

# PANDEMIC



von Matt Leacock

Seid ihr in der Lage, die Menschheit zu retten? Ihr gehört einer Spezialeinheit für Seuchenbekämpfung an, die unter Hochdruck vier tödliche Seuchen eindämmen und deren Heilmittel entdecken muss.

Während ihr um die Welt reist, behandelt ihr Infektionen und treibt die Heilmittelforschung voran. Nur indem ihr zusammenarbeitet und eure individuellen Fähigkeiten ins Team einbringt, könnt ihr der Seuchen Herr werden. Doch die Zeit drängt, denn neue Ausbrüche und Epidemien machen es euch zunehmend schwerer.

Schafft ihr es, alle Heilmittel rechtzeitig zu finden? Ihr seid die letzte Hoffnung der Menschheit!

## SPIELMATERIAL



7 Rollenkarten



7 Spielfiguren



59 Spielerkarten

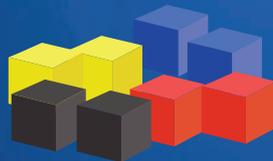
(48 Stadtkarten, 6 Epidemiekarten, 5 Ereigniskarten)



4 Übersichtskarten



48 Infektionskarten



96 Seuchenwürfel

je 24 in 4 Farben



4 Heilmittelmarker

Ø-Seite = „ausgerottet“



1 Infektionsmarker



1 Ausbruchsmarker



6 Forschungszentren

1 Spielplan

## SPIELBESCHREIBUNG

In *Pandemic* seid ihr Mitglieder einer Seuchenspezialeinheit. Ihr müsst zusammenarbeiten, um Heilmittel zu entwickeln und Krankheitsausbrüche zu verhindern, bevor 4 tödliche Seuchen die Menschheit für immer ins Verderben stürzen.

*Pandemic* ist ein *kooperatives* Spiel. Das heißt, alle Spieler gewinnen oder verlieren gemeinsam.

Ihr gewinnt, wenn es euch gelingt, für alle 4 Seuchen Heilmittel zu finden.

Ihr verliert, wenn:

- es zu 8 Ausbrüchen gekommen ist (und dadurch zu einer weltweiten Panik) *oder*
- nicht mehr genug Seuchenwürfel nachgelegt werden können (sich also eine Seuche zu stark ausgebreitet hat) *oder*
- nicht mehr genug Karten nachgezogen werden können (euch also die Zeit davongelaufen ist).

Jeder von euch übernimmt eine andere Rolle und verfügt damit über individuelle Sonderfähigkeiten.

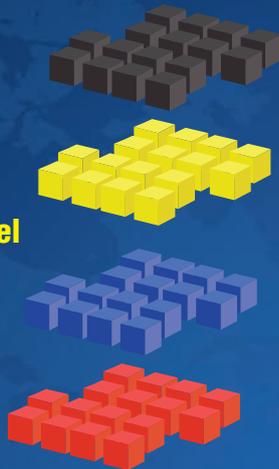
# SPIELVORBEREITUNG

## 1 Spielplan, Seuchenwürfel und Forschungszentren bereitlegen

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Sortiert die Seuchenwürfel nach ihrer Farbe und legt sie daneben bereit. (Immer wenn ihr Würfel auf den Spielplan bringen müsst, nehmt sie aus diesem Vorrat. Wenn ihr Würfel vom Spielplan entfernt, legt sie in diesen Vorrat zurück.)

Legt auch die 6 Forschungszentren bereit und platziert dann eine davon auf dem Spielplan in Atlanta.

### Seuchenwürfel



### Forschungszentren



## 2 Ausbruchs- und Heilmittelmarker platzieren

Legt den Ausbruchsmarker auf das Feld 0 der Ausbruchsleiste. Legt die 4 Heilmittelmarker *unterhalb* der 4 Ampullenfelder für entdeckte Heilmittel bereit.

### Ausbruchsmarker

### Ausbruchsleiste



### Heilmittelmarker



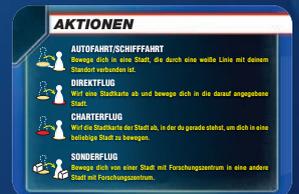
### Felder für entdeckte Heilmittel

## 4 Jeder Spieler erhält Karten und seine Spielfigur

Jeder Spieler erhält eine Übersichtskarte. Mischt die Rollenkarten und legt dann vor jeden Spieler je eine zufällige Rollenkarte offen hin. Stellt die zu diesen Rollen gehörenden Spielfiguren nach Atlanta auf den Spielplan. Legt übrig gebliebene Rollenkarten und Spielfiguren zurück in die Schachtel.

Sucht aus dem Stapel der Spielerkarten die 6 Epidemiekarten heraus und legt sie zunächst zur Seite. Mischt die restlichen Spielerkarten (Stadt- und Ereigniskarten). Teilt dann an jeden Spieler, je nach Spielerzahl, eine bestimmte Anzahl als Handkarten aus:

Spielerzahl	Karten
2 Spieler	je 4
3 Spieler	je 3
4 Spieler	je 2



### Infektionsmarker

### Infektions-Nachziehstapel

### Infektions-Ablagestapel



# 3

## Infektionsmarker platzieren und 9 Städte infizieren

Legt den Infektionsmarker auf das ganz linke Feld der Infektionsleiste. Mischt verdeckt die Infektionskarten und deckt dann 3 davon auf. Jede Karte zeigt eine Stadt in einer bestimmten Farbe. Legt in jede dieser 3 Städte (auf dem Spielplan) je 3 Seuchwürfel der entsprechenden Farbe.

Deckt dann 3 weitere Karten auf und legt je 2 passende Seuchwürfel in diese Städte. Deckt dann noch mal 3 Karten auf und legt je 1 passenden Seuchwürfel in diese Städte. (Ihr bringt also insgesamt 18 Seuchwürfel auf den Spielplan.) Legt anschließend die 9 aufgedeckten Karten offen auf den Infektions-Ablagestapel. Die restlichen Infektionskarten bilden den verdeckten Infektions-Nachziehstapel.



Die Farbe der Seuchwürfel muss der Kartenfarbe entsprechen.

# 6

## Das Spiel beginnt

Jeder von euch schaut sich seine Handkarten an. Der Spieler, der die Stadtkarte mit der höchsten Einwohnerzahl besitzt, beginnt.

# SPIELABLAUF

Dein Zug besteht immer aus 3 Phasen:

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

Nachdem du die Infektionsphase abgeschlossen hast, ist der Spieler links von dir an der Reihe und führt ebenfalls die 3 Phasen aus. So geht es stets reihum weiter.

Ihr solltet euch gegenseitig beraten und offen Vorschläge einbringen. Dennoch entscheidet letztlich der Spieler, der gerade am Zug ist, was er tut.

Eure Handkarten können sowohl Stadtkarten als auch Ereigniskarten sein. Stadtkarten werden bei einigen Aktionen benötigt. Ereigniskarten können jederzeit eingesetzt werden (nicht nur im eigenen Zug).

### Stapel bilden



### Epidemiekarten einmischen

Nehmt für das erste Spiel 4 Epidemiekarten.

Nehmt 6, sobald ihr die Standardstufe gemeistert habt.

## 5 Spielerkarten-Nachziehstapel vorbereiten

Entscheidet euch für eine Schwierigkeitsstufe, indem ihr 4, 5 oder 6 Epidemiekarten benutzt: Einsteigerstufe (4 Karten), Standardstufe (5 Karten), Heldenstufe (6 Karten). Legt nicht verwendete Epidemiekarten zurück in die Schachtel.

Nehmt nun wieder den Stapel der Spielerkarten zur Hand und bildet daraus mehrere (etwa gleich hohe) verdeckte Stapel: Pro Epidemiekarte benötigt ihr je einen Stapel. Mischt dann in jeden Stapel genau 1 Epidemiekarte verdeckt ein und legt abschließend die einzelnen Stapel wieder aufeinander. Dies ist der finale Spielerkarten-Nachziehstapel.

# AKTIONSPHASE

Du darfst in deinem Zug bis zu 4 Aktionen durchführen.

Zur Auswahl stehen dir dafür alle unten aufgeführten Aktionen. Jede Kombination von Aktionen ist möglich, auch mehrfach die gleiche. Die Sonderfähigkeiten deiner Rollenkarte können ggf. Aktionen beeinflussen oder spezielle Aktionen ermöglichen. Manche Aktionen erfordern, dass du dafür eine Handkarte abwerfen musst. Abgeworfene Karten werden stets offen auf den Spielerkarten-Ablagestapel gelegt.

## BEWEGUNGSAKTIONEN



### Autofahrt/Schiffahrt

Bewege dich (also deine Spielfigur) in eine Stadt, die durch eine weiße Linie mit deinem derzeitigen Standort verbunden ist.



### Direktflug

Wirf eine Stadtkarte ab und stelle deine Spielfigur in die darauf angegebene Stadt.



### Charterflug

Wirf die Stadtkarte der Stadt ab, in der du gerade stehst. Dann stelle deine Spielfigur in eine beliebige Stadt.



### Sonderflug

Bewege deine Spielfigur von einer Stadt mit Forschungszentrum in eine andere Stadt mit Forschungszentrum.

## ANDERE AKTIONEN



### Forschungszentrum errichten

Wirf die Stadtkarte der Stadt ab, in der du gerade stehst, und setze dafür ein Forschungszentrum in diese Stadt. Nimm das Forschungszentrum vom Vorrat neben dem Spielplan. Wurden bereits alle 6 errichtet, nimm ein Forschungszentrum aus einer anderen Stadt.



### Krankheit behandeln

Entferne 1 Seuchenwürfel aus der Stadt, in der du gerade stehst, und lege ihn zum Vorrat neben dem Spielplan. Wenn bereits das Heilmittel für diese Seuche gefunden wurde (siehe „Heilmittel entdecken“ weiter unten), darfst du mit dieser Aktion alle Seuchenwürfel dieser Farbe auf einmal entfernen.

Sobald der *letzte* Seuchenwürfel einer *geheilten Seuche* entfernt wird, ist diese Seuche ausgerottet. Um das anzuzeigen, dreht den Heilmittelmarker auf die -Seite.



### Wissen teilen

Stehst du mit einem Mitspieler in *derselben* Stadt, dürft ihr die Karte genau *dieser Stadt* miteinander tauschen. Ihr müsst aber beide mit dem Tausch einverstanden sein. Das heißt, hast du die Stadtkarte, darfst du sie dem Mitspieler geben. Hat dein Mitspieler die Stadtkarte, darf er sie dir geben.

**STADT**

Hat dadurch einer von euch jetzt mehr als 7 Karten auf der Hand, muss er eine beliebige davon abwerfen oder eine Ereigniskarte spielen (siehe „Ereigniskarten“ auf Seite 7).



### Ein Heilmittel entdecken

Stehst du in einer Stadt mit Forschungszentrum (egal in welcher), wirf 5 *gleichfarbige* Stadtkarten ab. Damit entdeckst du das Heilmittel der farblich passenden Seuche. Um anzuzeigen, dass die Seuche geheilt ist, lege den Heilmittelmarker dieser Farbe auf das Ampullenfeld unter dem entsprechenden Seuchensymbol.

Sollten sich jetzt keine Seuchenwürfel dieser Farbe auf dem Spielplan befinden, ist die Seuche sofort ausgerottet. Um das anzuzeigen, dreht den Heilmittelmarker auf die -Seite.



Weiße Linien, die aus dem Spielplan hinausführen, setzen sich am gegenüberliegenden Seitenrand fort und verbinden so ebenfalls 2 Städte miteinander.

Beispiel: Sydney und Los Angeles sind miteinander verbunden.

**Sollten sich in einer Stadt Würfel verschiedener geheilter Seuchen befinden, darfst du mit einer Aktion trotzdem immer nur die Würfel einer Farbe entfernen.**

**Es ist nicht notwendig Seuchen auszurotten, um zu gewinnen. Von ausgerotteten Seuchen kommen jedoch keine neuen Würfel auf den Spielplan, wenn Städte infiziert werden (siehe „Epidemiekarten“ und „Infektionsphase“ auf Seite 6). Das Entfernen des letzten Würfels einer nicht geheilten Seuche hat übrigens keine Auswirkungen.**

Beispiel 1: Wenn du die Stadtkarte „Moskau“ hast und mit einem Mitspieler in Moskau stehst, darfst du diesem Mitspieler die Stadtkarte „Moskau“ geben.

Beispiel 2: Hat dein Mitspieler die Stadtkarte „Moskau“, während ihr beide in Moskau steht, darfst du die Karte von ihm nehmen.

In beiden Fällen müsst ihr beide mit dem Tausch einverstanden sein.



**Wenn eine Seuche geheilt wird, bleiben dennoch die Würfel dieser Seuche auf dem Spielplan liegen und es können bei Epidemien und Infektionen auch neue hinzukommen (siehe „Epidemiekarten“ und „Infektionsphase“ auf Seite 6). Allerdings wird es dadurch einfacher, diese Seuche zu behandeln.**

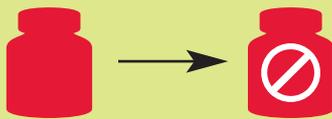
Spielbeispiel: Im ersten Zug führt Kathrin 4 Aktionen durch:  
 (1) nach Chicago fahren (von Atlanta aus)  
 (2) nach San Francisco fahren  
 (3) dort eine Seuche behandeln, indem sie dort einen blauen Seuchenwürfel entfernt  
 (4) nochmals die Seuche behandeln, indem sie einen zweiten blauen Würfel von dort entfernt

Damit hat Kathrin die Aktionsphase ihres Zuges abgeschlossen.



Beispiel: Später im Spiel, nachdem die rote Seuche geheilt wurde:

Auf dem Spielplan gibt es nur noch 3 rote Seuchenwürfel in Manila. Dort steht Anna, die Wissenschaftlerin (weiße Spielfigur), und beginnt ihren Zug. Sie behandelt die Seuche in Manila (1) und entfernt mit einer Aktion alle 3 roten Würfel (da das Heilmittel für die rote Seuche bereits entdeckt ist). Damit wird die rote Seuche ausgerottet und der rote Heilmittelmarker wird auf die -Seite gedreht.



Frank, der Betriebsexperte (grüne Spielfigur), steht in Chennai, wo er ein Forschungszentrum gebaut hat. Er besitzt die Stadtkarte „Chennai“ (schwarz) und bietet Anna an, diese von ihm zu bekommen, falls es Anna zu ihm nach Chennai schafft. Deshalb wirft Anna die Stadtkarte „Manila“ aus ihrer Hand ab und bewegt ihre Spielfigur per Charterflug (2) nach Chennai.



Dort teilt Anna Wissen, indem sie von Frank die Stadtkarte „Chennai“ erhält (3). Nun besitzt Anna 4 schwarze Stadtkarten, die eigentlich nicht reichen, um die schwarze Seuche zu heilen.



Allerdings ist Anna die Wissenschaftlerin und besitzt die Sonderfähigkeit, das Heilmittel einer Seuche mit nur 4 Karten der entsprechenden Farbe zu entdecken. Da sie sich bereits in einer Stadt mit Forschungszentrum befindet (4), wirft sie die 4 schwarzen Karten ab. Damit ist die schwarze Seuche geheilt und der schwarze Heilmittelmarker wird auf das Ampullenfeld unter dem schwarzen Seuchensymbol gelegt.

Anna hat damit die Aktionsphase ihres Zuges abgeschlossen.





## AUSBRÜCHE

Wenn es zu einem Ausbruch kommt, bewegt zunächst den Ausbruchsmarker auf der Ausbruchsleiste 1 Feld vorwärts. Dann infiziert *alle* Städte, die mit der Stadt des Ausbruchs durch eine Linie verbunden sind. Legt dazu in jede dieser Städte je 1 Seuchenwürfel in der Farbe der *ausgebrochenen* Seuche. Sollten in einer oder mehreren dieser Städte ebenfalls bereits 3 Seuchenwürfel der ausgebrochenen Seuche liegen, wird dort kein vierter Würfel platziert. Stattdessen kommt es in jeder dieser Städte zu einem Anschlussausbruch, nachdem der primäre Ausbruch abgehandelt wurde.

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

Aufgrund von Ausbrüchen können auf einer Stadt auch verschiedenfarbige Seuchenwürfel liegen – von jeder Farbe aber maximal 3.

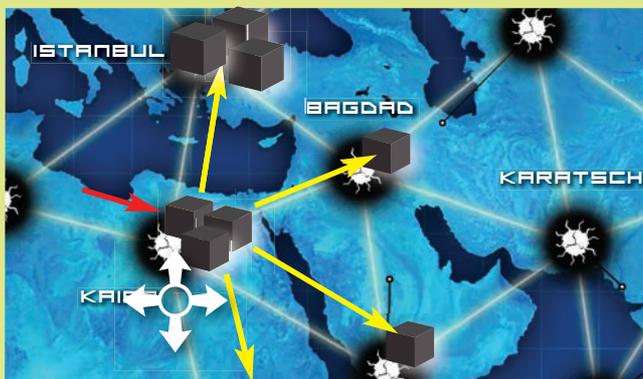


Sollte der Ausbruchsmarker das letzte Feld der Ausbruchsleiste erreichen, endet das Spiel sofort und ihr habt verloren.



*Spielbeispiel (Fortsetzung):* In Algier kommt es zu einem Ausbruch der schwarzen Seuche. Anna bewegt den Ausbruchsmarker um 1 Feld vorwärts und legt in jede Stadt, die mit Algier verbunden ist, 1 schwarzen Würfel: Madrid, Paris, Istanbul und Kairo. Da in Kairo bereits 3 Würfel liegen, kommt dort kein vierter dazu. Stattdessen kommt es dort zu einem Anschlussausbruch.

Anna bewegt deshalb den Ausbruchsmarker noch 1 Feld vorwärts und legt in jede Stadt, die mit Kairo verbunden ist, 1 schwarzen Würfel: Istanbul, Bagdad, Riad, Khartum, aber nicht Algier (da es in Algier während dieser Ausbruchsserie bereits einen Ausbruch gab). Danach legt Anna die Infektionskarte „Algier“ auf den Infektions-Ablagestapel.



## ENDE DES EIGENEN ZUGES

Nachdem du Städte infiziert und deren Infektionskarten offen auf den Infektions-Ablagestapel gelegt 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 man gar nicht selbst dran ist. Derjenige, der die Ereigniskarte ausspielt, entscheidet, wie sie eingesetzt wird.

Ereigniskarten können jederzeit gespielt werden, aber nicht während die Auswirkungen einer Karte abgehandelt werden (vom Aufdecken bis zum Ablegen der Karte).

**Wenn 2 Epidemiekarten in der Nachschubphase gezogen werden, dürfen Ereigniskarten nach dem Abhandeln der ersten und vor dem Abhandeln der zweiten Epidemie gespielt werden.**

*Beispiel:* In der Infektionsphase löst die erste gezogene Infektionskarte einen Ausbruch aus. Du darfst jetzt nicht die Ereigniskarte „Freiflug“ spielen, um z. B. die Quarantäne-Spezialistin zu bewegen und den Ausbruch zu verhindern. Erst nachdem der Ausbruch (bzw. die Ausbruchsserie) abgehandelt wurde, dürftest du die Karte ausspielen und anderweitig nutzen, bevor die nächste Infektionskarte aufgedeckt wird.

Nachdem eine Ereigniskarte gespielt und genutzt wurde, kommt sie offen auf den Spielerkarten-Ablagestapel.

## SPIELERKARTEN

Wenn ihr die Einsteigerstufe spielt (4 Epidemiekarten), legt eure Handkarten offen vor euch hin, so dass alle sie sehen können.

**Nur Spielerkarten zählen für das Handkartenlimit. Rollenkarten und Übersichtskarten sind nicht Teil eurer Handkarten.**

Wenn ihr die Standardstufe (5 Epidemiekarten) oder die Heldenstufe (6 Epidemiekarten) spielt, haltet eure Spielerkarten verdeckt auf der Hand, damit jeder von euch exklusive Informationen in die Diskussionen einbringen kann.

**Erfahrene Spielgruppen können natürlich selbst entscheiden, ob sie mit offenen oder verdeckten Handkarten spielen wollen.**

Der Infektions-Ablagestapel und der Spielerkarten-Ablagestapel dürfen jederzeit von jedem Spieler durchgeschaut werden.

## SPIELENDE

Ihr gewinnt sofort, sobald ihr für alle 4 Seuchen die Heilmittel entdeckt habt.

**Ihr müsst die Seuchen nicht ausröten, um zu gewinnen, sondern nur alle 4 Heilmittel entdecken. Ihr gewinnt dann sofort, egal wie viele Seuchenwürfel noch auf dem Spielplan liegen.**

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

- Der Ausbruchsmarker erreicht das letzte Feld der Ausbruchsleiste.
- Nicht alle Seuchenwürfel, die ihr auf dem Spielplan nachlegen müsstet, sind vorrätig.
- Ein Spieler kann in seiner Nachschubphase keine 2 Spielerkarten nachziehen.

# ROLLENKARTEN

Jeder von euch übernimmt eine andere Rolle und verfügt damit über individuelle Sonderfähigkeiten.



## KRISENMANAGER

Der Krisenmanager darf mit 1 Aktion 1 Ereigniskarte aus dem Spielerkarten-Ablagestapel heraussuchen und offen auf seine Rollenkarte legen. Er darf aber stets nur eine Karte auf einmal dort liegen haben. Die Ereigniskarte zählt nicht zu seinem Handkartenlimit.

Der Krisenmanager darf diese Ereigniskarte ganz normal spielen. Danach kommt sie aus dem Spiel (statt auf den Spielerkarten-Ablagestapel).



## LOGISTIKER

Der Logistiker darf mit 1 Aktion entweder:

- eine Spielfigur in eine beliebige Stadt bewegen, in der bereits die Spielfigur eines anderen Spielers steht, *oder*
- eine beliebige Spielfigur so bewegen, als wäre es seine eigene.

**Bewegst du als Logistiker eine Spielfigur so, als wäre es deine eigene, müssen Karten für eventuelle Charter- und Direktflüge aus deiner Hand kommen. Wirfst du eine Karte für eine Charterflug ab, muss die Karte dem Standort dieser Spielfigur entsprechen.**

Der Logistiker darf für andere Spielfiguren nur *Bewegungsaktionen* durchführen, niemals andere Aktionen (Seuchen behandeln etc.).



## SANITÄTER

Wenn der Sanitäter die Aktion „Seuche behandeln“ durchführt, entfernt er nicht nur 1 Seuchenwürfel aus der Stadt, sondern gleich *alle* Würfel *einer* Farbe.

Würfel von Seuchen, die bereits *geheilt* sind, entfernt er ab dann sogar automatisch, ohne dafür Aktionen aufwenden zu müssen. Seine reine Präsenz in einer Stadt reicht dafür aus.

**Die Fähigkeit, alle Würfel von geheilten Seuchen automatisch aus einer Stadt zu entfernen, tritt auch dann in Kraft, wenn der Sanitäter vom Logistiker oder mit der Ereigniskarte „Freiflug“ in eine Stadt bewegt wird.**

Der Sanitäter verhindert damit an seinem Standort auch, dass Würfel von *geheilten* Seuchen platziert werden müssen und es dort zu Ausbrüchen kommen kann.

# REGELN, DIE OFT VERGESSEN WERDEN

- Wenn du eine Epidemiekarte ziehst, darfst du dafür *keine* Ersatzkarte nachziehen.
- Du darfst das Heilmittel einer Seuche in jeder *beliebigen* Stadt mit Forschungszentrum entdecken. Die Farbe der Stadt muss nicht der Seuchenfarbe entsprechen.
- In deinem Zug kannst du von einem Mitspieler nur eine Stadtkarte erhalten, wenn ihr euch beide in der Stadt befindet, deren Karte er an dich weitergibt.
- In deinem Zug kannst du von der Forscherin jede *beliebige* Stadtkarte erhalten, wenn ihr euch beide in der gleichen Stadt befindet.
- Dein Handkartenlimit tritt immer *sofort* in Kraft, wenn du eine Karte von einem Mitspieler erhältst.



## BETRIEBSEXPERTE

Der Betriebsexperte darf mit 1 Aktion entweder:

- ein Forschungszentrum in der Stadt errichten, in der er sich gerade befindet, ohne dafür eine Stadtkarte abwerfen (oder verwenden) zu müssen *oder*
- einmal in seinem Zug eine beliebige Stadtkarte abwerfen, um sich von einer Stadt mit Forschungszentrum in eine beliebige andere Stadt zu bewegen.

**Wenn der Logistiker den Betriebsexperten bewegt, darf er nur normale Bewegungsaktionen durchführen, niemals die besondere Bewegungsfähigkeit des Betriebsexperten.**



## QUARANTÄNE-SPEZIALISTIN

Die Quarantäne-Spezialistin verhindert Ausbrüche und das Platzen von neuen Seuchenwürfeln sowohl an ihrem momentanen Standort als auch in jeder Stadt, die mit ihrem Standort verbunden ist. Sie beeinflusst keine Würfel, die während der Spielvorbereitung platziert werden.



## FORSCHERIN

Die Forscherin darf bei der Aktion „Wissen teilen“ Folgendes tun: Anstelle der zur Stadt passenden Karte, darf sie einem Mitspieler, der mit ihr in einer Stadt steht, eine *beliebige* Stadtkarte geben (aber nicht erhalten!). Das gilt auch, wenn der *Mitspieler* die Aktion am gemeinsamen Standort auslöst.



## WISSENSCHAFTLERIN

Die Wissenschaftlerin benötigt nur 4 Stadtkarten der gleichen Farbe (und nicht 5), um das Heilmittel für die Seuche der jeweiligen Farbe zu entdecken.

# CREDITS

Autor: Matt Leacock  
Illustration: Chris Quilliams

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.



© 2013 Z-Man Games. Pandemic und Z-Man Games sind ® von Z-Man Games. Das Z-Man-Logo ist TM von Z-Man Games. Gamegenic und das Gamegenic-Logo sind TM & © von Gamegenic GmbH, Deutschland. Apple und das Apple Logo sind Marken der Apple Inc., die in den USA und weiteren Ländern eingetragen sind. App Store ist eine Dienstleistungsmarke der Apple Inc. Google Play ist ein Markenzeichen von Google Inc. Die Amazon-Marke wird unter Lizenz von Amazon.com, Inc. oder Tochtergesellschaften verwendet. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.