DER LEGACY-STAPEL

Der Legacy-Stapel enthält Karten mit den Ereignissen der 12 Monate des Gesamtspiels. Sie sind in einer exakten Reihenfolge angeordnet – diesen Stapel nicht durchsehen oder mischen! Zieht beim Spielaufbau einer neuen Partie eine Karte nach der anderen und führt diese aus, bis ihr zu einer Karte mit PAUSE oder STOP auf der Rückseite kommt. Auf dieser steht, wann ihr weitere Karten zieht. Das wird entweder bei Spielende oder beim Spielaufbau des nächsten Monats der Fall sein. Der Legacy-Stapel wird ausschließlich von oben nach unten abgearbeitet – auch wenn ihr einen Monat wiederholt, legt ihr keine Karten auf den Stapel zurück. Sollte der Legacy-Stapel durcheinandergeraten, bittet jemanden, der nicht mitspielt, den Stapel nach den Zahlen unten auf jeder Karte zu sortieren.



WENN IHR LEGACY – SEASON 1 GESPIELT HAT

Viele der aus Season 1 bekannten Spielelemente tauchen auch in Season 2 wieder auf. Dazu gehören der Legacy-Stapel, die Rationierten Ereignisse (die in Season 1 Subventionierte Ereignisse heißen), Fortschritte bei Spielende, Dossiers und verschlossene Pakete. Aber es gibt auch viel Neues. Es ist nicht notwendig, Season 1 gespielt zu haben: Season 1 und 2 sind voneinander unabhängige Spiele, die nur mittels der zugrundeliegenden Handlung verbunden sind.

WAS SETZT SICH FORT, WAS WIRD ZURÜCKGESETZT?

Beschriftungen auf dem Spielplan, Sticker auf Spielplan und Karten, geöffnete Pakete und Türen, freigerubbelte Karten sowie zerstörtes Spielmaterial sind dauerhafte Änderungen.

Wenn ihr die Anweisung erhaltet, ein 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 jeder Partie neu vorbereitet. Insbesondere das Spielmaterial auf dem Spielplan, Handkarten, Vorfälle usw. beginnen „bei null“.

SPIELMONATE

Pandemic Legacy geht über 12 Monate. Das Spiel (im Folgenden „Kampagne“ genannt) beginnt im Januar des Jahres 71 nach dem Untergang der Welt.

Seid ihr in einem Monat erfolgreich, geht es bei der nächsten Partie mit dem nächsten Monat weiter. Scheitert ihr beim ersten Mal, erhaltet ihr eine zweite Chance, diesen Monat erfolgreich abzuschließen: Beginnt die nächste Partie mit denselben Regeln und Aufgaben wie für diejenige, die ihr gerade verloren habt. Scheitert ihr erneut, geht ihr danach auf jeden Fall zum Folgemonat über. Die Welt kann leider nicht warten.

DAS ENDE DER KAMPAGNE

Die Kampagne endet, wenn ihr den Dezember abgeschlossen habt (egal ob ihr in diesem Monat gewonnen oder beide Partien verloren habt). Dann erhaltet ihr eure Bewertung aufgrund eurer Ergebnisse im Verlauf des Jahres. Die Wertung beruht zu großen Teilen darauf, wie viele Monate ihr gewonnen habt. Hierbei ist es besser, einen Monat bereits im ersten Versuch gewonnen zu haben. Auch die Bevölkerung des Rasters (ihr werdet bald erfahren, was das ist) wird eine gewisse Auswirkung haben. Außerdem gibt es noch andere Faktoren, die euer Ergebnis positiv oder negativ beeinflussen werden.

DER PROLOG

Da dieses Spiel anders ist als *Pandemie* (und anders als *Pandemic Legacy – Season 1*), gibt es das Prolog-Spiel. Dieses hat keinerlei Legacy-Effekte oder sonstige permanente 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 mehrmals spielen, bis ihr euch wirklich sicher fühlt. Denn wenn ihr die Kampagne einmal begonnen habt, gibt es kein Zurück mehr.

DIE REGELN DES PROLOGS

Die beiden Prologkarten erläutern euch den Hintergrund, die besonderen Regeln und die Aufgabe des Prolog-Spiels. Ihr findet sie ganz unten im regulären Kartenstapel.

Lest beide Seiten der Karte Prolog/Tagebucheintrag und baut das Spiel ansonsten gemäß den normalen Regeln auf.

Im Prolog habt ihr nur eine einzige Aufgabe.



MATERIAL-ÜBERSICHT

AUFGABEN

In jeder Partie müsst ihr eine oder mehrere Aufgaben erfüllen, um zu gewinnen. Die Anzahl der zu erfüllenden Aufgaben in jedem Monat ist auf dem Spielplan angegeben.



Mindestens eine Aufgabe ist immer als *zwingend* gekennzeichnet. Ihr müsst alle zwingenden Aufgaben erfüllen, um eine Partie gewinnen zu können. Bei den sonstigen Aufgaben müsst ihr euch noch nicht bei Spielbeginn festlegen, welche ihr davon angehen wollt. Ihr könnt dies im Spielverlauf entscheiden, je nachdem wie sich die Partie entwickelt.

Eine Aufgabe bleibt so lange von Partie zu Partie verfügbar, bis ihr die Anweisung erhaltet, sie zu zerstören. (Das gilt insbesondere auch dann, wenn ihr sie in einer Partie erfüllt habt!)

DIE DOSSIERS

Im Spielverlauf werdet ihr auf Karten stoßen, die euch Zahlen und/oder Buchstaben nennen (siehe rechts). Diese beziehen sich immer auf die Dossiers. Öffnet dann vorsichtig die entsprechenden Türen entlang der vorgestanzten Trennlinien.



DIE PAKETE

Das Spiel wird euch explizit mitteilen, wann ihr ein Paket öffnen dürft.

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.

RATIONIERTE UND NICHTRATIONIERTE EREIGNISSE

Zu Beginn jeder Partie wählt ihr entsprechend eurer Rationierungsstufe Rationierte Ereignisse aus und mischt sie in den Spielerkarten-Zugstapel ein. Für alle Prolog-Partien sowie eure erste Januar-Partie beträgt eure Rationierungsstufe 4. Sie wird nach jeder Partie entweder erhöht oder gesenkt, kann dabei aber niemals unter 0 sinken oder 10 überschreiten. Ihr werdet im Verlauf der Kampagne Nichtrationierte Ereignisse erhalten. Diese mischt ihr (unabhängig von der Rationierungsstufe) zusätzlich zu Beginn jeder Partie in den Spielerkarten-Zugstapel – so lange, bis ihr sie einsetzt. Eine solche Karte wird grundsätzlich nach einmaliger Nutzung zerstört.



FORTSCHRITTSMARKER

Mit diesen Markern haltet ihr während einer Partie eure Fortschritte bei den verschiedenen Aufgaben fest.



KARTEN-STICKER

Einige Karten haben Felder für Verbesserungen. Solche Verbesserungen können im Zuge der Spielende-Produktion angebracht werden. Jede Karte kann nur 1 Verbesserung haben und ihr könnt nur Verbesserungen auf Karten anbringen, die ein entsprechendes Feld haben.

Hinweis: Die Verbesserungen für Stadt- und für Infektionskarten haben unterschiedliche Formen, damit ihr diese nicht versehentlich verwechselt.

Infrastruktur: Bei der Aktion Ein Versorgungszentrum bauen zählt diese Karte als 3 Karten ihrer Farbe.

Gut versorgt: Entfernt keine Versorgungswürfel aus dieser Stadt, falls sich dort mindestens 2 Versorgungswürfel befinden, wenn diese Karte gezogen wird.

WENDEPUNKT-KARTEN

Beim Spielaufbau jeder Partie nehmt ihr alle Wendepunkt-Karten, die ihr bisher gefunden habt, aus der Reserve und legt sie in den Spielende-Bereich. Am Ende jeder Partie schaut ihr jede dort liegende Wendepunkt-Karte an und prüft, ob ihre Bedingung erfüllt ist. Wenn ja, führt die Anweisungen auf der Karte aus. Wenn nein, legt die Karte für die nächste Partie in die Reserve zurück. Zu Beginn der Kampagne gibt es noch keine Wendepunkt-Karten, sie kommen erst im weiteren Verlauf hinzu.



VERSORGUNGSWÜRFEL

Vorräte, und damit einhergehend die Frage der Versorgung, sind das Einzige, das zwischen der Welt und ihrer Auslöschung steht. Immer wenn ihr eine Infektionskarte zieht, entfernt ihr 1 grauen Versorgungswürfel aus der entsprechenden Stadt und legt ihn ins Lager zurück (siehe Versorgungswürfel-Lager auf Seite 6). Wenn sich in einer Stadt, deren Karte gezogen wird, kein Versorgungswürfel befindet, legt stattdessen 1 grünen Seuchenwürfel hinein.



SEUCHENWÜRFEL

Es gibt nur 1 Seuche (dargestellt durch die grünen Würfel), die die Welt an den Abgrund gebracht hat. Es gibt weder ein Heilmittel noch eine Behandlungsmethode für diese Seuche.



VERSORGUNGSZENTREN

Versorgungszentren sind provisorische Gebäude, die ihr im Verlauf einer Partie errichten werdet. Es handelt sich bei diesen um eine Kombination aus mobilem Lazarett, Vorratslager und Hauptquartier. Versorgungszentren überdauern das Ende einer Partie nicht, da die Hohlen Männer sie beinahe so schnell einreißen, wie ihr sie aufbaut. In Städten mit Versorgungszentrum könnt ihr die Karten *Vorräte produzieren* ausspielen. Außerdem wächst am Ende einer Partie die Bevölkerung einer Stadt mit Versorgungszentrum.



VORRÄTE PRODUZIEREN

Diese Karten mischt ihr zu Beginn jeder Partie in den Spielerkarten-Zugstapel ein. Mit ihnen könnt ihr eine große Menge Vorräte auf einmal produzieren, wenn ihr euch in einer Zuflucht oder einer Stadt mit Versorgungszentrum aufhaltet. (Siehe *Andere Aktionen* auf Seite 10.)



DER SPIELPLAN

ORTE

Wir verwenden den Oberbegriff „Orte“, wenn sowohl Städte als auch Zufluchten gemeint sind. Wenn eine Karte den Begriff „Stadt“ verwendet, dann gilt sie nicht für Zufluchten. Umgekehrt gilt dasselbe.

Orte, die am Wasser liegen, zeigen ein Ankersymbol und sind Hafenorte.

ZUFLUCHTEN

Die weißen Orte mit Ankersymbol sind Zufluchten. Zu Beginn der Kampagne solltet ihr den drei Zufluchten auf dem Spielplan Namen geben.



BEVÖLKERUNG

Jeder Ort hat eine Bevölkerungsgröße, die ausschlaggebend dafür ist, wie viele Versorgungswürfel ihr dorthin legen dürft, wenn ihr eine Karte *Vorräte produzieren* nutzt. Die Bevölkerungsgröße kann 0 betragen und bis auf 8 anwachsen.

IN ERHOLUNG	8	7	6
ÜBERLEBEND	5	4	3
AM BODEN	2		
IM UNTERGANG	1		
VERLASSEN	0		

REGEL-STICKER A
hier einkleben

VERSORGUNGSLINIEN

Zu Beginn der Kampagne gibt es noch keine Versorgungslinien. Im Verlauf der Kampagne werdet ihr Städte über Land mittels Versorgungslinien miteinander verbinden. Städte, die mittels einer Versorgungslinie direkt miteinander verbunden sind, gelten als benachbart.

SEE-VERBINDUNGEN & SEE-ROUTEN

Orte sind über Wasser durch See-Verbindungen verbunden. Orte, die mittels einer See-Verbindung direkt miteinander verbunden sind, gelten als benachbart. Eine Reihe miteinander verbundener See-Verbindungen wird See-Route genannt.

DAS RASTER

Anfangs ist der Spielplan in weiten Teilen leer, da euch die Welt unbekannt ist. „Das Raster“ bezieht sich auf jeden Ort, der mit einer eurer Start-Zufluchten verbunden ist. *(Ihr müsst also einen Weg entlang einer oder mehrerer Versorgungslinien und/oder See-Verbindungen zu einer eurer Start-Zufluchten haben.)*

DAS RASTER ERWEITERN

Ihr werdet das Raster erweitern, indem ihr die Welt erkundet. Immer wenn ihr einen Sticker erhaltet, der die Weltkarte erweitert, klebt ihr den Sticker gemäß den angegebenen Längen- und Breitengraden auf den Spielplan.

AUFGABENBEREICH

Oben links auf dem Spielplan befindet sich der Bereich für die Aufgaben. Ihr werdet den Januar mit zwei Aufgaben beginnen. In den folgenden Monaten werden Aufgaben dazukommen oder verschwinden. Solltet ihr im Verlauf der Kampagne irgendwann einmal mehr Aufgaben haben, als Plätze in diesem Bereich zur Verfügung stehen, legt die übrigen neben den Spielplan.

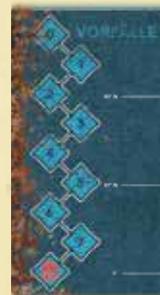


SPIELENDE-BEREICH

Im Verlauf der Kampagne werdet ihr von Zeit zu Zeit die Anweisung erhalten, Karten in den Spielende-Bereich zu legen. Am Ende einer Partie nehmt ihr alle Karten aus diesem Bereich und führt deren Anweisungen aus.

VORFALLEISTE

Auf der Vorfalleiste haltet ihr fest, wie oft ihr bereits einen Seuchenwürfel an einen Ort gelegt habt. Der Vorfallmarker wird während einer Partie niemals rückwärts bewegt, auch nicht, wenn ihr mit einer Karte oder Fähigkeit einen Seuchenwürfel vom Spielplan entfernt. Sollte der Vorfallmarker das letzte Feld der Leiste erreichen, verliert ihr **sofort** die laufende Partie.



VERSORGUNGSWÜRFEL-LAGER

Im Lager legt ihr die Versorgungswürfel ab, sodass ihr sie leicht erreichen und immer sehen könnt, wie viele verfügbar sind.

Während der gesamten Kampagne nehmt ihr Versorgungswürfel nur aus dem Lager und legt sie immer dorthin zurück – außer eine Karte oder ein Effekt gibt eine andere Anweisung. Wenn ein Effekt einen Spieler anweist, 1 oder mehrere Versorgungswürfel abzugeben, so nimmt er diese von seiner Charakterkarte und legt sie ins Lager zurück.

Am Ende einer Partie gehen alle Versorgungswürfel im Lager in die Reserve zurück. Ihr behaltet diese also nicht für die nächste Partie.



CHARAKTERE

Eure Charaktere kennen sich außerhalb der Zufluchten wenig bis gar nicht aus. Vielleicht sind sie noch niemals auf dem Festland gewesen. Aber sie werden an ihren Aufgaben wachsen. Ihr müsst nicht in jeder Partie denselben Charakter spielen. Bevor ihr den Prolog spielt, erschafft fünf Start-Charaktere.

Im Verlauf der Kampagne werdet ihr auf weitere Charaktere stoßen, für die ihr die fünf übrigen Charakterkarten benötigt.

Einen neuen Charakter erschaffen:

1. Nehmt eine unbenutzte Charakterkarte.
2. Wählt eine Ausbildung und klebt den entsprechenden Sticker in das Feld „Ausbildung“ auf der Charakterkarte.
3. Wählt einen Porträt-Sticker aus und klebt ihn in das Feld „Foto“.
4. Gebt dem Charakter einen Namen und legt sein Alter fest.
5. Wählt eine der drei von euch benannten Zufluchten als seine Heimat.

Lasst das Feld für den Sterbeort (vorläufig) frei. Wenn sich eure Charaktere Gefährdungen aussetzen, kann es passieren, dass ihr hier etwas eintragen müsst. Unter den Rubbelfeldern der Gefährdungsleiste eures Charakters verbergen sich Narben – und ein Totenkopf. Immer wenn ihr ein solches Feld freirubbelt müsst, lauft ihr Gefahr, eine Narbe zu erleiden – oder gar zu sterben. Aber noch ist es nicht soweit. Noch nicht ...

Einsatzleiter: Einmal in deinem Zug als Aktion: Bewege eine Spielfigur zu einer anderen Spielfigur.



The character card for 'Tom' includes the following fields and features:

- NAME:** Tom
- FOTO:** A blank space for a portrait sticker.
- AUSBILDUNG:** A large blank space for an education sticker.
- HEIMAT:** Asgard
- ALTER:** 36
- STERBEORT:** A blank space for a death location.
- GEFÄHRDUNG:** A scale from 1 to 6 with a skull icon at the end.

Wir haben nicht darum gebeten, hier zu sein.
Wir wollen diese Verantwortung nicht.

SPIELVORBEREITUNG

1 SPIELPLAN VORBEREITEN

Legt so viele Versorgungswürfel ins Lager, wie die Zahl auf der Versorgungsleiste (unter dem Aufgabenfeld) für den aktuellen Monat angibt. Legt alle übrigen Versorgungswürfel in die Reserve.

REGEL-STICKER B

Nehmt alle Karten aus der Reserve, die ihr in den bisherigen Partien dort hineingelegt habt, und die auf den Spielplan gelegt werden müssen. Dazu gehören Aufgaben und Wendepunkte. Legt die Aufgaben in den Aufgabenbereich und die Wendepunkte in den Spielende-Bereich. (Im Prolog und zu Beginn der Kampagne gibt es noch keine Wendepunkte.)

REGEL-STICKER C

Legt die Seuchewürfel in ihren Bereich auf dem Spielplan. Legt den Vorfalmarker auf das Feld 0 der Vorfalleiste. Legt den Infektionsmarker auf das Feld ganz links auf der Infektionsleiste. Legt je einen Fortschrittsmarker auf jedes Feld 0 der Aufgaben, wenn ein solches vorhanden ist.

Legt alle Versorgungszentren neben dem Spielplan bereit.

In späteren Partien kann es weitere Spiel-elemente geben, die ihr einsetzen oder bereitlegen müsst.

2 LEST DEN LEGACY-STAPEL

Nehmt die oberste Karte des Legacy-Stapels und lest Vorder- und Rückseite. Setzt dies mit den nachfolgenden Karten fort, bis ihr auf eine **PAUSE**- oder **STOP**-Karte stößt. Die gezogenen Karten teilen euch mit, welche Ziele ihr im nächsten Monat vorrangig verfolgen solltet und bringen euch ggf. neue Regeln und/oder Spielmaterial. Seid ihr auf eine PAUSE-Karte gestoßen, zieht ihr keine weiteren Karten bis zum Ende dieser Partie. Seid ihr auf eine STOP-Karte gestoßen, zieht ihr keine weiteren Karten bis zum Beginn des nächsten Monats.

3 VERSORGT DAS RASTER

Legt alle Versorgungswürfel aus dem Lager auf die Orte des Rasters. Ihr könnt so viele Würfel auf einen Ort legen, wie ihr mögt – auch null. Da sich das Raster im Verlauf der Kampagne erweitern wird, kann es durchaus vorkommen, dass ihr nicht genügend Würfel im Lager habt, um alle Orte zu versorgen. Dann liegt es an euch zu entscheiden, an welchen Orten es Versorgungsgänge gibt.

4 INFIZIERT DAS RASTER

Mischt die Infektionskarten und deckt nacheinander 9 davon auf. Entfernt je Karte 1 Versorgungswürfel aus der entsprechenden Stadt und legt ihn ins Lager zurück. Liegt in einer solchen Stadt kein Versorgungswürfel, legt stattdessen einen Seuchewürfel in die Stadt und rückt den Vorfalmarker auf der Vorfalleiste 1 Feld vor.

Legt diese 9 Karten danach offen auf den Infektions-Ablagestapel.

REGEL-STICKER D wird diese Regel ersetzen.



Fortschritts-
marker

Versorgungs-
leiste

Vorfal-
marker

Vorfalleiste



Seuchewürfel

Lager

6 SPIELERKARTEN-ZUGSTAPEL VORBEREITEN UND HANDKARTEN AUSTEILEN

6a. Entscheidet gemeinsam, welche Rationierten Ereignisse ihr in den Spielerkarten-Zugstapel einmischen wollt. Ihr könnt so viele Rationierte Ereignisse auswählen, wie es eure Rationierungsstufe zulässt. (Im Prolog und zu Beginn der Kampagne beträgt diese 4.) Im Verlauf der Kampagne werdet ihr weitere Rationierte sowie Nichtrationierte Ereignisse erhalten. Nichtrationierte Ereignisse mischt ihr immer in den Spielerkarten-Zugstapel ein. Sie werden nicht auf eure Rationierungsstufe angerechnet.



5

Ihr erhaltet Schritt 5 der Spielvorbereitung durch **REGEL-STICKER E**. Überspringt diesen Schritt bis auf Weiteres.

7 EPIDEMIEN DEM SPIELERKARTEN-ZUGSTAPEL HINZUFÜGEN

Bildet aus den übrigen Spielern 5 möglichst gleich hohe verdeckte Stapel. Mischt 1 verdeckte Epidemiekarte in jeden dieser Stapel ein und legt abschließend die Stapel aufeinander. Dies ist der Spielern-Karten-Zugstapel.



Spielende-Karten Infektionsmarker Infektions-leiste
 Infektions-Zugstapel Infektions-Ablagestapel



8 CHARAKTERE AUSWÄHLEN

Jeder Spieler wählt einen Charakter und eine Spielerfarbe, von der er Übersichtskarte und Spielfigur erhält. Stellt jede Spielfigur auf ihren Heimatort. Sollten nicht genügend Charaktere für alle Spieler verfügbar sein, müssen ein oder mehrere Spieler mit *Hilfsarbeitern* vorliebnehmen.



9 PARTIE BEGINNEN

Ein Spieler nimmt alle Spielfiguren in eine Hand und lässt eine davon zufällig herausfallen. Der betreffende Spieler ist Startspieler, anschließend verläuft das Spiel im Uhrzeigersinn.

SPIELABLAUF

Dein Zug besteht immer aus 4 Phasen:

1. Gefährdung prüfen
1. 4 Aktionen ausführen
1. 2 Spielern-Karten ziehen
1. Infektionen

Nachdem du die Infektionsphase abgeschlossen hast, ist der Spieler links von dir am Zug. Ihr solltet euch gegenseitig beraten und offen gegenüber den Vorschlägen der Mitspieler sein. Letztlich aber entscheidet der Spieler am Zug, was er tut. Eure Kartenhand kann aus Stadt- und Ereigniskarten sowie den Karten *Vorräte produzieren* bestehen. Stadtkarten werden bei einigen Aktionen benötigt, Ereigniskarten können jederzeit gespielt werden. Die Karten *Vorräte produzieren* nutzt ihr, um Versorgungswürfel aus dem Lager in die Zufluchten und Versorgungszentren zu bringen.

6b. Mischt diese Ereigniskarten zusammen mit den Städtekarten und den Karten *Vorräte produzieren*. Teilt je nach Spieleranzahl an jeden Spieler eine bestimmte Anzahl aus:

Spieleranzahl	Karten
2 Spieler	4
3 Spieler	3
4 Spieler	2



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

SPIELERZUG

GEFÄHRDUNG PRÜFEN

Beginnst du deinen Zug in einem Ort mit 1 oder mehr Seuchenwürfeln, bist du *gefährdet* (siehe *Gefährdungen, Narben und Tod* auf Seite 16).



REGEL-STICKER F

4 AKTIONEN AUSFÜHREN

Nachdem du geprüft hast, ob du *gefährdet* bist, darfst du pro Zug bis zu 4 Aktionen ausführen sowie eine beliebige Anzahl an freien Aktionen.

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

Freie Aktionen zählen nicht zu den 4 Aktionen, die du in deinem Zug ausführen darfst, müssen aber in der Phase *4 Aktionen ausführen* getätigt werden. Du kannst freie Aktionen vor bzw. nach jeder regulären Aktion ausführen. Du musst aber eine begonnene Aktion vollständig abschließen, bevor du eine neue Aktion beginnst.

BEWEGUNGSAKTIONEN

REGEL-STICKER G



AUTOFAHRT/ SCHIFFFAHRT

Bewege dich zu einem benachbarten Ort, der mit deinem aktuellen Ort durch eine Linie verbunden ist.



SEGELN

Wirf eine Stadtkarte ab und bewege dich zu der darauf angegebenen Stadt. Es muss eine See-Route zwischen Start- und Zielort existieren. (Beide Orte müssen natürlich ein Ankersymbol zeigen.)



BOOT MIETEN

Wirf die Stadtkarte deiner aktuellen Stadt (derzeitiger Standort) ab und bewege dich zu einem beliebigen Ort, zu dem eine See-Route von deinem Standort führt. (Beide Orte müssen natürlich ein Ankersymbol zeigen.)

Die Aktionen *Segeln* und *Boot mieten* können nicht über Land ausgeführt werden. Es sollte klar sein, warum ...

REGEL-STICKER H

ANDERE AKTIONEN



VORRÄTE HERSTELLEN

Nimm 1 Versorgungswürfel aus dem Lager und lege ihn auf deine Charakterkarte. Du kannst auf deiner Charakterkarte beliebig viele Versorgungswürfel haben.

VORRÄTE PRODUZIEREN

Wirf eine Karte *Vorräte produzieren* ab, wenn du dich aktuell in einer Zuflucht oder einer Stadt mit Versorgungszentrum aufhältst. Jede dieser Karten bietet zwei Möglichkeiten zur Auswahl.

Entweder: Du nutzt die Fähigkeit *Lokale Produktion* und legst so viele Versorgungswürfel aus dem Lager in deinen aktuellen Ort, bis die Anzahl an Würfeln der Bevölkerungsgröße entspricht.

Oder: Du nutzt die Fähigkeit *Systemweite Produktion* und legst so viele Versorgungswürfel in alle Zufluchten und Versorgungszentren des Rasters, bis die Anzahl an Würfeln der jeweiligen Bevölkerungsgröße entspricht. Danach musst du eines der Felder unten auf der Karte durchstreichen. Zerstöre die Karte, wenn du das letzte freie Feld durchgestrichen hast.

Wenn nicht genügend Versorgungswürfel im Lager liegen, um alle erlaubten Orte komplett aufzufüllen, verteile die verfügbaren Würfel nach Belieben auf diese Orte.



VORRÄTE LIEFERN

Lege beliebig viele Versorgungswürfel von deiner Charakterkarte auf deinen aktuellen Ort.



WISSEN TEILEN

Diese Aktion kannst du ausführen, wenn du mit einem Mitspieler in derselben Stadt stehst und er mit der Aktion einverstanden ist. Du kannst entweder:

Deinem Mitspieler eine Karte dieser Stadt geben, oder dir von ihm eine Karte dieser Stadt geben lassen.

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



EIN VERSORGUNGSZENTRUM BAUEN

Wirf 5 Karten in der Farbe deiner aktuellen Stadt ab und platziere dort ein Versorgungszentrum. Nimm das Versorgungszentrum aus dem Vorrat neben dem Spielplan. Wurden bereits alle Zentren gebaut, kannst du eines der gebauten Zentren aus einer anderen Stadt entfernen und neu bauen. In jeder Stadt darf nur 1 Versorgungszentrum stehen.



AUFKLÄRUNG (NICHT IM PROLOG)

Mit der Aktion *Aufklärung* erforscht ihr die vergessene Welt in der Hoffnung herauszufinden, was geschehen ist, und um Unterstützung bei der Bewältigung eurer Aufgaben zu finden.

Jeder Ort, an dem die Aktion *Aufklärung* möglich ist, teilt euch mit, welche und wie viele Karten ihr hierfür abwerfen müsst. In den meisten Fällen benötigt ihr ein Versorgungszentrum an diesem Ort, um die Aktion ausführen zu können. Folgende Anweisungen könnt ihr erhalten:

- Ihr benötigt ein **Versorgungszentrum**  in dieser Stadt, wenn nicht anders angegeben.
- Ihr müsst Stadtkarten in der angegebenen Farbe abwerfen.
- Wenn die Karten ein *-Symbol zeigen (z. B. ) , können die Karten zu beliebigen Städten gehören – nur die Farbe zählt.

Beispiel:



- Wenn die Karten Buchstaben zeigen (z. B. ) , müssen alle Stadtkarten der abgeworfenen Farbe unterschiedlich sein.

Beispiel:



- Wenn du die Aktion *Aufklärung* erfolgreich durchgeführt hast, öffnest du das Paket mit der angegebenen Nummer.

FREIE AKTIONEN

Diese Aktionen müssen während der Phase 4 *Aktionen ausführen* getätigt werden, zählen aber nicht zu den 4 Aktionen, die du in deinem Zug ausführen darfst. Freie Aktionen können keine anderen Aktionen unterbrechen. So ist es zum Beispiel nicht möglich, die Aktion *Vorräte aufnehmen* in der Zuflucht im Mittelmeer auszuführen, während man gerade eine Aktion *Segeln* von London nach Kairo ausführt.



VORRÄTE AUFNEHMEN

Nimm beliebig viele Versorgungswürfel von deinem Ort und lege sie auf deine Charakterkarte.



VORRÄTE ÜBERGEBEN

Gib einem anderen Spieler am selben Ort beliebig viele Versorgungswürfel von deiner Charakterkarte oder lass dir von diesem Spieler beliebig viele von seiner Charakterkarte geben. Der andere Spieler muss zustimmen.

REGEL-STICKER I

Anna ist am Zug und möchte ihre Karte Vorräte produzieren spielen und danach Vorräte liefern. Da sie sich bereits in einer Zuflucht befindet, kann sie ihren Plan sofort in die Tat umsetzen.



1. Sie spielt ihre Karte *Vorräte produzieren* und nutzt deren Fähigkeit *Lokale Produktion*. Da in der Zuflucht keine Versorgungswürfel liegen, nimmt sie gemäß dem aktuellen Produktionslimit der Zuflucht 3 Würfel aus dem Lager und legt sie in die Zuflucht. Da sie nur die *Lokale Produktion* ausgeführt hat, muss sie kein Feld auf der Karte durchstreichen.



2. Dann führt Anna die Aktion *Autofahrt / Schiffahrt* aus und bewegt ihre Spielfigur nach Lagos.



3. Dort führt sie die Aktion *Vorräte liefern* aus und legt 2 Würfel von ihrer Charakterkarte nach Lagos. (Sie hätte auch eine andere Anzahl Würfel wählen können.)



4. Danach wirft sie die Stadtkarte *London* ab, um sich mit der Aktion *Segeln* nach London zu bewegen.



- Frei. Bevor sie ihren Zug beendet, nutzt Anna noch die freie Aktion *Vorräte übergeben* und gibt den letzten Versorgungswürfel auf ihrer Charakterkarte an Adele, die sich ebenfalls in London aufhält.



- Frei. Bevor sie ihren Zug beendet, nutzt Anna noch die freie Aktion *Vorräte übergeben* und gibt den letzten Versorgungswürfel auf ihrer Charakterkarte an Adele, die sich ebenfalls in London aufhält.



NEUE AKTIONEN

REGEL-STICKER J

REGEL-STICKER N

REGEL-STICKER K

REGEL-STICKER O

REGEL-STICKER L

REGEL-STICKER P

REGEL-STICKER M

REGEL-STICKER Q

KARTEN ZIEHEN

Nachdem du deine 4 Aktionen ausgeführt hast, ziehe die 2 obersten Karten vom Spielerkarten-Zugstapel und nimm sie auf die Hand.



Besteht der Spielerkarten-Zugstapel vor dem Ziehen aus weniger als 2 Karten, endet das Spiel **sofort** und ihr habt verloren! (*Der Ablagestapel wird niemals neu gemischt.*)

Solltest du dein Handkartenlimit überschreiten (*normalerweise 7 Karten*), wirf sofort Karten ab oder spiele Ereigniskarten, bis du nur noch die erlaubte Anzahl Karten auf der Hand hast.

EPIDEMIEKARTEN

Eine gezogene **Epidemiekarte** nimmst du nicht auf die Hand (und ziehst dafür auch keine „Ersatzkarte“). Führe stattdessen sofort folgende Schritte in dieser Reihenfolge aus:

1. Infektionsquote erhöhen: Rücke den Infektionsmarker 1 Feld auf der Infektionsleiste vor. (*Ist er bereits auf der 5, bleibt er dort.*)



2. Infizieren: Ziehe die **unterste** Karte des Infektions-Zugstapels. Entferne **alle** Versorgungswürfel aus dieser Stadt und lege sie ins Lager. (Sollten sich keine Versorgungswürfel in dieser Stadt befinden, wird dennoch **kein** Seuchenwürfel in die Stadt gelegt!) Die Infektionskarte kommt auf den offenen Infektions-Ablagestapel.

REGEL-STICKER R
wird diese Regel ersetzen.

3. Intensität erhöhen: Mische nun alle Karten des **Infektions-Ablagestapels** und lege sie verdeckt oben auf den Infektions-Zugstapel.

Vergiss nicht: Beim *Infizieren* ziehst du die unterste Karte des Infektions-Zugstapel und legst sie danach auf den Infektions-Ablagestapel. Danach mischst du den Infektions-Ablagestapel und legst ihn anschließend oben auf den Infektions-Zugstapel.

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

Nachdem eine Epidemiekarte abgehandelt ist, kommt sie auf den Spielerkarten-Ablagestapel.

EREIGNISKARTEN

Das Spielen einer Ereigniskarte ist keine Aktion. Der Spieler, der eine Ereigniskarte spielt, entscheidet, wie sie eingesetzt wird. Ereigniskarten können jederzeit gespielt werden (auch wenn ein Mitspieler am Zug ist), außer direkt nach dem Ziehen einer Karte, solange noch deren Auswirkungen abgehandelt werden. So ist es beispielsweise nicht möglich, *Eine ruhige Nacht* zu spielen, wenn ihr eine Infektionskarte gezogen habt und feststellt, dass diese gerade ungelegen kommt.

Rationierte Ereignisse kommen auf den Spielerkarten-Ablagestapel, nachdem ihr sie gespielt habt, Nichtrationierte Ereignisse werden nach Nutzung zerstört.

HANDKARTENLIMIT

Hast du zu irgendeinem Zeitpunkt mehr Karten auf der Hand, als dein Handkartenlimit erlaubt (*Epidemiekarten, die ja sofort ausgeführt werden, zählen nicht dazu*), wirf entweder Karten ab oder spiele Ereigniskarten, bis du so viele Karten wie erlaubt auf der Hand hast. Das normale Handkartenlimit beträgt 7.



INFEKTIONEN

Decke einzeln nacheinander so viele Infektionskarten vom Infektions-Zugstapel auf, wie die Infektionsquote angibt (die Zahl unterhalb des Infektionsmarkers auf der Infektionsleiste). Decke eine Karte nach der anderen auf und infiziere die entsprechenden Städte auf dem Spielplan.

Um eine Stadt zu infizieren, entferne 1 Versorgungswürfel und lege ihn ins Lager zurück. Liegt in einer solchen Stadt kein Versorgungswürfel, lege stattdessen einen Seuchenwürfel in die Stadt und rücke den Vorfallmarker vor (siehe Vorfälle unten). Sollten dort bereits 3 Seuchenwürfel liegen, lege keinen vierten dazu. Stattdessen kommt es zu einem Ausbruch der Seuche in dieser Stadt (siehe Ausbrüche rechts). Die Infektionskarte kommt nun auf den Infektions-Ablagestapel.



REGEL-STICKER S



REGEL-STICKER T

In seltenen Fällen kann es passieren, dass ihr den gesamten Infektions-Zugstapel durchspielt. Wenn das geschieht, mischt den Ablagestapel zu einem neuen Zugstapel und erhöht die Infektionsquote um 1 auf der Infektionsleiste. Sollte dies beim *Infizieren* passieren, nutzt für den Rest dieser Phase noch die bisherige Infektionsquote.

VORFÄLLE

Ein Vorfall geschieht immer dann, wenn ein Seuchenwürfel in einen Ort gelegt wird. Rückt den Vorfallmarker auf der Vorfalleiste 1 Feld vor.



Erreicht der Vorfallmarker das letzte Feld der Vorfalleiste (*Totenkopf*), endet die Partie sofort und ihr habt verloren!

Denkt daran, dass jeder Spieler, der seinen Zug in einem Feld mit Seuchenwürfeln beginnt, *gefährdet* ist (siehe *Gefährdungen*, *Narben* und *Tod* auf Seite 16).



Da die Infektionsquote 3 beträgt, deckt Anna die obersten 3 Infektionskarten auf: Lagos, erneut Lagos, dann London.

Sie entfernt zunächst 2 Versorgungswürfel aus Lagos und legt sie ins Lager zurück.

Aufklärung 3: Entsprechende Karten hier in einem Versorgungswürfel ablegen, um 'Lagos' zu öffnen.

Aufklärung 4: Entsprechende Karte hier in einem Versorgungswürfel ablegen, um 'London' zu öffnen.

Wenn sich Annas Spielfigur zu Beginn ihres nächsten Zuges immer noch zusammen mit dem Seuchenwürfel in London befindet, ist sie gefährdet.

AUSBRÜCHE

Kommt es zu einem Ausbruch, entfernt 1 Versorgungswürfel aus jedem Ort, der zu der Stadt benachbart ist, in welcher der Ausbruch stattfindet. Befindet sich in einem solchen Ort kein Versorgungswürfel, legt stattdessen 1 Seuchenwürfel hinein. Rückt den Vorfallmarker für jeden gelegten Seuchenwürfel auf der Vorfalleiste 1 Feld vor.

Liegen in einem benachbarten Ort bereits 3 Seuchenwürfel, legt keinen vierten Würfel dorthin. Stattdessen kommt es dort zu einem Anschlussausbruch, nachdem der erste abgehandelt wurde.

Jeder Anschlussausbruch wird genauso abgehandelt wie der ursprüngliche: Entfernt Versorgungswürfel oder legt Seuchenwürfel wie oben beschrieben. Allerdings werden keine Seuchenwürfel in Orte gelegt, in denen es während der Abhandlung der aktuellen Infektionskarte bereits zu einem Ausbruch (oder Anschlussausbruch) gekommen ist. Rückt den Vorfallmarker für jeden gelegten Seuchenwürfel auf der Vorfalleiste 1 Feld vor.

ENDE EINES ZUGES

Nachdem du Städte infiziert und die Infektionskarten abgeworfen hast, ist dein Zug beendet. Nun ist der Spieler links von dir am Zug.

SPIELLENDE

SPIELLENDE

Die Partie endet, sobald ihr die notwendige Anzahl von Aufgaben (inklusive aller zwingenden Aufgaben) erfüllt habt – oder eine der Bedingungen für eine sofortige Niederlage erfüllt ist. In beiden Fällen endet die Partie sofort, auch mitten in einem Spielerzug oder einer Kette von Ausbrüchen. Der Spieler am Zug darf seinen Zug nicht mehr beenden, nachdem das Spielende eingetreten ist – auch nicht, wenn dies von Vorteil wäre.

Es gibt mehrere Möglichkeiten, wie die Partie **sofort** enden und ihr verlieren könnt:

- Der Vorfalmarker erreicht das letzte Feld der Vorfalleiste.
- Ein Spieler kann nach seinen Aktionen keine 2 Karten vom Zugstapel ziehen.

REGEL-STICKER U

Egal ob ihr gewonnen oder verloren habt: Legt zunächst alle Spielerkarten, die ihr auf der Hand habt, sowie alle Karten in den Ablagestapeln wieder auf die jeweils zugehörigen Stapel. Danach führt ihr eine Reihe von **Spielende-Schritten** aus, um zu sehen, wie die gerade beendete Partie die Welt, eure Charaktere und das Raster verändert hat.

Die Spielende-Schritte werden auf der letzten Seite des Handbuchs detailliert erläutert. Unsere Empfehlung ist, diese nach eurem ersten Prolog-Spiel zu lesen, um ein Gefühl dafür zu entwickeln, welchen Einfluss eine Partie auf den weiteren Verlauf der Kampagne haben kann.

DEN VERLAUF DER KAMPAGNE NACHHALTEN

Auf Seite 18 findet ihr einen Kalender, in dem ihr eure Fortschritte, Siege und Niederlagen, die beteiligten Spieler, eure aktuelle Rationierungsstufe und die Ausdehnung des Rasters festhaltet. In der Liste auf Seite 19 tragt ihr ein, welche Städte ihr gefunden habt und ob sie Teil des Rasters sind.

Monat	Rationierungsstufe	Datum	Spieler und Charaktere	Gewonnen/verloren	Anzahl Städte des Rasters
Prolog	4	18. Nov.	Laura/Anna, Alice/Adela, Olle/Tom	G	9

Anna und ihre Freunde haben gerade ihre erste Partie (den Prolog) beendet und haben die Ergebnisse in die zugehörige Reihe des Kalenders eingetragen.



GEFÄHRDUNGEN, NARBEN UND TOD

GEFÄHRDUNGEN

Die Welt da draußen ist gefährlich und eure Charaktere werden diesen Gefährdungen ausgesetzt sein. (So ist ein Charakter zum Beispiel gefährdet, wenn er seinen Zug in einem Ort beginnt, in dem auch ein Seuchenwürfel liegt.)

Wenn dein Charakter gefährdet ist, musst du das nächste Feld auf der Gefährdungsleiste deiner Charakterkarte freirubbeln (ganz links beginnend). Wenn dabei nichts zum Vorschein kommt, geschieht auch nichts.

NARBEN

Kommt eine  zum Vorschein, erhält dein Charakter eine Narbe. Wähle einen der verfügbaren Narben-Sticker und klebe ihn auf ein Feld deiner Charakterkarte. Dies kann entweder ein freies Feld sein oder ein Feld mit einer Ausbildung oder Charakterfähigkeit. Du kannst aber keine bereits vorhandene Narbe mit einer anderen Narbe überkleben.

TOD

Kommt allerdings ein  zum Vorschein, stirbt dein Charakter an der Seuche. Notiere den Ort, an dem der Charakter gestorben ist, auf seiner Charakterkarte. Ab sofort kann dieser Charakter nicht mehr gespielt werden, weder in dieser noch in späteren Partien.

Wenn dein Charakter stirbt, wirf deine Handkarten ab und lege alle Versorgungswürfel, die sich auf deiner Charakterkarte befinden, ins Lager zurück. Du verlierst alle noch verfügbaren Aktionen in diesem Zug, führst aber die Phasen 3 und 4 deines Zuges (2 Spielerkarten ziehen und Infektionen) ganz normal aus.

Wähle einen anderen, verfügbaren Charakter und stelle deine Spielfigur auf den Heimatort dieses Charakters. Sollten keine Charaktere mehr verfügbar sein, nutze für den Rest der Partie einen *Hilfsarbeiter* und stelle deine Spielfigur auf eine beliebige Zuflucht des Rasters.

HILFSARBEITER

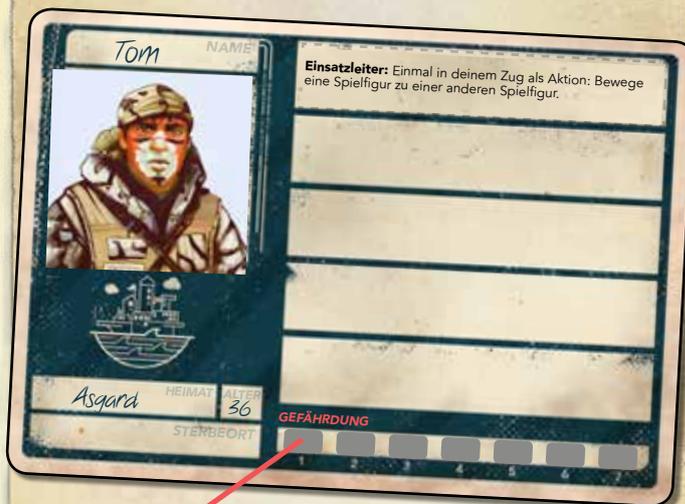
Die Regeln der *Hilfsarbeiter* sind auf ihren Karten erläutert.



Tom befindet sich zu Beginn seines Zuges zusammen mit 2 Seuchenwürfeln in New York. Er ist gefährdet (nur einmal, auch wenn dort 2 Würfel sind).

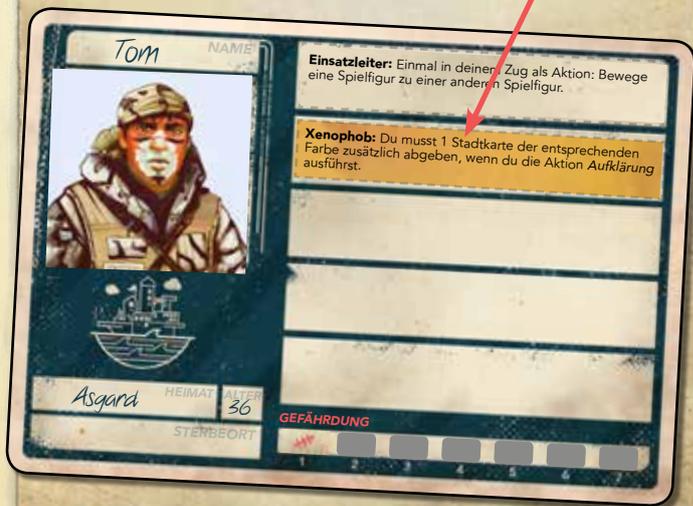


Er rubbelt das nächste Feld auf seiner Gefährdungsleiste frei. Eine Narbe kommt zum Vorschein.



Er wählt aus den verfügbaren Narben eine aus und klebt sie auf ein freies Feld seiner Charakterkarte.

Xenophob: Du musst 1 Stadtkarte der entsprechenden Farbe zusätzlich abgeben, wenn du die Aktion *Aufklärung* ausführst.



NÜTZLICHE HINWEISE

FÄHIGKEITEN EINSETZEN

Wenn du eine Fähigkeit einsetzen willst, musst du sie vollständig nutzen – oder gar nicht. Das gilt sowohl für Fähigkeiten von Karten wie auch von Charakteren. Beispielsweise kannst du eine Karte, die dir erlaubt, Versorgungswürfel auf den Spielplan zu bringen, nicht einsetzen, wenn sich keine Versorgungswürfel im Lager befinden. Du kannst also nicht 0 Versorgungswürfel auf den Spielplan bringen, nur um die Karte loszuwerden. *(Warum auch immer das sinnvoll sein könnte ...)*

REGELN, DIE OFT VERGESSEN WERDEN

- Ziehst du eine Epidemiekarte, ziehst du dafür **keine** Ersatzkarte nach.
- Mit der Aktion *Wissen teilen* kannst du dir in deinem Zug von einem Mitspieler eine Stadtkarte **geben lassen**, wenn ihr beide in der Stadt steht, die der Stadtkarte entspricht.
- Das Handkartenlimit gilt zu jeder Zeit, auch dann, wenn du im Zug eines anderen Spielers Karten erhältst.
- In einem Ort können beliebig viele Versorgungswürfel liegen. *(Die Bevölkerungszahl beeinflusst nur, wie viele Versorgungswürfel mit der Aktion Vorräte produzieren in einen Ort gelegt werden können.)*

CREDITS

Spielleutoren: Matt Leacock und Rob Daviau
Illustration: Chris Quilliams und Atha Kanaani
Grafikdesign: Philippe Guérin, Karla Ron, Marie-Elaine Bérubé und Marie-Eve Joly
Redaktion: Jean-François Gagné und Steven Kimball

Übersetzung und Redaktion der deutschen Ausgabe: Sebastian Rapp und Simon Blome
Layout der deutschen Ausgabe: Annika Brüning und Florian Eck

Testspieler: Martha Amezcua, Chris Aylott, Katherine Aylott, Alan Tun-Wei Bach, Cory Banks, Mike Bretzlaff, Jasmine Butler-Davis, Pete Butler-Davis, Danny Calderon, Kasey Cargill, Ryan Corder, Lindsay Daviau, Melissa DeMorris, Court Dimon, Jeroen Doumen, Bianca van Duijl, Sarah Edwards, Daniel Egnor, Michelle Ell, Robert Ell, Kim Farrell, Nathan Fluegel, Jonathan Fromm, Rachel Gay, Mark Goetz, Vincent Grasso, Sarah Graybill, Chris Grim, Beth Heile, David Helber, Shelby Hemker, Patrick Hillier, Amanda Houts, Nicole Hoye, Trisha Huang, Wei-Hwa Huang, Aeos James, Richard Jeffers, Brian Jewkes, Sasha Johnson-Freyd, Nicholas Kent, David Kloba, Grace Kloba, John Knoerzer, Eva Ko, Donna Leacock, Martin Lieser, David Lipman, Dan Luxenberg, Paul Madden, Matt Manis, Joshua Martin, Christina Martins, Chris Matthew, Tony McRee, Chris Mitsinikos, Owen Mitsinikos, Nora Montaña, Mabelene Ng, David Nolin, Kevin O'Hare, Erik Oliver, Sacha-Mikhail Roberts, Ben Rosset, Colby Sellers, Hannah Shen, David Short, Bill Shube, Sarah Shube, Jenn Skahan, John Shulters, Paul Stefko, Mark Swanson, Colin Thom, David Tome, Ana Ulin, Nikolaus Wing, Chris Kit Yona, Lola Yona, Rob Zacny, Ian Zang und Michelle Zentis.

Ein besonderer Dank geht an: John Knoerzer, Beth Heile, Wei-Hwa Huang und Colin Thom.

NOTIZEN MACHEN UND KARTEN ANSCHAUEN

Da ihr im Verlauf der Kampagne viel entdecken und erfahren werdet, ist es durchaus sinnvoll und absolut erlaubt, sich Notizen zu machen. Wie viel oder wenig ihr notieren wollt, ist dabei euch überlassen.

Sämtliche Karten in der Reserve, in den Ablagestapeln und natürlich die offenliegenden Handkarten dürfen jederzeit von allen Spielern ein- und durchgesehen werden. Die Karten im Spielerkarten-Zugstapel sowie im Infektions-Zugstapel dürfen aber nicht durchgesehen werden – außer eine Fähigkeit erlaubt dies ausdrücklich.

WAS PASSIERT, WENN WIR FEHLERHAFT GESPIELT HABEN – 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.

Wenn aufgrund eines Regelfehlers oder Missverständnisses eine Partie deutlich zu einfach oder zu schwierig war, entscheidet gemeinsam, ob ihr eure Rationierungsstufe für die nächste Partie erhöhen (wenn die letzte Partie zu schwierig war) oder absenken solltet (wenn sie zu einfach war).

Folgt Pandemic auf



Z-Man Games
 1995 West County Road B2
 Roseville MN 55113 USA
 (651)-639-1905
 info@zmangames.com
 www.zmangames.com

© 2017 Z-Man Games. Alle Rechte vorbehalten. Pandemic, Z-Man Games und das Z-Man-Logo sind Warenzeichen von Z-Man Games. Z-Man Games ist eine Abteilung von Asmodee North America, Inc. Enthaltene Spielmaterial kann von den Abbildungen abweichen. Made in China.

SPIEL-KALENDER

Gewinnt ihr, spielt beim Folgemonat weiter und **senkt** eure Rationierungsstufe um **2** ab.

Verliert ihr in der ersten Monatshälfte, spielt die zweite Monatshälfte und **erhöht** eure Rationierungsstufe um **2**.

Verliert ihr die zweite Monatshälfte, **erhöht** eure Rationierungsstufe um **2** und spielt beim Folgemonat weiter.

Die Rationierungsstufe kann nicht unter **0** sinken und **10** nicht überschreiten.

Monat		Rationierungs- stufe	Datum	Spieler und Charaktere	Gewonnen/ verloren	Anzahl Städte des Rasters
Prolog		4				
Januar	Früh	4				
	Spät					
Februar	Früh					
	Spät					
März	Früh					
	Spät					
April	Früh					
	Spät					
Mai	Früh					
	Spät					
Juni	Früh					
	Spät					
Juli	Früh					
	Spät					
August	Früh					
	Spät					
September	Früh					
	Spät					
Oktober	Früh					
	Spät					
November	Früh					
	Spät					
Dezember	Früh					
	Spät					

DIE STÄDTE DER BEKANNTEN WELT

Name der Stadt	Teil des Rasters?
1. <i>New York</i>	✓
2. <i>Washington</i>	✓
3. <i>Jacksonville</i>	✓
4. <i>São Paulo</i>	✓
5. <i>London</i>	✓
6. <i>Istanbul</i>	✓
7. <i>Tripolis</i>	✓
8. <i>Kairo</i>	✓
9. <i>Lagos</i>	✓
10.	
11.	
12.	
13.	
14.	
15.	
16.	
17.	
18.	
19.	
20.	
21.	
22.	
23.	
24.	
25.	
26.	

Name der Stadt	Teil des Rasters?
27.	
28.	
29.	
30.	
31.	
32.	
33.	
34.	
35.	
36.	
37.	
38.	
39.	
40.	
41.	
42.	
43.	
44.	
45.	
46.	
47.	
48.	
49.	
50.	
51.	
52.	

SPIELENDEN-SCHRITTE

1. BEVÖLKERUNG ANPASSEN

Ihr erhaltet Schritt a durch **REGEL-STICKER V. Überspringt diesen Schritt bis auf Weiteres.**

- b. Reduziert die Bevölkerung eines jeden Ortes, in dem sich mindestens 1 Seuchwürfel befindet, um 1. Auch wenn sich 2 oder 3 Seuchwürfel dort befinden, wird die Bevölkerung trotzdem nur um 1 reduziert.

Ihr erhaltet Schritt c durch **REGEL-STICKER W. Überspringt diesen Schritt bis auf Weiteres.**

- d. Erhöht die Bevölkerung einer jeden Stadt, in der sich ein Versorgungszentrum befindet, um 1. Wenn die Bevölkerung eines Ortes sowohl erhöht als auch reduziert werden würde, bleibt sie unverändert.

2. PRÜFT DEN LEGACY-STAPEL

Liegt eine PAUSE-Karte oben auf dem Stapel, zieht und lest jetzt weitere Karten.



3. FÜHRT DIE KARTEN IM SPIELENDEN-BEREICH AUS

- a. Befinden sich in diesem Bereich Infektionskarten, fügt sie dem Infektions-Zugstapel hinzu.
- b. Prüft für jede *Wendepunkt*-Karte im Spielende-Bereich, ob ihre Bedingung erfüllt wurde. Wurden mehrere dieser Karten ausgelöst, handelt sie in numerischer Reihenfolge ab, beginnend mit der niedrigsten Zahl.

4. PRODUKTIONSEINHEITEN AUSGEBEN

Egal ob ihr gewonnen oder verloren habt: Ihr wählt und erhaltet Fortschritte, abhängig von der Anzahl der Städte des Rasters.

Zählt die **Städte** des Rasters. Die Tabelle im Spielende-Bereich gibt an, wie viele Produktionseinheiten ihr entsprechend der Städteanzahl erhaltet. Ihr erhaltet **+1** Produktionseinheit zusätzlich, wenn ihr die Partie gewonnen habt. Wenn ihr nicht alle Produktionseinheiten ausgeben, gehen die überzähligen verloren. Ihr könnt sie nicht für spätere Partien aufbewahren.

CHARAKTERFÄHIGKEITEN

Gebt so viele Produktionseinheiten aus, wie neben der gewünschten Fähigkeit angegeben ist, und klebt den Sticker auf ein freies Feld eines existierenden Charakters. Dieser muss an der laufenden Partie nicht teilgenommen haben. Der Sticker darf nicht über eine andere Fähigkeit, eine Narbe oder eine Ausbildung geklebt werden.



STADTKARTEN-VERBESSERUNGEN

Gebt so viele Produktionseinheiten aus, wie neben der gewünschten Stadtkarten-Verbesserung angegeben, und klebt den Sticker auf eine Stadtkarte mit einem freien Feld. Die Stadt muss Teil des Rasters sein. In jedem Feld darf nur 1 Sticker aufgebracht werden.



INFEKTIONSKARTEN-VERBESSERUNGEN

Gebt so viele Produktionseinheiten aus, wie neben der gewünschten Infektionskarten-Verbesserung angegeben, und klebt den Sticker auf eine Infektionskarte mit einem freien Feld. Die Stadt muss Teil des Rasters sein. In jedem Feld darf nur 1 Sticker aufgebracht werden.



Infektionskarten-Verbesserungen haben Auswirkungen während:

- der Spielvorbereitung,
- des Infizierens bei der Abhandlung einer Epidemiekarte,
- des Infizierens in der Infektionsphase.



BEVÖLKERUNG

Gebt 1 Produktionseinheit aus, um die Bevölkerung einer **Zuflucht** oder einer **nicht-verlassenen Stadt** um 1 zu erhöhen. Es kostet 2 Produktionseinheiten, um die Bevölkerung einer **verlassenen Stadt** wieder auf 1 zu bringen. (Zufluchten können zwar eine Bevölkerung von 0 haben, gelten aber nie als *verlassen*.)

Nehmt einen passenden Sticker und klebt ihn über die aktuelle Bevölkerungszahl des Ortes. Ihr könnt durchaus mehrere Produktionseinheiten ausgeben, um die Bevölkerung eines Ortes mehrfach zu erhöhen. Wenn ihr das tun wollt, klebt nur die endgültige Bevölkerungszahl auf, nicht alle Zwischenschritte. Sollten euch die Sticker einer Zahl ausgehen, müsst ihr die Bevölkerungszahl mit einem Stift festhalten. Denkt daran, dass die Bevölkerung niemals über 8 wachsen kann.

IHR HABT DIE PARTIE GEWONNEN

- Beginnt eure nächste Partie mit dem folgenden Monat.
- Eure Rationierungsstufe wird um 2 gesenkt (aber nie unter 0) – *ihr spart Ressourcen für zukünftige Probleme.*
- Notiert eure neue Rationierungsstufe im Kalender.

IHR HABT DIE PARTIE VERLOREN

- Habt ihr diesen Monat zum ersten Mal gespielt, müsst ihr ihn ein zweites Mal spielen. War dies bereits das zweite Mal, geht ihr zu Beginn eurer nächsten Partie zum folgenden Monat über.
- Eure Rationierungsstufe wird um 2 erhöht (aber nie über 10) – *ihr benötigt dringend mehr Unterstützung.*
- Notiert eure neue Rationierungsstufe im Kalender.

Räumt alles lose Spielmaterial vom Spielplan (die Aufkleber bleiben natürlich, wo sie sind). Ansonsten wird alles für die nächste Partie komplett zurückgesetzt.

Bereitet die folgende Partie wie auf den Seiten 8 und 9 beschrieben vor.