

Ein kooperatives Spiel für 2-5 Spieler ab 8 Jahren. Dauer: 45 Minuten.

Wir befinden uns in der Mitte des 19. Jahrhunderts. Ihr gehört der Zweiten Königlichen Philanthropischen Expedition an und begebt euch auf die Suche nach den Ursprüngen der Seuchen, die sich verheerend auf die ländlichen Gebiete der iberischen Halbinsel auswirken. Werdet ihr eure Mission erfüllen? Schafft ihr es, alle 4 Seuchen rechtzeitig zu erforschen und so die Menschheit zu retten?

SPITETURESCHIRETBUNG

Iberia: Ein Brettspiel mit dem Pandemic-System ist ein kooperatives Spiel. Das heißt, alle Spieler gewinnen oder verlieren gemeinsam. Ihr gewinnt, wenn es euch gelingt, alle 4 Seuchen zu erforschen. Ihr verliert, wenn:

- \bullet es zu 8 Ausbrüchen gekommen ist (und dadurch zu einer Massenpanik) 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 davon gelaufen ist).

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

SPIELMATERIAL



7 Spielfiguren



7 Rollenkarten





69 Spielerkarten (48 Stadtkarten, 15 Ereigniskarten, 6 Epidemiekarten)



4 Krankenhäuser



96 Seuchenwürfel (je 24 in 4 Farben)



4 Forschungsmarker



1 Ausbruchsmarker

SPIELVORBEREITUNG



SPIELPAN, KRANKENHÄUSER, SPEZIALMARKER UND

SEUCHENWÜRFEL BEREITLEGEN
Legt den Spielplan in die Tischmitte. Sortiert die
Seuchenwürfel nach Farbe und legt sie daneben bereit. Legt
auch die Krankenhäuser, Schienenmarker und Wasseraufbereitungsmarker in Reichweite zur Seite.



AUSBRUCHS- UND FORSCHUNGS-MARKER PLATZIEREN

Legt den Ausbruchsmarker auf Feld 0 der Ausbruchsleiste. Legt die 4 Forschungsmarker unterhalb des Feldes für erforschte Seuchen bereit.



INFEKTIONSMARKER PLATZIEREN UND 9 STÄDTE INFIZIEREN

- Platziert den Infektionsmarker auf dem ganz linken Feld der Infektionsleiste. Mischt verdeckt die Infektionskarten.

 Deckt 3 davon auf. Jede Karte zeigt eine Stadt in einer bestimmten Farbe. Platziert je 3 Seuchenwürfel der entsprechenden Farbe in diesen 3 Städten (auf dem Spielplan).
- Deckt 3 weitere Karten auf und platziert je 2 passende Seuchenwürfel in diesen Städten.
- Deckt dann noch mal 3 Karten auf und platziert je 1 passenden Seuchenwürfel in diesen Städten. (Ihr bringt also insgesamt 18 Seuchenwürfel 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 Seuchenwürfel muss der Kartenfarbe entsprechen.



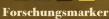


JEDER SPIELER ERHÄLT EINE ROLLENKARTE, EINE SPIELFIGUR UND EINE ÜBERSICHTSKARTE

Jeder von euch erhält eine Übersichtskarte sowie eine zufällige Rollenkarte und die dazugehörige Spielfigur. Legt übrig gebliebene Rollenkarten und Spielfiguren zurück in die Schachtel.









48 Infektionskarten



5 Übersichtskarten



4 Seuchenkarten (zum Einsatz beim Herausforderungsmodul "Klassische Seuchen")



1 Übersichtskarte: Spielreihenfolge (zum Einsatz beim Herausforderungsmodul "Zustrom von Kranken")



1 Infektionsmarker



14 Wasseraufbereitungsmarker



20 Schienenmarker



1 Präventionsmarker

1 Spielplan



Ausbruchsleiste



Spielerkartenstapel

Spielerkarten-Ablagestapel



DAS SPIEL BEGINNT

Jeder von euch schaut sich seine Handkarten an. Der Spieler, der die Stadtkarte mit dem frühesten Gründungsdatum besitzt, beginnt.

Anmerkung: Auf den Stadtkarten findet ihr das ungefähre Gründungsdatum. (Bedenkt dabei, dass es dort schon vor Tausenden von Jahren menschliche Siedlungen gab, lange bevor den Städten ihre Namen gegeben wurde.)

EREIGNISSE VORBEREITEN UND KARTEN AN SPIELER VERTEILEN

Sucht aus dem Stapel der Spielerkarten die 6 Epidemiekarten heraus und legt sie zunächst zur Seite.

Mischt nun alle Ereigniskarten und legt eine bestimmte Anzahl zufällig beiseite. Die jeweilige Anzahl entnehmt ihr der nachfolgenden Tabelle.

Fügt nun diese Ereigniskarten den Stadtkarten hinzu und legt die übrigen Ereigniskarten verdeckt zurück in die Schachtel.

Mischt die Spielerkarten (Stadt- und Ereigniskarten). Teilt dann an jeden von euch je nach Spielerzahl eine bestimmte Anzahl als Handkarten aus:

| Spielerzahl | Ereignisse im Stapel | Handkarten |
|--------------------|-------------------------|------------|
| 2 Spieler | 4 | 4 |
| 3 Spieler | 5 | 3 |
| 4 Spieler | 6 | 2 |
| 5 Spieler | 8 | 2 |

Jeder von euch schaut sich seine Stadtkarten an und setzt seine Spielfigur auf eine seiner Städte. Hat ein Spieler keine Stadtkarte (weil er z.B. nur Ereigniskarten hat), kann er seine Spielfigur auf eine beliebige Stadt seiner Wahl setzen. Legt eure Handkarten offen vor euch auf den Tisch.

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 die einzelnen Stapel abschließend wieder aufeinander.





SPIELABLAUF

Dein Zug besteht immer aus 3 Phasen:

- Aktionsphase: 4 Aktionen ausführen
- Nachschubphase: 2 Spielerkarten nachziehen
- 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 dürft frei miteinander diskutieren, euch gegenseitig beraten und offen Vorschläge einbringen. Dennoch entscheidest du in deinem Zug letztlich selbst, was du tust.

Eure Handkarten bestehen aus Stadtkarten und Ereigniskarten. Stadtkarten werden bei einigen Aktionen benötigt. Ereigniskarten können jederzeit ausgespielt werden (nicht nur im eigenen Zug).

KTIONSPHASE

Du darfst in deinem Zug bis zu 4 Aktionen ausführen.

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

MIT DER KUTSCHE/DEM BOOT FAHREN

Bewege dich (also deine Spielfigur) in eine Stadt, die

durch eine braune Verbindungslinie (durchgezogen oder gestrichelt) mit deinem derzeitigen Standort verbunden ist.

MIT DEM ZUG FAHREN

Bewege dich in eine Stadt, die durch eine ununter-brochene Kette von Schienenmarkern mit deinem Standort verbunden ist.

MIT DEM SCHIFF FAHREN

Bewege dich zwischen zwei Hafenstädten. Wirf dazu eine Stadtkarte ab, deren Farbe mit dem Zielort übereinstimmt.

ANDERE AKTIONEN

SCHIENEN BAUEN

Platziere einen Schienenmarker auf einer Linie, die aus deiner gegenwärtigen Stadt herausführt. (Nicht möglich auf gestrichelten Linien.)

Schienenmarker dürfen nicht auf den gestrichelten Linien platziert werden, die nach Andorra la Vella, Palma de Mallorca oder Gibraltar hinein- oder herausführen. Ihr dürft euch jedoch entlang dieser Linie mit der Kutsche oder dem Boot bewegen. Wenn keine Schienenmarker mehr zur Verfügung stehen, könnt ihr diese Aktion nicht ausführen.

KRANKENHAUS BAUEN

Wirf die Stadtkarte der Stadt ab, in der du gerade stehst, und setze ein Krankenhaus in diese Stadt. Das Krankenhaus muss dieselbe Farbe haben wie deine Stadt. Nimm also das Krankenhaus der betreffenden Farbe aus dem Vorrat neben dem Spielplan. Sollte das Krankenhaus in der benötigten Farbe schon auf dem Spielplan stehen, dann verschiebe es vom gegenwärtigen Standort in deine Stadt.

Regionen sind die Gebiete auf dem Spielplan, die von den braunen Verbindungslinien zwischen den Städten umschlossen werden. So ist z.B. das von den Linien zwischen Huesca, Andorra la Vella, Girona, Barcelona und Zaragoza umschlossene Gebiet eine Region. Jede Region kann eine beliebige Anzahl von Wasseraufbereitungsmarkern enthalten.

Auch das von Barcelona, Tarragona, Valencia und Palma de Mallorca umschlossene Seegebiet zählt als Region.



SEUCHE BEHANDELN

Entferne 1 Seuchenwürfel aus der Stadt, in der du gerade stehst, und lege ihn zum Vorrat neben dem Spielplan.

Wichtig: Anders als im originalen **Pandemic**-Spiel entfernt ihr in **Iberia** nur 1 Seuchenwürfel vom Spielplan, und zwar auch dann, wenn eine Seuche erforscht ist. (Seuchen werden bei **Iberia** weder geheilt noch ausgerottet.)



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
- die Karte dieser Stadt von deinem Mitspieler erhalten.

Beispiel: Wenn du die Stadtkarte "Córdoba" hast und mit einem Mitspieler in Córdoba stehst, darfst du diesem Mitspieler die Stadtkarte "Córdoba" geben. Hat dein Mitspieler die Stadtkarte "Córdoba", während ihr beide in Córdoba steht, darfst du die Karte von ihm erhalten. In beiden Fällen müsst ihr beide mit dem Tausch einverstanden sein.

Hat dadurch einer von euch jetzt mehr als 7 Karten auf der Hand, muss er so viele davon abwerfen oder Ereigniskarten ausspielen *(siehe "Ereigniskarten" auf S. 7)*, bis er wieder 7 Karten hat.



EINE SEUCHE ERFORSCHEN

Stehst du in einer Stadt mit Krankenhaus, wirf 5 Stadtkarten ab, die mit der Farbe des Krankenhauses übereinstimmen. Damit erforschst du die farblich passende Seuche. Um anzuzeigen, dass die Seuche erfolgreich erforscht ist, lege den Forschungsmarker dieser Farbe auf das entsprechende Spielplanfeld für erforschte Seuchen.

Wichtig: Anders als im originalen **Pandemic**-Spiel entdeckt ihr bei **Iberia** niemals die Heilmittel für Seuchen. Ihr erforscht hingegen, wie ihre Ausbreitung verhindert werden kann.

Wenn eine Seuche erforscht ist, bleiben die entsprechenden Seuchenwürfel auf dem Spielplan und neue Würfel können im Falle von Epidemien und Infektionen hinzugefügt werden (siehe "Epidemiekarten" und "Infektionsphase" auf S. 6). Karten in der Farbe der erforschten Seuche können jedoch nun zur Wasseraufbereitung in einer beliebigen zu euch angrenzenden Region benutzt werden. So kommt ihr der Erfüllung eurer Mission ein Stück näher.



WASSER AUFBEREITEN

Es gibt folgende Möglichkeiten, 2 Wasseraufbereitungsmarker in einer zu dir angrenzenden Region zu platzieren:

- Wirf eine Stadtkarte ab, deren Farbe mit einer Stadt an dieser angrenzenden Region übereinstimmt.
- Wirf eine Stadtkarte in der Farbe einer erforschten

Jeder Wasseraufbereitungsmarker verhindert das Platzieren eines Seuchenwürfels in einer Stadt, die an der betreffenden Region liegt (siehe "Epidemiekarten", "Infektionsphase" und "Ausbrüche" auf S. 6–7). Wenn keine Wasseraufbereitungsmarker mehr zur Verfügung stehen, könnt ihr diese Aktion nicht ausführen.



1. Beispiel Wasseraufbereitung: Julia befindet sich in Barcelona und spielt eine gelbe Karte, um 2 Wasseraufbereitungsmarker in der im Norden angrenzenden Region zu platzieren. Alternativ hätte sie auch eine rote Karte spielen können, um diese Aktion durchzuführen, da auch die rote Stadt Huesca an der Region liegt.



2. Beispiel Wasseraufbereitung: Die schwarze Seuche ist erforscht worden. Marie befindet sich in Zaragoza und könnte eine schwarze Karte verwenden, um 2 Wasseraufbereitungsmarker in einer der 6 angrenzenden Regionen zu platzieren. Sie entscheidet sich für die Region westlich von Zaragoza.





Spielbeispiel: Julia führt in ihrem Zug 4 Aktionen aus:

(1) Bewegungsaktion mit der Kutsche von Andorra la Vella nach Huesca, (2) Bewegungsaktion mit dem Zug nach Madrid, (3) Krankheit behandeln in Madrid, indem sie dort einen roten Seuchenwürfel entfernt und (4) ein weiteres Mal Krankheit behandeln in Madrid, indem sie dort einen zweiten roten Seuchenwürfel entfernt.

Damit hat Julia die Aktionsphase ihres Zuges abgeschlossen.



Spielbeispiel: Nachdem die gelbe Seuche erforscht wurde:

Auf dem Spielplan gibt es noch 3 Seuchenwürfel in Málaga. Dort beginnt Julia ihren Zug. Sie möchte Wasseraufbereitungsmarker in der Region nordöstlich von Málaga platzieren. Da die gelbe Seuche bereits erforscht wurde, kann sie nun gelbe Karten dazu verwenden, die Aktion "Wasser aufbereiten" in einer beliebigen angrenzenden Region auszuführen. Sie wirft also die gelbe Stadtkarte "Valencia" ab und platziert 2 Wasseraufbereitungsmarker in der Region (1).

Marie (weiße Spielfigur) steht in Vigo und teilt Julia mit, dass sie die Stadtkarte "León" hat. Dies wäre die letzte Karte, die sie bräuchte, un die rote Seuche zu erforschen.

Julia spielt die blaue Stadtkarte "Lisboa" und fährt mit dem Schiff nach Vigo (2). Dann fährt sie mit dem Zug nach León (3). Da sie die Eisenbahnerin ist, darf sie Marie mit nach León nehmen.

Anschließend führt Julia die Aktion "Wissen teilen" aus (4) und bittet Marie um die Stadtkarte "León". Marie gibt sie ihr, so dass Julia jetzt 5 rote Karten hat.

Damit hat Julia die Aktionsphase ihres Zuges abgeschlossen. Sie plant in ihrem nächsten Zug nach Gijón zu reisen, um die Aktion "Seuche erforschen" auszuführen, denn Peter (grüne Spielfigur) hat dort bereits ein rotes Krankenhaus gebaut.







NACHSCHUBPHASE

Nachdem du deine Aktionen ausgeführt hast (maximal 4), zieh 2 Karten auf einmal vom Spielerkarten-Nachziehstapel.



Sollte der Spielerkarten-Nachziehstapel kurz vor dem Nachziehen aus weniger als 2 Karten bestehen, endet das Spiel sofort und ihr habt verloren!

EPIDEMIEKARTEN

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

- 1. Infektionsquote erhöhen: Bewege den Infektionsmarker auf der Infektionsleiste ein Feld vorwärts.
- 2. Infizieren: Zieh die unterste Karte des Infektions-Nachziehstapels. Platziere jetzt 3 Seuchenwürfel der Kartenfarbe in der auf der Karte angegebenen Stadt. Sollten sich bereits Würfel dieser Farbe in der Stadt befinden, lege von den 3 Seuchenwürfeln nur so viele dazu, dass genau 3 Würfel dieser Farbe in der Stadt liegen. Da hierbei nicht alle 3 Seuchenwürfel in der Stadt platziert werden konnten, kommt es zu einem Ausbruch (siehe "Ausbrüche" auf S. 7).

Jeder Wasseraufbereitungsmarker in einer an diese Stadt angrenzenden Region verhindert das Platzieren eines Seuchenwürfels. Statt einen Seuchenwürfel zu platzieren, entfernst du einen der Wasseraufbereitungsmarker und legst ihn zurück in den Vorrat.

Die gezogene Infektionskarte kommt danach auf den offenen Infektions-Ablagestapel.



Solltet ihr irgendwann während einer Epidemie, eines Ausbruchs oder in der Infektionsphase nicht die benötigte Anzahl Seuchenwürfel auf dem Spielplan platzieren können (weil der Vorrat der benötigten Farbe leer ist), endet das Spiel sofort und ihr habt verloren.

3. Intensität erhöhen: Mische nun alle Karten des offenen Infektions-Ablagestapels und lege sie dann verdeckt auf den vorhandenen Infektions-Nachziehstapel.

Vergiss nicht: Beim Schritt "Infizieren" musst du immer die unterste Karte des Infektions-Nachziehstapels ziehen. Außerdem werden danach nur die Karten des Infektions-Ablagestapels gemischt und verdeckt auf dem Infektions-Nachziehstapel gelegt.

Sollte der seltene Fall eintreten, dass du 2 Epidemiekarten gezogen hast, führe die obigen Schritte zweimal nacheinander aus.

Da in diesem Fall am Ende der zweiten Epidemie nur eine einzelne Karte auf den Infektions-Nachziehstapel gelegt wird, kommt es in der anschließenden Infektionsphase (siehe rechts) auf jeden Fall zu einem Ausbruch. Das kann nur durch das Ausspielen einer Ereigniskarte verhindert werden (siehe Seite 7).

Nachdem du die Schritte einer Epidemiekarte abgearbeitet hast, kommt diese Karte aus dem Spiel. Du darfst dafür keine Ersatzkarte vom Spielerkarten-Nachziehstapel ziehen.

HANDKARTENLIMIT

Hast du am Ende der Nachschubphase (nach eventuellen Epidemien), mehr als 7 Karten auf der Hand, musst du deine Handkarten auf 7 reduzieren. Das kannst du dadurch tun, dass du Karten abwirfst und/oder Ereigniskarten ausspielst (siehe "Ereigniskarten" auf S. 7).

Spielbeispiel (Fortsetzung): Julia zieht 2 Karten vom Spielerkarten-Nachziehstapel. Da keine Epidemiekarte dabei ist und sie dadurch auch nicht mehr als 7 Karten auf der Hand hat, geht ihr Zug direkt mit der Infektionsphase weiter.



Decke nacheinander so viele Karten vom Infektions-Nachziehstapel auf, wie der Infektionsmarker auf der Infektionsleiste angibt (die Zahl unter seiner Position). Infiziere die Städte auf dem Spielplan in der Reihenfolge, in der sie aufgedeckt werden.

Um eine Stadt zu infizieren, platziere 1 Seuchenwürfel in der Farbe ihrer Infektionskarte in dieser Stadt. Befindet sich jedoch ein Wasseraufbereitungsmarker in einer an diese Stadt angrenzenden Region, platziere keinen Seuchenwürfel, sondern entferne stattdessen einen Wasseraufbereitungsmarker aus der Region und lege ihn zurück in den Vorrat. (Wenn es Wasseraufbereitungsmarker in mehr als einer angrenzenden Region gibt, dann entscheidest du, welcher Marker entfernt wird.)

Sollten sich bereits 3 Würfel dieser Farbe in der Stadt befinden, platziere keinen vierten! Stattdessen kommt es zu einem Ausbruch dieser Seuche (siehe "Ausbrüche" auf S. 7). Die gezogene Infektionskarte kommt danach offen auf den Infektions-Ablagestapel.



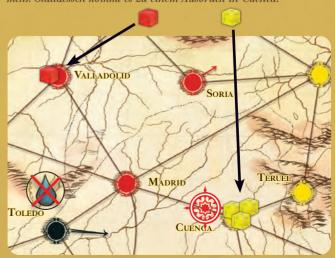


Spielbeispiel (Fortsetzung): Julia beendet ihren Zug mit der Infektionsphase. Da der Infektionsmarker eine 3 anzeigt, deckt sie 3 Karten vom Infektions-Nachziehstapel auf: zuerst Toledo, dann Valladolid, dann Cuenca.

Ein Wasseraufbereitungsmarker liegt in der an Toledo angrenzenden Region, deshalb entfernt Julia diesen Marker vom Spielplan und legt die Toledo-Karte auf den Infektions-Ablagestapel.

In Valladolid liegt bereits ein roter Seuchenwürfel. Julia platziert noch einen weiteren. Dann legt sie die Valladilid-Karte auf den Infektions-Ablagestapel.

Die gelbe Seuche wurde erforscht, aber es liegen keine Wasseraufbereitungsmarker bei Cuenca. Daher muss Julia Cuenca infizieren. Da aber schon 3 gelbe Würfel dort liegen, platziert sie keinen vierten mehr. Stattdessen kommt es zu einem Ausbruch in Cuenca.





AUSBRÜCHE

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 verbunden sind. Platziere dazu 1 Seuchenwürfel in der Farbe der ausgebrochenen Seuche in jeder dieser Städte (oder entferne ggf. einen Wasseraufbereitungsmarker). Sollten in einer oder mehreren dieser Städte ebenfalls bereits 3 Seuchenwürfel dieser Farbe liegen, wird dort kein vierter Würfel platziert. 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 je 1 Feld weiter bewegt und die benachbarten Städte mit je 1 Seuchenwürfel infiziert. Allerdings werden dabei Städte, die während der momentanen Ausbruchsserie (ursprünglicher Ausbruch + eventuelle Anschlussausbrüche) bereits einen Ausbruch hatten, nicht noch einmal infiziert.



Sollte der Ausbruchsmarker das letzte Feld der Ausbruchsleiste erreichen, endet das Spiel sofort und ihr hab<u>t</u> verloren!





Spielbeispiel (Fortsetzung): In Cuenca kommt es zu einem Ausbruch der gelben Seuche. Julia bewegt den Ausbruchsmarker um 1 Feld vorwärts und platziert in jeder mit Cuenca verbundenen Stadt 1 gelben Würfel: Madrid, Teruel, Albacete und Valencia. Da in Valencia bereits 3 gelbe Würfel liegen, kommt dort kein vierter dazu. Stattdessen kommt es dort zu einem Anschlussausbruch.

Julia bewegt deshalb den Ausbruchsmarker noch 1 Feld vorwärts und platziert in jeder mit Valencia verbundenen Stadt 1 gelben Würfel: Tarragona, Alicante, Albacete und Palma de Mallorca, aber nicht Cuenca (da es in Cuenca während dieser Ausbruchsserie bereits einen Ausbruch gab). Danach legt Julia die Cuenca-Karte 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. Wer die Ereigniskarte ausspielt, entscheidet, wie sie eingesetzt wird.

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

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

Beispiel: Wenn die erste in der Infektionsphase gezogene Karte einen Ausbruch auslöst, darfst du nicht die Ereigniskarte "Tag und Nacht unterwegs" spielen, um z.B. die Krankenschwester (und ihren Präventionsmarker) zu bewegen und den Ausbruch zu verhindern. Erst nachdem der Ausbruch (bzw. die Ausbruchsserie) abgehandelt wurde, dürftest du die Karte spielen und anderweitig nutzen, bevor die nächste Infektionskarte aufgedeckt wird.

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

SPIELERKARTEN

Legt alle Handkarten offen vor euch hin, so dass sie für alle sichtbar sind.

Nur Spielerkarten zählen für das Handkartenlimit. Eure Rollen- und Übersichtskarten sind nicht Teil eurer Handkarten.

Ihr dürft euch die Karten in den Ablagestapeln jederzeit ansehen.

SPIELENDE

Ihr gewinnt sofort, sobald ihr alle 4 Seuchen erforscht habt.

Sobald ihr alle Seuchen erforscht habt, endet das Spiel und ihr gewinnt 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 platzieren müsstet, sind vorrätig.
- Jemand kann in seiner Nachschubphase keine 2 Spielerkarten nachziehen.



MODUL 1: ZUSTROM VON KRANKEN

Dieses Herausforderungsmodul simuliert den Zustrom von Kranken in den neu entstehenden Krankenhäusern der Iberischen Halbinsel im 19. Jahrhundert. In dieser Zeit wurden Krankenhäuser zur Behandlung bestimmter Krankheiten gebaut und kranke Menschen machten sich auf den Weg in diese Städte, voller Hoffnung auf Behandlung ihrer Krankheiten.

SPIELVORBEREITUNG

Verändert die Spielvorbereitung des Basis-Spiels wie folgt:

- Legt die Übersichtskarte "Zustrom von Kranken" auf den Bereich "Spielzug" auf dem Spielplan. Sie zeigt euch die neue Spielreihenfolge an und erinnert euch auch daran, bei jedem Zug den Schritt "Kranke bewegen" zu berücksichtigen.
- Zu Beginn des Spiels gibt es nur 6 Wasseraufbereitungsmarker im Vorrat. Teilt die verbliebenen Marker in 4 Stapel zu je 2 Marker auf und stellt ein Krankenhaus auf jeden dieser Stapel.

SPIELABLAUF

KRANKENHÄUSER BAUEN

Der Bau eines Krankenhauses hat jetzt zusätzliche Vorteile. Immer wenn du ein Krankenhaus baust und das Krankenhaus auf den Spielplan gesetzt hast, führst du folgende Schritte aus:

- Lege die 2 Wassaufbereitungsmarker, die sich unter dem Krankenhaus befanden, in den Vorrat. Sie können von nun an verwendet werden.
- Entferne die Seuchenwürfel in der Farbe des Krankenhauses (sofern vorhanden) aus der Stadt, in der das Krankenhaus gebaut wurde, und lege sie zurück in den Vorrat.

Der Nachteil des Krankenhausbaus ist jedoch, dass ihr nun in jedem Zug einen Seuchenwürfel *(bei diesem Modul stellen die Würfel die Kranken dar)* zu jedem Krankenhaus hinbewegen müsst. Das bedeutet, dass Krankenhäuser schnell überfüllt sein können.

Kranke werden *nach* der Aktionsphase, aber *vor* der Nachschubphase bewegt. So ergeben sich folgende Spielzüge:

- 1. Aktionsphase: 4 Aktionen ausführen
- 2. Kranke bewegen (1 pro Farbe)
- 3. Nachschubphase: 2 Spielerkarten nachziehen
- 4. Infektionsphase: Städte infizieren

KRANKE BEWEGEN

In Phase 2 ("Kranke bewegen") bewegst du den nächstgelegenen Kranken (=Seuchenwürfel) eine Stadt vorwärts in Richtung des gleichfarbigen Krankenhauses.

Um zu bestimmen, wer der nächstgelegene Kranke ist, zählt ihr die Linien zwischen den verbundenen Städten und ignoriert dabei die Eisenbahnschienen. Wenn 2 oder mehr Kranke gleich nah am Krankenhaus sind, dann habt ihr die Wahl, welchen Kranken ihr bewegt.

Die Kranken werden immer den schnellsten Weg zum Krankenhaus wählen, d.h. sie werden den Zug nehmen, wenn dies schneller ist. Sollten 2 oder mehr Wege gleich schnell sein, dann habt ihr die Wahl. Wasseraufbereitungsmarker oder der Präventionsmarker der Krankenschwester haben keine Wirkung bei Kranken, die unterwegs sind.

Eine Stadt mit Krankenhaus, die in Folge des Zustroms von Kranken nun 4 Seuchenwürfel (=Kranke) derselben Farbe hat, gilt als **überfüllt** (siehe "Überfüllte Krankenhäuser" rechts).

Kommt es in einer Stadt mit Krankenhaus zu einem **Ausbruch** (z. B. durch Infektionen oder Epidemiekarten), platziere den vierten Seuchenwürfel (niemals einen fünften oder sechsten derselben Farbe) in der Stadt und folge den Regeln für überfüllte Krankenhäuser:

ÜBERFÜLLTE KRANKENHÄUSER

Sollte ein Krankenhaus jemals 4 oder mehr Kranke derselben Farbe haben, dann gilt das Krankenhaus als überfüllt und die Menschen verlassen die Stadt. Anstelle des normalen Ausbruchsszenarios müsst ihr nun **alle** Kranken dieser Farbe in benachbarte Städte bewegen, dabei könnt ihr entscheiden, in welche Städte ihr die Kranken (=Seuchenwürfel) bewegen wollt.

In manchen Fällen kann dies zu einem oder mehreren Ausbrüchen führen. Tritt dieser Fall ein, dann handelt die Ausbrüche ganz normal ab.

Nachdem ihr die Würfel aus der Stadt mit dem überfüllten Krankenhaus herausbewegt habt, bewegt ihr den Ausbruchsmarker auf der Ausbruchsleiste 1 Feld vorwärts.



In der Phase "Kranke bewegen" bewegt Marie 1 Kranken (einen gelben Seuchenwürfel) aus Zaragoza zum gelben Krankenhaus nach Cuenca. Sie darf nicht den gelben Würfel aus Barcelona bewegen, da dieser weiter vom Krankenhaus entfernt ist. Zwischen Zaragoza und Cuenca liegen Schienen. Deshalb kann Marie den Kranken direkt dorthin bewegen. Das Krankenhaus ist mit 4 Würfeln einer Farbe nun überfüllt!



Marie nimmt alle gelben Seuchenwürfel aus Cuenca und bewegt sie in benachbarte Städte. Sie bewegt also 2 gelbe Würfel nach Madrid, 1 gelben Würfel nach Teruel und 1 gelben Würfel nach Albecete. (Sie beschließt, niemanden nach Valencia zu bewegen.) Dann bewegt sie den Ausbruchsmarker ein Feld vorwärts.

MODUL 2: KLASSISCHE SEUCHEN

HINTERGRUND

In diesem Herausforderungsmodul müsst ihr als erfahrenes Team gegen noch heimtückischere Infektionskrankheiten ankämpfen. Jede dieser Krankheiten zeigt sich nun auf schreckliche, unberechenbare Weise: häufigere, gefährliche Ausbrüche, schnellere Infektionswege und Behandlungsschwierigkeiten ... Das Leben in einer Stadt des 19. Jahrhunderts war alles andere als einfach!

Obwohl viele Infektionskrankheiten ihre verheerende Wirkung in der Welt des 19. Jahrhunderts zeigten, tauchen nur vier dieser gefährlichen Seuchen in diesem Spiel auf. In jener Zeit begann die Menschheit zu verstehen, wie Seuchen entstanden, wie man sie bekämpfen und verhindern konnte.

In weiten Teilen der industrialisierten Welt sind diese Seuchen ausgerottet, aber immer noch werden Millionen von Menschen von diesen Infektionskrankheiten heimgesucht.

SPIELAUFBAU

Mischt die Seuchenkarten und wählt willkürlich eine, zwei, drei oder auch vier von ihnen aus, je nach Schwierigkeitsgrad. Je mehr ihr auswählt, desto anspruchsvoller wird das Spiel. (Für den Anfang empfiehlt es sich, zunächst nur mit einer Karte zu spielen und dann nach und nach den Schwierigkeitsgrad in nachfolgenden Partien zu steigern.) Legt die ausgewählte(n) Seuchenkarte(n) neben den Spielplan und den Rest zurück in die Schachtel.

SPIELABLAUF

Ihr folgt den üblichen Regeln, jedoch haben die 4 klassischen Seuchen nun besondere Auswirkungen:



SCHWARZ - MALARIA

Wenn du eine Stadt, die noch keine schwarzen Seuchenwürfel hat, mit Schwarz infizierst, platzierst du statt 1 nun 2 schwarze Seuchenwürfel.

Huelva hat keine schwarzen Seuchenwürfel. Bei Infektion mit Schwarz werden dort 2 schwarze Seuchenwürfel platziert

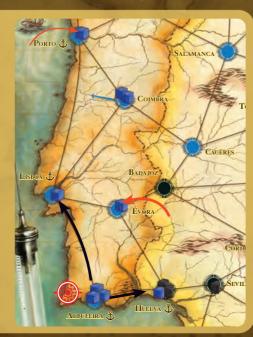




BLAU - CHOLERA

Bei einem Ausbruch von Blau: Platziere wie gewohnt einen blauen Seuchenwürfel in jeder Stadt, die mit dem Ausbruchsort durch eine Linie verbunden ist. Platziere zusätzlich einen blauen Würfel in jeder Stadt, die 2 Verbindungslinien vom Ausbruchsort entfernt ist und noch keinen Würfel hat (egal welcher Farbe).

Ausbruch in Albufeira. Je ein Seuchenwürfel wird wie gewöhnlich in Lisboa und Huelva platziert. Nun wird zusätzlich je ein blauer Würfel in Porto unď Évora platziert (diese beiden Städte sind durch 2 Verbindungslinien vom Ausbruchsort Albufeira getrennt). In Coimbra und Sevilla hingegen werden keine Würfel platziert, da sich dort schon Würfel befinden.





ROT – TYPHUS

Wenn es mehr als einen roten Seuchenwürfel in einer Stadt gibt, kostet es 2 Aktionen, einen dieser roten Seuchenwürfel zu entfernen.

Du brauchst nun 2 Aktionen, um den ersten roten Seuchenwürfel (Aktion "Krankheit behandeln") aus Madrid zu entfernen, da dort schon 2 liegen. Um den verbliebenen roten Würfel durch die Aktion "Krankheit behandeln" zu entfernen, führst du eine weitere Aktion durch.



2 Aktionen



1 Aktion



GELB - GELBFIEBER

Wenn ein gelber Seuchenwürfel in einer Hafenstadt platziert wird, so muss zusätzlich je ein weiterer gelber Seuchenwürfel in den benachbarten Hafenstädten platziert werden.

Die Hafenstadt Alicante wurde infiziert. Deshalb bekommen nun auch Valencia und Cartagena, die benachbarten Hafenstädte, je einen gelben Seuchenwürfel.





WISSENSWERTES AUS DER GESCHICHTE

EREIGNISSE



BRIEFWECHSEL

Die Briefpost ist so alt wie die Römerzeit. Die ersten spanischen Briefmarken wurden am 1. Januar 1850 eingeführt. In Portugal wurden sie zwei Jahre später offiziell zugelassen und ab 1853 benutzt.



EIN WEITERER TAG

Forscher und Wissenschaftler widmeten sich mit Leib und Seele dem Kampf gegen Infektionskrankheiten. Universitäten und Königliche Akademien bildeten die wichtigsten wissenschaftlicht. Institutionen. Als die ersten Pläne zur öffentlichen Bildung aufkamen, waren 90% der erwachsenen Bevölkerung Analphabeten.



EISENBAHNLINIE

Mit dem Allgemeinen Eisenbahngesetz (Ley General de Caminos de Hierro) wurde im Jahre 1855 der erste Plan zum Bau eines nationalen Eisenbahnnetzes entworfen, dabei wurden breitere Schienen als im restlichen Europa üblich verbaut. In Portugal wurde das Haupteisenbahnnetz von 1856 bis 1890 gebaut.



FÜR DEN GUTEN ZWECK
Die Königliche Philanthropische Expedition
war eine ärztliche Mission und fand von 1803
bis 1806 statt. Ziel der Expedition war es, einen Pocken-Impfstoff in die spanischen Überseegebiete zu bringen. Dieser Impfstoff wurde im Blut von 22 Waisenjungen transportiert. Es war die erste Gesundheitskampagne der Weltgeschichte.



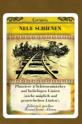
GÜNSTIGE ZEIT

Epidemien und Ausbrüche neuer Infektionskrankheiten haben die Bevölkerung im Laufe der Menschheitsgeschichte dezimiert. Dank wissenschaftlichem Fortschritt konnte man viele schreckliche Seuchen in den Griff bekommen und in einigen Regionen sogar komplett ausrotten.



KRANKENHAUSGRÜNDUNG

Es gab spezialisierte Krankenhäuser für unterschiedliche Arten von Krankheiten. Kranke Menschen reisten wegen der dort existierenden Krankenhäuser in die Städte, obwohl die Heilungsmöglichkeiten sehr begrenzt waren.



NEUE SCHIENEN

Die erste Eisenbahnlinie auf der Iberischen Halbinsel verlief von Barcelona bis Mataro und wurde am 28. Oktober 1848 in Betrieb genommen. (Die erste Eisenbahnlinie im Spanischen Imperium gab es 1837 auf Kuba). Die erste portugiesische Eisenbahnlinie wurde am 28. Oktober 1856 in Betrieb genommen und verlief von Lissabon nach Carregado.



MIGRATION NACH ÜBERSEE

In den letzten 10 Jahren des 19. Jahrhunderts befanden sich u. a. folgende Überseeterritorien unter spanischer Kontrolle: die Kanarischen Inseln, Ceuta, Melilla, Kuba, Puerto Rico, die Philippinen, Guinea und Spanisch-Sahara. Zu Portugal gehörten u. a. Gebiete auf den Azoren, Madeira, in Afrika (Kap Verde, Guiné-Bissau, Angola, Mosambik), Portugiesisch-Indien (Goa, Damão), Macao und Timor-Leste. Zur Iberischen Halbinsel gehörte auch noch ein kleines, drittes Land namens Andorra, sowie die britische Kolonie Gibraltar.



SCHIFFE BEIM EINLAUFEN

Bis Ende des 19. Jahrhunderts waren Schiffe und Boote das schnellste Transportmittel für Langstrecken und zugleich wichtigstes Transportmedium im Frachtverkehr.



STAATLICHE MOBILMACHUNG

Die Königliche Philanthropische Expedition wurde von Dr. Francisco Javier de Balmis geleitet. Mitglieder seines Team waren: ein Wundarzt, 3 Krankenschwestern, 2 Sanitäter, 2 Assistenten, 1 Pfarrerin und 22 Waisenjungen.



TAG UND NACHT UNTERWEGS Vor dem Eisenbahnzeitalter waren Kutschen das Haupttransportmittel.



TELEGRAMM

TELEGRAMMDie erste telegrafierte Nachricht in Spanien wurde von Madrid nach Irún geschickt. Der Inhalt des Telegramms war die Rede von Königin Isabell II. anlässlich der feierlichen Eröffnung einer neuen Kongressperiode am 8. November 1854. Der öffentliche Telegrammdienst begann am 25. Februar 1855. Im gleichen Jahr wurde Lissabon durch eine unterirdische Leitung mit den Azoren verbunden. Der öffentliche Telegrammdienst in Portugal wurde 1857 aufgenemmen. 1857 aufgenommen.





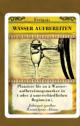
TRIUMPH DER WISSENSCHAFT

Die Menschheit konnte dank vieler wissenschaftlicher und medizinischer Entdeckungen auf den Gebieten der Hygiene und Mikrobiologie Siege im Kampf gegen Infektionskrankheiten erringen.



ZWEITE CHANCE

Verschiedene Seuchen befielen eine Stadt nach der anderen. Aber mit dem medizinischen Fortschritt stieg auch die Lebenserwartung.



WASSER AUFBEREITEN

Hygienemaßnahmen zählten zu den bahnbrechendsten Errungenschaften bei der Bekämpfung von Seuchen und Infektionskrankheiten. Dazu zählte sauberes Essen und Wasser sowie die Desinfektion medizinischer Instrumente.

SEUCHEN



CHOLERA

Das Bakterium *Vibrio cholerae* erreichte den Nordwesten von Porto im Jahre 1832. Später fand es über den Hafen von Vigo Zugang, zunächst 1833 und ebenso 1853. In aufeinanderfolgenden Epidemien wurden etwa 20% der Bevölkerung infiziert und mehr als 650000 Menschen starben.



GELBFIEBER

Das Virus wurde durch die Gelbfiebermücke Aedes aegypti verbreitet und befiel oft Meeresoder Binnenhafenstädte. Im mediterranen Raum und in den Städten des Südens kam es zu Ausbrüchen, die zu Beginn des 19. Jahrhunderts eine besonders verheerende Wirkung zeigten.



MALARIA

Der Norden der Halbinsel war malariafrei. Um 1880 wurde entdeckt, dass diese Infektionskrankheit durch einzellige Parasiten der Gattung *Plasmodium* verursacht und durch weibliche Anopheles-Mücken übertragen wird. Auch heute noch sterben Millionen von Menschen weltweit an Malaria.



TYPHUS

Rickettsia-Bakterien wurden durch Läuse, Milben, Flöhe oder Zecken übertragen, meistens in großen, verschmutzten Städten. In der Folge von Naturkatastrophen oder in vom Krieg zerstörten Städten tauchte diese Infektionskrankheit verstärkt auf.

REGELN, DIE OFT VERGESSEN WERDEN

- Wurde eine Seuche erforscht, entfernst du weiterhin nur 1 Seuchenwürfel, wenn du die Aktion "Krankheit behandeln" durchführst.
- Du darfst Karten in der Farbe einer erforschten Seuche dazu verwenden, die Aktion "Wasser aufbereiten" in einer angrenzenden Region auszuführen.
- Wenn du eine Epidemiekarte ziehst, darfst du dafür KEINE Ersatzkarte nachziehen.
- 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.
- Das Handkartenlimit ist für das ganze Spiel gültig, d.h. auch dann, wenn du eine Karte von einem Mitspieler erhältst.



ROLLENKARTEN

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



AGRARWISSENSCHAFTLERIN

- Nutze eine Aktion, um einen Wasseraufbereitungsmarker in einer angrenzenden Region zu platzieren.
- Bei der Aktion "Wasser aufbereiten" darfst du 1 zusätzlichen Wasseraufbereitungsmarker in der Region platzieren.



POLITIKER

- Nutze eine Aktion, um eine Stadtkarte einem Mitspieler in einer beliebigen Stadt zu **geben**. Dein Standort muss mit dieser Stadtkarte übereinstimmen.
- Nutze eine Aktion, um eine Stadtkarte auf deiner Hand gegen eine Stadtkarte aus dem Ablage-stapel **auszutauschen**. Dein Standort muss mit einer dieser beiden Karten übereinstimmen.



EISENBAHNER

- Du darfst einmal in deinem Zug bei der Aktion "Schienen bauen" direkt 2 Schienenmarker nacheinander platzieren. Dabei beginnst du an deinem gegenwärtigen Standort.
- Bei der Aktion "Mit dem Zug fahren" darfst du einen Passagier (d.h. eine Spielfigur in deiner Stadt) mitnehmen.



SEEMANN

- Du musst keine Karte abwerfen, wenn du die Aktion "Mit dem Schiff fahren" wählst.
- Bei der Aktion "Mit dem Schiff fahren" darfst du einen Passagier (d.h. eine Spielfigur in deiner Stadt) mitnehmen.



KRANKENSCHWESTER

- Zu deiner Rolle gehört der Präventions-marker. Platziere deinen Präventionsmarker beim Spielaufbau in einer an deine Stadt angrenzende Region. Städte, die an deinen Präventionsmarker angrenzen, können nicht infiziert werden.
- Der Präventionsmarker bewegt sich mit dir. Immer wenn du deine Spielfigur bewegst (oder sie von einem Mitspieler bewegt wird) – und zwar egal aus welchem Grund – legst du deinen Präventionsmarker in eine Region, die an deine Spielfigur angrenzt.



WISSENSCHAFTLERIN DER KÖNIGLICHEN AKADEMIE

- Bei der Aktion "Wasser aufbereiten" darfst du eine beliebige Stadtkarte abwerfen, die Farbe spielt dabei keine Rolle.
- Nutze eine Aktion, um dir die nächsten 3 Spielerkarten anzusehen. Ordne sie nach Belieben neu und lege sie zurück auf den Spielerkarten-Nachziehstapel.



LANDARZT

· Bei der Aktion "Krankheit behandeln" entfernst du einen Seuchenwürfel aus deiner eigenen Stadt und darfst dann noch 1 zusätzlichen Würfel aus deiner Stadt oder einer Stadt an einer angrenzenden Region entfernen.

CREDITS

Autoren: Jesús Torres Castro und Matt Leacock Illustration: Atha Kanaani und Chris Quilliams

Grafische Gestaltung: Philippe Guérin und Karla Ron
Layout Spielanleitung: Marie-Elaine Bérubé
Redaktion: Jean-François Gagné
Ein ganz besonderer Dank geht an Beth Heile, John Knoerzer und das Team von Jugamos Tod@s.
Testspieler: Colleen und Donna Leacock, David P., Enrique B., María B., Rafael N., Javi A., Pili M., Luis O., Ana M., Carlos M., Joaquín O., Sandra M., José Luis A., Marta M., Adrián J., Diego G., Silvia M., David A., Juan Carlos J., Emilio M., Elena Z., Rafa M., Álvaro L., JuanFran L., Elena M., Nacho E., Isaac A., Alberto M., Antonio V., Rafa S., Juan L., Maqui N., Jokin G., Sara S., Antonio R., Patricia, Dirk, Barbara, Raúl & Sonso.

Z-Man Games setzt sich für diverse Repräsentation und zugängliche Spiele für alle ein. Falls ihr irgendwelche Bedenken oder Vorschläge habt, kontaktiert uns bitte über unsere Webseite.

Hergestellt von: Z-Man Games, 1995 County Road B2 West ROSEVILLE, MN 55113, USA, info@ZManGames.com







