



PANDEMIE DIE HEILUNG

WIRKT SOFORT!

PANDEMIE: DIE HEILUNG

Ein Würfelspiel für 2 bis 5 Spieler ab 8 Jahren von Matt Leacock.

EINLEITUNG

Vier tödliche Seuchen drohen die ganze Welt zu infizieren! Die Spieler müssen zusammenarbeiten, um Krankheitsausbrüche zu verhindern und gleichzeitig Heilmittel zu finden. Baut ihr nur auf euer Glück, schafft ihr es nicht einmal über den Tag. Aber schafft ihr es, die Menschheit zu retten?

SPIELMATERIAL

- 48 Infektionswürfel, je 12 in 4 Farben
- 1 Infektionsbeutel
- 7 Spielfiguren
- 7 Rollenkarten
- 37 Spielerwürfel in 7 Farben
- 6 Regionen (Scheiben)
- 1 Behandlungszentrum mit Anzeigen für Ausbrüche und Infektionsquote
- 1 Ausbruchs-Spritze
- 1 Infektionsquoten-Spritze
- 1 CDC-Scheibe (*Center for Disease Control and Prevention*)
- 10 Ereigniskarten
- 1 Karte *Heilbare Krankheiten*
- 5 Spielhilfe-Karten

SPIELVORBEREITUNG

1. Legt das Behandlungszentrum in die Mitte des Tisches und die Regionen im Uhrzeigersinn von 1–6 kreisförmig drumherum.
2. Steckt die Infektionsquoten-Spritze in das erste Loch des Standard-Schwierigkeitsgrades (II) der Infektionsquoten-Anzeige.
*Spielt ihr zum ersten Mal ein kooperatives Spiel, empfehlen wir den Schwierigkeitsgrad **Einsteiger (I)**.*
3. Steckt die Ausbruchs-Spritze in das Startloch  der Ausbruchs-Anzeige.
4. Gebt die 48 Infektionswürfel in den Beutel und mischt gut durch.
5. Zieht zufällig 12 Würfel aus dem Beutel und würfelt mit allen gleichzeitig. Würfelt Kreuz-Symbole erneut, bis alle Würfel eine Augenzahl zeigen.

6. Legt jeden dieser Würfel in die Region mit der entsprechenden Augenzahl.
Liegen mehr als 3 Würfel derselben Farbe in einer Region, werft die überzähligen Würfel erneut, bis in jeder Region höchstens 3 Würfel derselben Farbe liegen.
7. Legt die CDC-Scheibe und die Karte *Heilbare Krankheiten* neben die Regionen, wie abgebildet.
8. Mischt die Ereigniskarten verdeckt und legt sie als Zugstapel neben dem CDC bereit. Zieht die obersten 3 Ereigniskarten und legt sie wie abgebildet offen neben dem CDC aus.
9. Mischt die Rollenkarten verdeckt und gibt jedem Spieler eine davon. Jeder Spieler erhält die Spielfigur und alle Spielerwürfel in der Farbe seiner Rollenkarte. Legt überzählige Rollenkarten, Spielfiguren und Spielerwürfel zurück in die Schachtel. Stellt eure Spielfiguren in Region 1 (Nordamerika).



SPIELZIEL

Pandemie: Die Heilung ist ein kooperatives Spiel; alle Spieler gewinnen oder verlieren gemeinsam. Während des Spiels bewegt ihr euch rund um den Globus, behandelt Krankheiten und sammelt Proben. Habt ihr ausreichend Proben gesammelt, könnt ihr versuchen ein Heilmittel zu finden.

Findet ihr gemeinsam Heilmittel für alle 4 Krankheiten, habt ihr gewonnen! Steigt allerdings die Infektionsquote zu stark an, kommt es zu 8 oder mehr Ausbrüchen, oder werden zu viele Menschen infiziert (es fehlen Würfel im Beutel zum Nachziehen), dann habt ihr verloren.

SPIELABLAUF

Ermittelt zufällig einen Startspieler. Die Spieler sind reihum im Uhrzeigersinn am Zug, bis das Spiel beendet ist.

Der Zug eines Spielers besteht aus folgenden 4 Phasen:

- | | |
|--|-----|
| 1. Spielerwürfel werfen und Aktionen ausführen | S.3 |
| 2. Proben weitergeben | S.6 |
| 3. Versuchen ein Heilmittel zu finden | S.6 |
| 4. Regionen infizieren | S.7 |

Als Spieler am Zug kannst du von deinen Mitspielern beraten werden, doch *du alleine* bestimmst, was du tust, wenn ihr euch nicht einig seid.

1. SPIELERWÜRFEL WERFEN UND AKTIONEN AUSFÜHREN

Würfle mit allen deinen Spielerwürfeln gleichzeitig. Die Würfel zeigen entweder ein Aktionssymbol oder ein *Biohazard*-Symbol. Aktionen sind gut, *Biohazard* ist schlecht.

AKTIONEN

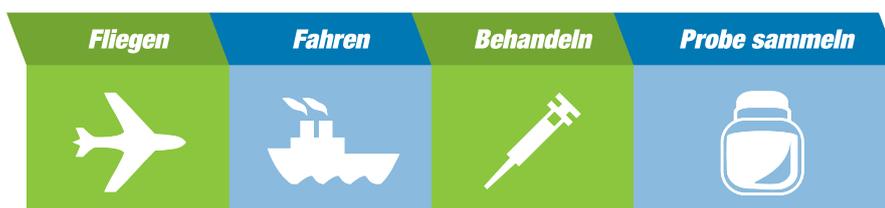
Ein Aktionssymbol kannst du entweder nutzen, um die Aktion auszuführen, oder du würfelst erneut. Solange du ein Aktionssymbol würfelst und du die jeweilige Aktion nicht ausführst, darfst du den Würfel beliebig oft erneut werfen. Du kannst Aktionen in beliebiger Reihenfolge erneut würfeln oder ausführen, kannst aber immer nur eine nach der anderen ausführen.

Nach jeder Aktion

Lege nach jeder Aktion den betreffenden Würfel beiseite, um zu verhindern, dass du ihn versehentlich erneut wirfst oder nutzt.

Du musst nicht alle Aktionen ausführen oder erneut würfeln. Du darfst auch auf erneutes Würfeln verzichten, um das Würfeln eines *Biohazard*-Symbols  zu vermeiden (dazu unten mehr).

Die vier Standardaktionen sind:





FLIEGEN

Bewege deine Spielfigur von der aktuellen in eine beliebige andere Region.



FAHREN

Bewege deine Spielfigur von der aktuellen in eine benachbarte Region (s. Abbildung).



BEHANDELN

Lege 1 Infektionswürfel von der Region, in der deine Spielfigur steht, in die Mitte des Behandlungszentrums

oder

gib 1 Infektionswürfel vom Behandlungszentrum in den Beutel.

ODER



Wichtig: Behandelst du eine Krankheit, für die bereits ein Heilmittel gefunden wurde, wirf ALLE Infektionswürfel einer Farbe von deiner Region oder vom Behandlungszentrum in den Beutel.



PROBE SAMMELN

Du isolierst einen Krankheitserreger und bewahrst ihn auf: Nimm 1 Infektionswürfel einer noch unheilbaren Krankheit **vom Behandlungszentrum** und lege ihn zusammen mit deinem Spielerwürfel, der die Aktion *Probe sammeln* zeigt, als Probe auf deine Rollenkarte. (Liegen keine Würfel im Behandlungszentrum, kannst du diese Aktion nicht ausführen.)

Die Probe (Spielerwürfel samt Infektionswürfel) bleibt solange auf der Rollenkarte „aufbewahrt“, bis du sie entweder an einen Mitspieler **weitergibst** oder **versuchst ein Heilmittel zu finden**.



ANDERE AKTIONEN

Einige Rollen haben Würfel mit teilweise mehreren Symbolen auf einer Würfelseite, die durch einen Schrägstrich getrennt sind. In einem solchen Fall kannst du eine dieser beiden Aktionen wählen (nicht beide).

Einige Rollen haben Würfel mit teilweise speziellen Aktionen. Die Regeln für diese finden sich auf der jeweiligen Rollenkarte.

Du musst alle Effekte eines Würfels komplett ausführen, bevor du dich dem nächsten Würfel zuwendest.

2. PROBEN WEITERGEBEN

Nachdem du Würfel geworfen und Aktionen ausgeführt hast, kannst du auf deiner Rollenkarte gesammelte Proben (Infektionswürfel samt Spielerwürfel) an Mitspieler **in deiner Region** weitergeben.

Nimm alle gesammelten Proben einer Farbe von deiner Rollenkarte und reiche sie an einen Mitspieler in deiner Region weiter. Dieser Mitspieler legt die Proben nun auf seine Rollenkarte.

Auf diese Weise werden Proben desselben Erregers zusammengeführt, womit die Chancen steigen, ein Heilmittel gegen diese Krankheit zu finden (mehr dazu unten).

3. VERSUCHEN, EIN HEILMITTEL ZU FINDEN

Nachdem du gewürfelt und Aktionen ausgeführt hast (sowie gegebenenfalls Proben weitergegeben hast), kannst du einmal pro Zug versuchen ein Heilmittel zu finden:

Wirf die Würfel aller Proben einer Farbe, die auf deiner Rollenkarte liegen.

Addiere die Augenzahlen, wobei Kreuze als 0 zählen. Wenn der **Gesamtwert 13** oder mehr beträgt, hast du das Heilmittel für diese Krankheit gefunden! Mehr dazu unter *Erfolg*. Wenn nicht, ist dieser Versuch gescheitert. Mehr dazu unter *Misserfolg*.

| Erfolg | Misserfolg |
|--|---|
|  $= 16$ |  $= 11$ |



Erfolg

1. Markiere dieses Heilmittel, indem du einen der eben geworfenen Infektionswürfel auf das Feld derselben Farbe auf der Karte *Heilbare Krankheiten* legst.
2. Alle übrigen geworfenen Infektionswürfel, alle Würfel dieser Farbe, die von Mitspielern als Proben aufbewahrt werden sowie alle Würfel dieser Farbe im Behandlungszentrum kommen in den Infektionsbeutel.



3. Nun gehen die Spielerwürfel, die zur „Aufbewahrung“ der Proben dienen, an die jeweiligen Spieler zurück.

Wichtig: Sind Heilmittel für alle vier Krankheiten gefunden, hat dein Team gewonnen!

Hinweis: Auch mit gefundenem Heilmittel werden bei Epidemien und beim Infizieren von Regionen Infektionswürfel dieser Farbe in die Regionen gelegt! (Auch, wenn ein Heilmittel existiert, stecken sich die Leute an.)

Das Heilmittel erleichtert allerdings sehr die Behandlung dieser Krankheit (mehr unter *Behandlung* auf S. 4).

Hinweis: Anders als im Brettspiel *Pandemie* werden in diesem Spiel Krankheiten nicht endgültig ausgerottet. Behandelst du eine Krankheit und entfernst alle Würfel der entsprechenden Farbe, hat dies keinen weiteren Effekt.

Misserfolg

Beträgt der Gesamtwert weniger als 13, ist dein Versuch, ein Heilmittel zu finden, gescheitert und du behältst deine Proben. Im nächsten Zug darfst du sie erneut weitergeben oder versuchen, ein Heilmittel zu finden.

Hinweis: Auch die gewürfelten Kreuze werden weiter als Proben aufbewahrt und nicht ins CDC gelegt.

4. REGIONEN INFIZIEREN

Nachdem du Aktionen ausgeführt hast – sowie möglicherweise Proben weitergegeben hast und versucht hast, ein Heilmittel zu finden – ziehst du so viele Würfel blind aus dem Beutel, wie im aktuellen Segment der Infektionsquoten-Anzeige angegeben und würfelst mit ihnen.

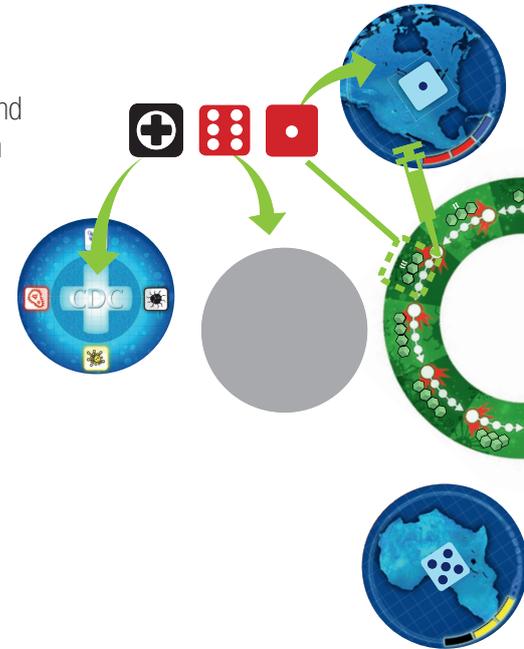
Wichtig: Befinden sich nicht mehr genügend Würfel im Beutel, haben sich zu viele Menschen angesteckt und dein Team hat verloren!

Lege alle Infektionswürfel, die Kreuze zeigen, ins CDC.

Lege alle Würfel, die Zahlenwerte zeigen, in die entsprechenden Regionen (1 = Nordamerika, etc.).

Prüfe anschließend im Uhrzeigersinn, ob es irgendwo zu einem Ausbruch kommt, beginnend mit Region 1 (siehe unter *Ausbrüche* auf S. 5).

Danach ist dein Zug beendet und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist am Zug.



EREIGNISSE

Wenn du mit einem Infektionswürfel ein Kreuz würfelst, hast du Glück und kannst in der Folge positive Ereignisse nutzen. Lege gewürfelte Kreuze ins CDC.

Um ein Ereignis zu nutzen, gibst du die auf der Karte angegebene Anzahl Würfel vom CDC zurück in den Infektionsbeutel und führst dann den Karteneffekt aus.

Ereignisse können von allen Spielern und jederzeit genutzt werden, außer wenn Infektionswürfel geworfen werden. Erst wenn diese auf die Regionen verteilt und alle daraus resultierenden Ausbrüche abgehandelt wurden, können wieder Ereignisse genutzt werden.

Schiebe die Ereigniskarte nach dem Ausführen ihres Effekts verdeckt unter den Zugstapel, decke sofort die oberste Karte auf und lege sie aus. Da du jedes Mal, wenn du ein Ereignis nutzt, ein neues nachziehst, liegen stets 3 Ereignisse aus.



DAS SPIEL GEWINNEN

Euer Team gewinnt, sobald ihr Heilmittel für alle vier Krankheiten gefunden habt. Glückwunsch, ihr habt die Menschheit gerettet!

(Hinweis: Ihr müsst nicht alle Infektionswürfel in sämtlichen Regionen behandeln, um zu gewinnen.)

DAS SPIEL VERLIEREN

Euer Team kann auf drei Arten das Spiel beenden und verlieren:

- **Zeit ist abgelaufen.** Die Infektionsquoten-Spritze erreicht das letzte Feld der Anzeige.
- **Zu viele Ausbrüche.** Es kommt zu 8 oder mehr Ausbrüchen.
- **Zu viele Menschen infiziert.** In der Phase *Regionen infizieren* befinden sich nicht mehr genügend Würfel im Infektionsbeutel, um die angegebene Anzahl nachzuziehen.

Ihr könnt jederzeit in den Beutel schauen um zu prüfen, wie viele Würfel sich noch darin befinden.

EURE NÄCHSTE PARTIE

Wenn ihr bei den Schwierigkeitsgraden *Einsteiger (I)* oder *Standard (II)* gewonnen habt, versucht mal den Schwierigkeitsgrad *Heroisch (III)*. Spielt auch mit wechselnden Rollen – das Spiel gestaltet sich dadurch sehr unterschiedlich. Seid flexibel – die Strategie, die euer Team einmal zum Sieg führte, kann beim nächsten Mal wirkungslos sein. Viel Glück!

Weitere Einzelheiten

Entferne beim Ereignis *Mobiles Lazarett* jedes Mal, wenn deine Spielfigur zum ersten Mal in diesem Zug in einer Region eintrifft, von dieser Region 1 Infektionswürfel.

Die Fähigkeit des Eindämmungs-Spezialisten wird auch dann aktiv, wenn er durch den Logistiker bewegt wird und wird *vor* dem Effekt des *Mobilen Lazaretts* ausgeführt.

Das Finden eines Heilmittels wirkt sich nicht auf die Fähigkeiten des Eindämmungs-Spezialisten oder das *Mobile Lazarett* aus.

Solltest du deinen Zug beginnen und alle deine Spielerwürfel sind durch die Aufbewahrung von Proben blockiert, darfst du eine der Proben auflösen, um zu würfeln. Lege den Infektionswürfel der Probe ins Behandlungszentrum.

Der Logistiker darf Würfel mit *Freiflug*-Symbol auf seiner Rollenkarte liegen lassen und auch während Zügen von Mitspielern nutzen. Ungenutzte *Freiflug*-Würfel darf er zu Beginn seines Zuges aufnehmen und zusammen mit seinen anderen Spielerwürfeln werfen.

Die Farbbalken am Rande jeder Region geben euch einen Hinweis darauf, welche Krankheiten hier verstärkt auftreten. Aufgrund der Verteilungen auf den Infektionswürfeln treten zum Beispiel in Nordamerika vor allem die rote und auch vermehrt die blaue Krankheit auf.



IMPRESSUM

Autor: Matt Leacock

Spielregeln und Mitentwicklung: Tom Lehmann

Illustrationen: Chris Quilliams & Philippe Guérin

Entwicklung: Z-Man Games

Übersetzung: Daniel Danzer

Testspieler: Devin Anderson, Tido Autrey, Jim Boyce, Matthew Brunner, Julie Calvé, Eric Christian, Misun Chung, Dave Cortright, David Dickie, Eric Dobson, Robert Dorgan, Fred Duewer, Tim Eisner, Sandra Emerson, Chris und Kim Farrell, Kate Frichette, Rich Fulcher, Richard Garfield, Jay Gischer, Stacie Haneline, Beth Heile, Jay Heyman, Bryan Howard, Tommy Howard, David Kiehnhoff, John Knoerzer, Donna, Anna, Colleen, Ruth und Tim Leacock, Josh Lehon, Terry Lyzen, Paul Markarian, Jeffrey Middleton, Mari Mock, Brian und Lisa Modreski, Siew Siang Neo, Robert Oswald, Dave Peters, Ron Sapolsky, Ed Schmerling, Craig Silverstein, Zachary Sparer, Matt Spikes, Abe Stephenson, Ben Stern, Jeff Stern, Ken und Kip Tidwell, Becca Tortell, Lisa Towell, Eric Tucker, Jonathan Tweet, Tessa Tweet, Jacob Wallis, Rob Watkins und Heather Wilhelm.

Z-MAN
games

© 2014, 2015 F2Z Entertainment Inc.
31 rue de la Coopérative
Rigaud QC J0P 1P0
Canada

info@zmangames.com
www.zmangames.com