

PANDEMIE DIE SEUCHE

SPIELMATERIAL

60 Seuchenkarten, 24 Städtekarten, 12 Ereigniskarten, 6 WHO-Karten, 5 Virentableaus, 5 Zählsteine, 5 Petrischalen, 75 Virenwürfel, 1 Wertungstafel

SPIELVORBEREITUNG FÜR 3–5 SPIELER (Für 2 Spieler: Siehe letzte Seite)

Bestimmt nach Belieben einen Startspieler.

Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält eine Petrischale sowie das Spielmaterial seiner Farbe: 1 Zählstein, 1 Virentableau und 15 Virenwürfel.

Markiert mit je einem eurer Virenwürfel die Stufe 1 jeder Mutation auf eurem Virentableau.

Platziert die Petrischale in die Aussparung eures Virentableaus und legt eure 12 verbleibenden Virenwürfel hinein.

Legt euren Zählstein nahe der 1 neben die Wertungstafel (siehe Abbildung).

Mischt die Seuchenkarten und teilt 4 Karten an jeden Spieler aus. Legt die übrigen Karten als verdeckten Seuchenstapel bereit. Lasst daneben Platz für einen Ablagestapel.

Mischt die Städtekarten und legt je nach Spieleranzahl 8–10 davon in der Tischmitte aus. Legt die übrigen Städtekarten als verdeckten Städtestapel bereit.

3 Spieler: 8 Städtekarten auslegen

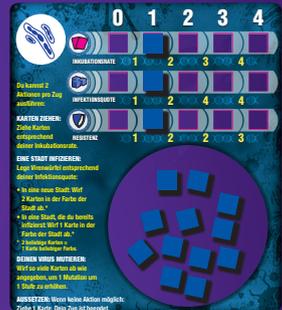
4 Spieler: 9 Städtekarten auslegen

5 Spieler: 10 Städtekarten auslegen

Beginnend mit dem Spieler zur Rechten des Startspielers und weiter gegen den Uhrzeigersinn legt jeder Spieler 1 seiner Virenwürfel in eine Stadt seiner Wahl.

Mischt die Ereigniskarten und die WHO-Karten getrennt voneinander und nimmt von jeder Sorte 3 aus dem Spiel, ohne sie anzusehen. Bildet mit den restlichen Karten wie folgt den Ereignisstapel (von unten nach oben): 1 WHO-Karte, 3 Ereigniskarten, 1 WHO-Karte, 3 Ereigniskarten, 1 WHO-Karte und 3 Ereigniskarten, also insgesamt 12 Karten.

Stufe 1



WERTUNGSTAFEL MIT ZÄHLSTEINEN

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50



EREIGNISKARTEN



WHO-KARTEN

Ihr könnt nun beginnen!

SPIELZIEL

In *Die Seuche* schlüpfst ihr in die Rolle eines tödlichen Virus, das durch weltweite Verbreitung versucht, die Menschheit auszulöschen. **Dein Ziel als Spieler ist es, das Spiel mit den meisten Todesopfern (Punktestand) zu beenden und so zu gewinnen.** Nein, Viren sind *nicht* kooperativ!

SPIELVERLAUF

Zu Beginn jeder Runde wird die oberste Karte vom Ereignisstapel aufgedeckt, laut vorgelesen und offen abgelegt; diese Karte ist für diese Runde aktiv. Beginnend mit dem Startspieler seid ihr reihum im Uhrzeigersinn am Zug. Wer am Zug ist, führt 2 Aktionen aus. Außerdem gilt für ihn der Effekt des aktuellen Ereignisses.

AKTIONEN

Während deines Zuges führst du 2-mal eine der 3 möglichen Aktionen in beliebiger Reihenfolge aus; du kannst auch dieselbe Aktion wiederholen.

- KARTEN ZIEHEN
- EINE STADT INFIZIEREN
- DEINEN VIRUS MUTIEREN

Hinweis: Bist du am Zug und kannst keine einzige Aktion ausführen, ziehst du stattdessen eine Karte und setzt aus.



KARTEN ZIEHEN

Ziehe so viele Karten vom Seuchenstapel, wie deiner Inkubationsrate entspricht. Hast du danach mehr als 9 Karten auf der Hand, wirf so viele ab, dass es 9 sind. Ist der Seuchenstapel aufgebraucht, wird der gemischte Ablagestapel zum neuen Seuchenstapel.



Beispiel: Blau zieht 2 Seuchenkarten, da seine Inkubationsrate auf Stufe 2 ist.



EINE STADT INFIZIEREN

Lege Virenwürfel in eine Stadt, wobei die maximale Anzahl der Würfel deiner Infektionsquote entspricht. Der erste Spieler, der eine bestimmte Stadt infiziert, legt seine Würfel in die oberste Reihe, der zweite Spieler in die zweite Reihe, und so weiter.

1. Spieler
2. Spieler
- ...



Stufe 3



*Beispiel: Die aktuelle Infektionsquote von Blau ist auf Stufe 3.
Er legt 3 Würfel in die zweite Reihe der Karte,
da dies die oberste leere Reihe ist.*

Du kannst eine **neue Stadt** infizieren ODER eine **Stadt, die du bereits infizierst**.

- **Neue Stadt:** Wirf 2 Karten in der Farbe der Stadt ab, die du zum ersten Mal infizieren willst. Lege deine(n) Virenwürfel in die oberste leere Reihe.
- **Stadt, die du bereits infizierst:** Wirf 1 Karte in der Farbe einer Stadt ab, die du bereits infizierst. Lege deine(n) Virenwürfel neben deine dort bereits platzierten.

Joker: 2 beliebige Karten können als 1 Karte beliebiger Farbe eingesetzt werden.

In dem Beispiel oben dürfte Blau, um seine 3 Würfel legen zu können, 2 blaue Karten abwerfen (die Farbe von Jakarta), 1 blaue Karte und 2 andersfarbige Karten, oder 4 andersfarbige Karten.

Hinweis: Als Folge eines Ereignisses oder einer Städteaktion (mehr dazu auf S. 6) kann es passieren, dass ein Spieler alle seine Würfel von einer Städtekarte entfernen muss. In diesem Fall rücken alle Würfel in darunterliegenden Reihen eine Reihe auf.

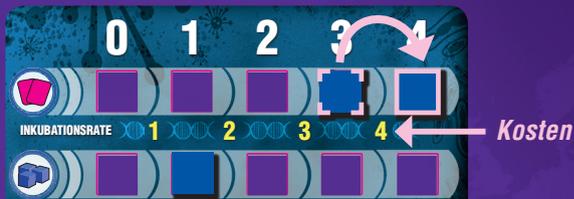
DEINEN VIRUS MUTIEREN

Das Virus jedes Spielers kann auf 3 verschiedene Arten mutieren. Je höher die Mutationsstufen, desto stärker das Virus.

Wenn du dein Virus mutieren willst, erhöhe eine der 3 Mutationsstufen um 1 Stufe. Das kostet dich eine bestimmte Anzahl von Seuchenkarten beliebiger Farbe, die du abwerfen musst (gelbe Zahl zwischen den Stufen unterhalb der entsprechenden Mutation).

Pro Aktion kannst du eine Mutation nur um 1 Stufe erhöhen.

Beispiel: Blau muss 4 Karten abwerfen, um die Inkubationsrate von Stufe 3 auf Stufe 4 zu erhöhen.



INKUBATIONSRATE

Anzahl Seuchenkarten, die du bei der Aktion **Karten ziehen** auf deine Hand nachziehen kannst.

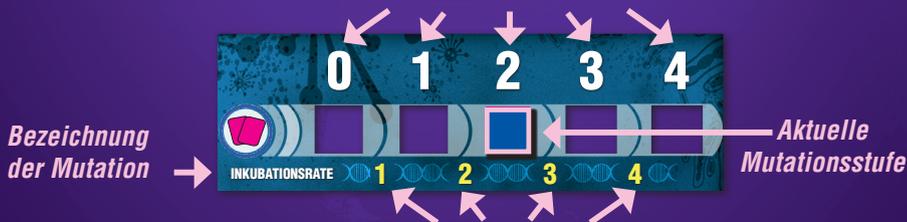
INFEKTIONSQUOTE

Anzahl Virenwürfel, die du bei der Aktion **Eine Stadt infizieren** in eine Stadt legen darfst.

RESISTENZ

Anzahl Elemente (Karten, Virenwürfel, Mutationsstufen), die du gegen Ereignisse schützen kannst (mehr dazu auf S. 5).

Diese Zahlen zeigen die Mutationsstufe an. Außerdem geben sie an, wie viele Karten oder Virenwürfel du bei einer Aktion nutzen bzw. schützen kannst.



Diese Zahlen zeigen die Kosten an, um auf die nächste Stufe zu erhöhen.

RESISTENZ

Mit der Resistenz deines Virus kannst du deine Seuchenkarten, Virenwürfel oder Mutationen vor Effekten durch WHO- und Ereigniskarten schützen. Mit jeder Stufe kannst du maximal so viele Elemente (Karten, Würfel, Mutationsstufen) schützen, wie ihrer Zahl entspricht. (Z. B. schützt eine Resistenz der Stufe 3 bis zu 3 Würfel). Immer, wenn du deine Resistenz einsetzt, musst du deinen Würfel auf der Anzeige um eine Stufe herabsetzen.

Beispiel: Die Karte Heilmittel gefunden! ist aktiv, die besagt, dass jeder Spieler 4 Virenwürfel aus Städten entfernen muss. Blau hat 3 Würfel in verschiedenen Städten, seine Resistenz ist auf Stufe 2. Er senkt seine Resistenz auf Stufe 1 ab, um 2 Würfel zu schützen. Da seine Resistenz nun auf Stufe 1 steht, könnte er seinen letzten Würfel ebenfalls schützen, wenn er seine Resistenz auf Stufe 0 absenkt.



EREIGNISKARTEN

Politische, klimatische sowie soziale Ereignisse können die Verbreitung deines Virus positiv oder negativ beeinflussen. Wird eine Karte aufgedeckt, ist sie für die folgende Runde aktiv und ihr Effekt muss von jedem Spieler im Laufe seines Zuges ausgeführt werden.



Hinweis: Widersprechen sich Spielregeln und Karteneffekte, haben die Karten stets Vorrang.

NEUE STADT



Ist auf einer Ereigniskarte ein Städtesymbol abgebildet, deckt die oberste Karte des Städtestapels auf und legt sie aus. Dies sind die einzigen Gelegenheiten, bei denen neue Städte ins Spiel kommen.

WHO-Karten

Das Ziel der Weltgesundheitsorganisation WHO ist es, Viren auszurotten.

Wird eine WHO-Karte aufgedeckt, ist sie für die folgende Runde aktiv und ihr Effekt muss von jedem Spieler im Laufe seines Zuges ausgeführt werden.



Hinweis: Musst du laut einer WHO-Karte Virenwürfel entfernen, musst du, wenn möglich, die volle Anzahl entfernen, gegebenenfalls aus mehreren Städten.

WERTUNG

Die Spieler erhalten im Spielverlauf durch Todesopfer und das Auslösen ganzer Städte Punkte. Diese werden auf der Wertungstafel angezeigt.

TODESOPFER-WERTUNG

Achtet beim Aufdecken der Ereigniskarten zu Rundenbeginn auf die Totenkopf-Symbole. Erscheint der zweite, vierte und sechste Totenkopf, wertet ihr sofort alle infizierten Städte. Der Spieler mit den meisten Virenwürfeln in der jeweiligen Stadt erhält Punkte entsprechend der niedrigsten Zahl auf der Karte. Bei Gleichstand erhält derjenige am Gleichstand beteiligte Spieler die Punkte, der seine Würfel früher platziert hat.



Die Totenkopf-Symbole müssen nicht direkt nacheinander aufgedeckt werden, um eine Wertung auszulösen.



Blau erhält 1 Punkt.

AUSLÖSCHEN EINER STADT

Jede Stadt hat eine ungefähre Bevölkerungszahl, angegeben in Millionen (die höchste Zahl – gleichzeitig die maximale Anzahl Virenwürfel, die in dieser Stadt insgesamt liegen kann). Jeder Virenwürfel repräsentiert 1 Million infizierte Personen. Sobald die Anzahl Virenwürfel die Bevölkerungszahl erreicht, können daher keine weiteren Virenwürfel mehr in diese Stadt gelegt werden (es sind ja bereits alle infiziert) und es findet sofort eine Städtewertung statt (mehr dazu auf S. 7).



Bevölkerungszahl

Der Spieler, der den letzten Virenwürfel in die Stadt gelegt und die Wertung ausgelöst hat, erhält danach die Städtekarte und die darauf angegebene Stadt-Aktion.

Hinweise zu den Stadt-Aktionen: Aktionen mit dem Hinweis „Sofort ausführen“ können nur sofort nach der Städtewertung ausgeführt werden. Karten mit dem Hinweis „Irgendwann ausführen“ darf der Spieler sofort ausführen, oder aber offen vor sich ablegen und die Aktion später ausführen, wenn er am Zug ist. Nachdem eine Stadt-Aktion ausgeführt ist, wird die Karte verdeckt abgelegt.

Stadt-Aktionen zählen nicht zu den 2 Aktionen pro Zug, sondern sind zusätzlich.

Widersprechen Städtekarten den Spielregeln oder Ereignissen, haben die Städtekarten Vorrang.

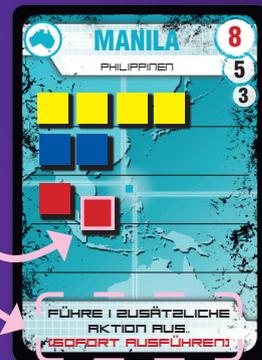
Wichtig: Resistenz schützt nicht vor Stadt-Aktionen.

STÄDTEWERTUNG

Bei einer Städtewertung verteilt ihr die Punkte wie folgt: Der Spieler mit den meisten Virenwürfeln in dieser Stadt erhält die volle Bevölkerungszahl in Punkten. Der Spieler mit den zweitmeisten Virenwürfeln erhält die mittlere Zahl in Punkten, der dritte die niedrigste Zahl. Bei Gleichstand entscheidet die frühere Platzierung (höhere Reihe gewinnt), genau wie bei der Todesopferwertung. Nach der Wertung erhaltet ihr eure Virenwürfel zurück.

Beispiel: Gelb erhält 8 Punkte. Der Gleichstand zwischen Blau und Rot fällt zugunsten von Blau aus, da er die Stadt früher infiziert hat – er erhält somit 5 Punkte. Rot erhält 3 Punkte.

Da Rot den letzten Virenwürfel gelegt hat, der die Stadt ausgelöscht hat, darf er nun die Stadt-Aktion der Karte ausführen.



SPIELENDE

Wenn die letzte WHO-Karte aufgedeckt wird ODER zu irgendeinem Zeitpunkt nur noch zwei Städte ausliegen, endet das Spiel nach Beendigung der aktuellen Runde.

SCHLUSSWERTUNG

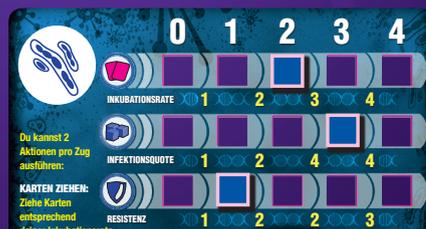
Während des Spiels haben die Spieler bereits Punkte für Todesopfer und ausgelöschte Städte erhalten.

Führt bei Spielende noch eine letzte Todesopfer-Wertung für alle aktuell infizierten Städte durch.

ZUSÄTZLICH erhält jeder Spieler die Gesamtzahl seiner erreichten Mutationsstufen als Punkte.

Das Gesamtergebnis ist euer Endpunktstand.

Beispiel: Blau erhält 2 Punkte für seine Inkubationsrate, 3 Punkte für seine Infektionsquote und 1 Punkt für seine Resistenz.



SPIELSIEG

Derjenige von euch mit dem **höchsten Endpunktstand** gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand entscheidet die höchste Gesamtzahl der erreichten Mutationsstufen. Bei erneutem Gleichstand freut euch über den gemeinsamen Sieg.

SPIEL ZU ZWEIT

Legt die Virenwürfel einer dritten, neutralen Farbe bereit. Benutzt für das Spiel nur die Städtekarten mit dem 2-Personen-Symbol  unten rechts. Mischt diese Karten und legt 6 Städte offen aus. Die übrigen 6 bilden den Städtestapel. Zu Rundenbeginn, noch vor dem Aufdecken der Ereigniskarte, deckt ihr die oberste Seuchenkarte vom Zugstapel auf und legt einen neutralen Virenwürfel auf eine Stadt in der Farbe der Karte. Liegen mehrere Städte in dieser Farbe aus, legt den Würfel auf die Stadt mit der höchsten Bevölkerungszahl. Liegt keine Stadt der entsprechenden Farbe aus, zieht so lange Karten nach, bis dies der Fall ist. Bei Wertungen wird die neutrale Farbe genauso gewertet wie die beiden Spielerfarben.

Hinweis: Ereignisse beziehen sich niemals auf die neutralen Virenwürfel.

Hinweis: Ihr könnt diese Variante auch zu dritt oder viert spielen, allerdings ohne das Entfernen der Städtekarten.

IMPRESSUM

Autor: Carey Grayson

Illustrationen: Chris Quilliams, Josh Cappel, Philippe Guérin,

Marie-Elaine Bérubé, Marie-Eve Joly, Olivier Lamontagne

Übersetzung: Daniel Danzer

Vielen Dank an Brent Edington, Steve Ellis, Jeremy Haus und Gerry Raban für ihre Hilfe bei der grundlegenden Entwicklung des Spiels und für viele Testrunden. Das Spiel ist dank ihnen sehr viel besser geworden. Und natürlich Dank an Linda für ihre unendliche Geduld und Liebe.

Z-MAN
games

© 2014 F2Z Entertainment Inc.

31 rue de la Coopérative

Rigaud QC J0P 1P0

Canada

info@zmangames.com

www.zmangames.com