

Pandemie (1. Auflage) - KSR

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Handkartenlimit 7 gilt immer (siehe auch unten).

- Einfache Aktionen
- Besondere Aktionen

Ablauf eines Spielzugs:

1) Bis zu 4 Aktionen durchführen:

Der Spieler führt 4 Aktionen aus, wobei er auch die selbe Aktion mehrmals wählen kann, was dann jeweils 1 Aktion kostet.

- **In Nachbarstadt:** Die Spielfigur zieht über eine rote Linie in eine Nachbarstadt. So sind auch Sydney und Los Angeles benachbart.
- **Zu Stadt auf Karte:** 1 Karte ablegen und zu abgebildeter Stadt mit der Spielfigur ziehen.
- **In beliebige Stadt:** 1 Karte mit Name des aktuellen Standorts der eigenen Spielfigur ablegen und die Spielfigur in eine beliebige Stadt ziehen (Charterflug).
- **Von Labor zu Labor:** Die eigene Figur von einer Stadt mit Forschungslabor zu beliebiger Stadt mit Forschungslabor ziehen.
- **Labor bauen:** Eine Karte mit Name des aktuellen Standorts der eigenen Spielfigur ablegen und 1 Forschungslabor dort bauen. Sind keine Labore mehr im Vorrat, darf ein beliebiges Labor zur eigenen Figur versetzt werden.
- **Gegenmittel entdecken:** Bedingung ist, dass die eigene Figur in einer Stadt mit Forschungslabor steht. Man legt 5 Karten gleicher Farbe ab und verschiebt den Gegenmittelmarker mit Phiole nach oben in den Bereich der Gegenmittel.
- **Seuchen behandeln:** In der Stadt, wo die eigene Figur steht, entfernt man 1 Würfel in den Vorrat. Würde bereits ein Gegenmittel für eine in der Stadt grassierende Seuche gefunden, darf man mit 1 Aktion alle Würfel der entspr. Farbe in dieser Stadt entfernen.
- **Eine Seuche auslöschen:** Befinden sich keine Würfel einer Farbe mehr auf dem Plan, ist die Seuche ausgelöscht, wenn bereits ein Gegenmittel gefunden wurde. Gegenmittelmarker auf Sonnenuntergangsseite nach oben drehen. Es kommen keine Würfel dieser Farbe mehr ins Spiel.
- **Wissen vermitteln:** Befinden sich mehrere Spieler in einer Stadt, darf der aktive Spieler 1 Karte mit Namen dieser Stadt an einen der Anwesenden dort geben. Hat dieser Spieler nun >7 Karten, muss er 1 Karte nach Ansicht abwerfen. Handlimit 7 gilt immer.
- **Auf 1 Aktion verzichten:** Man muss also keine 4 Aktionen tatsächlich machen.



2) Spielerkarten ziehen:

2 Karten vom Spieler-Zugstapel ziehen und auf die Hand nehmen. Kommt dabei eine "Epidemie"-Karte, wird sie nicht aufgenommen, sondern es passiert Folgendes:

EPIDEMIE:

➔ **Infektionsmarker** 1 Feld vorsetzen.

- Unterste Karte vom Infektionskartenstapel ziehen und 3 Würfel in der genannten Stadt einsetzen. Karte auf Ablage der Infektionskarten legen.
- Es kann in einer Stadt nie mehr als 3 Würfel einer Farbe geben. Würde diese Zahl übertroffen, kommt es zum **Ausbruch**. Überzählige Würfel werden dann abgeräumt.
- Sind nicht genug Würfel vorhanden, endet Spiel sofort mit der Niederlage aller Spieler.
- **Infektionskartenstapel** durchmischen und auf den Zugstapel legen.
- Epidemie-Karte auf Ablage legen.

Ereigniskarten:

Man darf sie sofort **jederzeit ohne Aktion** spielen. Danach: auf Spieler-Ablagestapel.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 26.04.10

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

AUSBRUCH:

➔ **Ausbruchmarker** 1 Feld vorsetzen.

- Jede zur Ausbruchstadt benachbarte Stadt erhält 1 Würfel dazu. Es kann dadurch zur Kettenreaktion kommen. Keine Stadt kann in dieser Reaktion 2x einen Ausbruch haben.
- Kommt der Ausbruchmarker auf dem **Totenschädel** an, haben die **Spieler verloren**.

3) Den Überträger spielen:

- Der Spieler zieht so viele Infektionskarten, wie der Infektionsmarker vorgibt.
- Jede Karte wird einzeln abgearbeitet. Je gezogener Karte wird 1 Würfel der entsprechenden Farbe in die angegebene Stadt gelegt. Karten einer schon ausgelöschten Seuche wirken nicht mehr.
- Würde in eine Stadt ein 4. Würfel hineinkommen, wird er nicht dort abgelegt, sondern es kommt zum **Ausbruch**.

4) Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist dran.

Spielende:

Das Spiel endet sofort und alle Spieler **verlieren das Spiel**, wenn

- Würfel einzusetzen wären und nicht vorhanden sind
- 8. Ausbruch geschieht
- ein Spieler vom Spieler-Zugstapel ziehen muss, aber es fehlen ausreichende Karten. Alle Spieler **gewinnen** sofort das Spiel, wenn sie die **Gegenmittel** zu allen Seuchen entdeckt haben.

➔ Die Spieler sollten vorher abstimmen, ob sie offen spielen oder zumindest jederzeit ihre Handkarten vorzeigen. Diskussionen sind erlaubt.

Rollenkarten:

Dispatcher: Er kann während seines Zuges andere Figuren zu einer beliebigen Stadt bewegen, d.h., mit ihnen eine der einfachen Aktionen durchführen, als ob es seine eigene Figur wäre. Er kann zudem 1 Aktion ausgeben, um eine Spielfigur zu einer beliebigen Stadt zu bringen, in der sich bereits eine andere Figur befindet. Die Mitspieler müssen das gestatten. Charterflug: Er muss die Karte des Standorts spielen, wo gerade die Figur steht, die er bewegen möchte.

Betriebsexperte: Er gibt 1 Aktion aus und darf ein Forschungslabor dort errichten, wo er gerade steht. Dazu muss er keine passende Karte ausspielen.

Wissenschaftler: Er benötigt nur 4 Karten einer Farbe für ein Gegenmittel.

Arzt: Er kann alle Würfel einer Farbe entfernen, wenn er die Aktion "Seuche behandeln" ausführt. Hält er sich in einer Stadt mit Würfeln einer Seuche auf, für die bereits ein Gegenmittel existiert, kann er ohne Aktion alle Würfel dieser Farbe dort entfernen. Auch während der Züge anderer Spieler mit dem Arzt wirkt diese Fähigkeit.

Forscher: Er kann einem Mitspieler eine beliebige Karte geben im Rahmen der Aktion "Wissen vermitteln". Er kann diese Fähigkeit auch während der Züge der anderen Spieler einsetzen. Das gilt nur, wenn er eine Karte weitergibt. Wenn er eine Karte erhält, ist er an die gleichen Regeln gebunden, wie alle anderen Spieler auch.