

PANDEMIE

AUF MESSERS SCHNEIDE

EINLEITUNG

Willkommen zu **Auf Messers Schneide!** Diese Erweiterung bringt Ihnen Regeln für einen fünften Spieler, sechs neue Rollen, acht neue Ereignisse und drei teuflische Herausforderungen für **Pandemie**.

Sie sollten sich zuerst die neuen Rollen, neuen Ereignisse sowie die unten stehenden Regeln ansehen. Danach können Sie diese neuen Elemente in das Grundspiel einbauen oder eine der neuen Herausforderungen in Ihre Partie aufnehmen. Sie sollten diese Herausforderungen in der angegebenen Reihenfolge ausprobieren.

INHALT

NEUE ROLLEN, EREIGNISSE UND REGELN

Sechs neue Rollen, die Überarbeitung einer bereits existierenden Rolle und acht neue Ereignisse gestalten das Grundspiel abwechslungsreicher. Darüber hinaus gibt es Regeln, mit denen ein fünfter Spieler am Spiel teilnehmen kann, und schlussendlich wird die neue Schwierigkeitsstufe **Legendär** eingeführt.

(1) DIE HERAUSFORDERUNG „VIRULENTER STAMM“

... lässt eine Seuche auf unvorhersehbare Weise besonders tödlich werden.

(2) DIE HERAUSFORDERUNG „MUTATION“

... fügt dem Spiel eine fünfte (violette) Seuche hinzu, die sich anders verhält als die ersten vier.

(3) DIE HERAUSFORDERUNG „BIOTERRORIST“

... lässt einen Spieler gegen die anderen antreten.

SPIELMATERIAL

8 ROLLENKARTEN

 6 neue Heldenrollen, 1 überarbeiteter Betriebsexperte, 1 Bioterrorist

7 SPIELFIGUREN



12 VIOLENTE SEUCHEN-WÜRFEL



1 VIOLETTER GEGENMITTEL-MARKER



1 VIOLETTES STATUS-PLÄTTCHEN



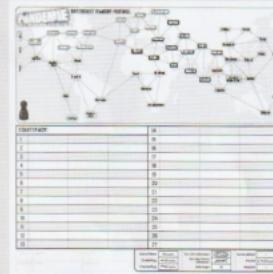
8 EREIGNISKARTEN



8 EPIDEMIEKARTEN „VIRULENTER STAMM“



1 BLOCK MIT STAND- ORT-PROTOKOLLEN FÜR DEN BIOTERRORISTEN



6 PETRISCHALEN MIT AUFKLEBERN

Kleben Sie die beigefügten Aufkleber auf die Deckel der Petrischalen und lagern Sie dann Ihre hölzernen Spielsteine in den Schalen!



3 MUTATIONS- EREIGNISKARTEN



1 EPIDEMIEKARTE

für das Legendäre Spiel



1 ÜBERSICHTS- KARTE für einen fünften Spieler



4 BLANKOKARTEN



Erschaffen Sie Ihre
eigenen Rollen und
Ereignisse!



Alle Karten in *Auf Messers Schneide* sind mit diesem Symbol versehen, damit Sie sie ohne Probleme von denen des Grundspiels unterscheiden können.

NEUE ROLLEN, EREIGNISSE UND REGELN

NEUE ROLLEN

Um die Sonderfähigkeiten vielfältiger zu gestalten, mischen Sie die neuen Rollenkarten zu denen des Grundspiels, bevor jeder Spieler 1 Rollenkarte zieht. Einen **Sonderfall** stellt der **Bioterrorist** dar, den Sie nur in der Herausforderung Bioterrorist (3) benötigen. Nehmen Sie ihn also aus dem Spiel, wenn Sie nicht diese Variante wählen. Der **überarbeitete Betriebsexperte** ersetzt die Rollenkarte Betriebs-experte aus dem Grundspiel.



EPIDEMIOLOGIN

- Bei der Aktion **Wissen teilen** können Sie die Karte einer **beliebigen** Stadt **erhalten**, jedoch höchstens einmal pro Zug und nur in Ihrem eigenen Zug. Beide Spielfiguren müssen sich in derselben Stadt befinden.

Anmerkung: Sie können dies nur während Ihres Spielzugs tun (andere Spieler dürfen Ihnen während ihres eigenen Zuges keine solche Stadt-Karte geben).

BETRIEBSEXPERTE

(überarbeitet)

- Bei der Aktion **Forschungslabor errichten** müssen Sie keine Karte ablegen.
- Befindet sich Ihre Spielfigur in einem Forschungslabor, können Sie die Aktion **Charterflug** durchführen, indem Sie eine **beliebige** Stadt-Karte ablegen.



ALLESKÖNNER



- Ihnen stehen pro Zug 5 Aktionen zur Verfügung.

ARCHIVARIN



- Ihre maximale Handkartenzahl erhöht sich auf 8.
- Sie können für 1 Aktion die Karte der Stadt, in der sich Ihre Spielfigur gerade befindet, aus dem Spieler-Ablagestapel auf die Hand nehmen, jedoch höchstens einmal pro Zug.

EINDÄMMUNGSEXPERTE



- Wenn Ihre Spielfigur eine Stadt betritt, in der mindestens 2 Würfel derselben Farbe ausliegen, entfernen Sie 1 davon. Dieser Effekt tritt automatisch ein und kostet Sie keine Aktion. Dies gilt auch im Zug eines Mitspielers.

Anmerkung: Dieser Effekt tritt selbst dann ein, wenn die Spielfigur des Eindämmungsspezialisten von einem Mitspieler bewegt wird (beispielsweise vom Logistiker oder durch die Ereignisse **Luftbrücke** bzw. **Sonderauftrag**). Gibt es in der Stadt mehr als 1 Seuche mit mindestens 2 Würfeln, entfernen Sie von jeder dieser Seuchen 1 Würfel.

NEUE EREIGNISKARTEN

Suchen Sie während Schritt 7 des Spielaufbaus die 5 Ereigniskarten des Grundspiels aus den Spielerkarten heraus und mischen Sie sie zu den 8 neuen Ereigniskarten. Ziehen Sie nun verdeckt **pro Spieler 2 Ereigniskarten** und mischen Sie diese zu den übrigen Spielerkarten, bevor sie an die Spieler verteilt werden. (Dies ist eine Regeländerung gegenüber dem Grundspiel.) Legen Sie die nicht genutzten Ereigniskarten zurück in die Schachtel, ohne sie sich anzusehen.

Die neuen Ereigniskarten werden nach den üblichen Regeln ausgespielt, mit den folgenden Anmerkungen:



SCHNELLER IMPFSTOFFEINSATZ

Sie können mehrere Würfel aus 1 Stadt entfernen. Städte gelten als „miteinander verbunden“, wenn sie durch eine rote Linie verbunden sind. Sie müssen mindestens 1 Würfel aus 1 Stadt entfernen, damit diese als Teil der Verbindung zählt.

Beispielsweise können Sie keine Würfel aus Mexiko-Stadt und Santiago entfernen, ohne auch mindestens 1 Würfel aus Lima zu entfernen.



MOBILES KRANKENHAUS

Auch wenn in einer Stadt Würfel von mehr als 1 Farbe liegen, entfernt der aktive Spieler nur 1 Würfel. Der Arzt entfernt nur 1 Würfel (einer nicht geheilten Seuche) pro Stadt. Der Eindämmungsexperte entfernt zuerst 1 Würfel, wenn von einer Farbe 2 oder mehr Würfel vorhanden sind, und danach entfernt er mit diesem Ereignis 1 Würfel.



SONDERAUFTRAG

Der aktive Spieler muss alle Karten ablegen (bzw. vorzeigen), die er einsetzt, um die Spielfigur eines Mitspielers mittels der Aktionen **Direktflug** oder **Charterflug** zu bewegen. Dieses Ereignis funktioniert also wie die Sonderfähigkeit des Logistikers. Sonderfähigkeiten, die durch die Bewegung aktiviert würden (wie die Sonderfähigkeit des Eindämmungsexperten oder des Arztes), werden ganz normal abgehandelt.

FELDFORSCHER

- Bei der Aktion **Seuche behandeln** können Sie den entfernten Würfel auf Ihre Rollenkarte legen statt in den Vorrat, jedoch höchstens einmal pro Zug.
- Bei der Aktion **Gegenmittel entdecken** benötigen Sie nur 3 Karten derselben Farbe, wenn Sie 3 Würfel derselben Farbe (von Ihrer Rollenkarte) abgeben.

Anmerkung: Sie können jederzeit Würfel von Ihrer Rollenkarte in den Vorrat zurücklegen.

KRISENMANAGER

- Zu Beginn Ihres Spielzugs können Sie sich die obersten Karten des Infektions-Zugstapels ansehen, wobei die Kartenanzahl der Höhe der aktuellen Infektionsrate entspricht.
- Bei der Aktion **Direktflug** zeigen Sie zwar die eingesetzte Stadt-Karte vor, legen sie aber nicht ab.

BIOTERRORIST

Der Bioterrorist ist keine normale Rolle. Er findet nur dann Verwendung, wenn Sie mit der Herausforderung **Bioterrorist** (3) spielen. Die Rolle und ihre Fähigkeiten werden im Kapitel „(3) Die Herausforderung Bioterrorist“ beschrieben.





WEM DIE STUNDE SCHLÄGT

Der Spieler, der diese Karte zieht, kann sie **nicht sofort** ausspielen, um zusätzliche Aktionen zu erhalten. (Dies liegt daran, dass der Spieler sich nun in der Phase 2 *Spielerkarten ziehen* befindet, also nicht mehr in der Phase, in der er Aktionen durchführen kann.)

SPIEL MIT 5 PERSONEN

Pandemie kann auch mit 5 Spielern gespielt werden. Geben Sie dem fünften Spieler beim Spielaufbau eine Rollenkarte sowie die Übersichtskarte, die dieser Erweiterung beiliegt. Jeder Spieler erhält zu Spielbeginn **2 Spielerkarten** - wie im 4-Personen-Spiel.

DIE SCHWIERIGKEITSSTUFE „LEGENDÄR“

Sie fühlen sich unbesiegbar? Versuchen Sie es mit der Schwierigkeitsstufe **Legendär**. Erhöhen Sie mit der Epidemiekarte, die dieser Erweiterung beiliegt, die Zahl der Epidemiekarten im Spiel auf 7. Bauen Sie das Spiel wie gewohnt auf, doch unterteilen Sie die Spielerkarten in 7 Stapel (Schritt 8 des Spielaufbaus im Grundspiel), so dass Sie 1 Epidemiekarte in jeden Stapel mischen können. Das ist nichts für Zartbesaitete ...

Anmerkung: Wenn Sie im Spiel die 7. Epidemiekarte ziehen, weitert sich die Infektionsrate nicht weiter aus, da Ihr Marker sich bereits auf dem letzten Feld befindet.

HERAUSFORDERUNGEN HINZUFÜGEN

Jede Herausforderung macht das Spiel schwieriger. Abhängig von Ihrer Erfahrung mit *Pandemie* könnte es also durchaus sein, dass Sie eine der neuen Herausforderungen auf einer niedrigeren Schwierigkeitsstufe spielen möchten, als sie dies vom Grundspiel her gewohnt sind. Wirklich erfahrene Spieler möchten vielleicht gar 2 Herausforderungen miteinander kombinieren: Der *Virulente Stamm* (1) lässt sich entweder mit der *Mutation* (2) oder mit dem *Bioterroristen* (3) kombinieren. (Sie können aber die *Mutation* (2) **nicht** mit dem *Bioterroristen* (3) kombinieren.) Viel Spaß!

(1) DIE HERAUSFORDERUNG „VIRULENTER STAMM“

In dieser Herausforderung gerät eine der Seuchen plötzlich auf schreckliche und unvorhersehbare Weise außer Kontrolle.

SPIELAUFBAU

Im Gegensatz zum normalen Spielaufbau gelten die folgenden Änderungen:

- Legen Sie die normalen Epidemiekarten in die Schachtel zurück – sie werden nicht benötigt.
- Mischen Sie die **Epidemiekarten „Virulenter Stamm“** verdeckt und ziehen Sie Karten in Höhe der von Ihnen gewählten Schwierigkeitsstufe (also 4, 5, 6 oder 7 Karten).
- Bilden Sie aus den gezogenen Epidemiekarten „Virulenter Stamm“, ohne sie anzusehen, und den Spielerkarten den Spieler-Zugstapel nach dem für normale Epidemiekarten beschriebenen Aufbau (Schritte 8 und 9 des Spielaufbaus, nach dem Austeilen der Karten an die Spieler).



- Legen Sie die nicht verwendeten Epidemiekarten „Virulenter Stamm“ in die Schachtel zurück, ohne sie anzusehen.

BESTIMMEN DES VIRULENTEN STAMMS

Bis zum Auftauchen der ersten Epidemiekarte „Virulenter Stamm“ verläuft das Spiel wie gewohnt. Sobald ein Spieler die **erste Epidemiekarte** zieht, wird ermittelt, zu welcher Seuche der Virulente Stamm **für den Rest des Spiels** gehört. Nachdem Sie den Schritt „2. Infizieren“ dieser Epidemiekarte durchgeführt haben, zählen Sie die auf dem Spielplan ausliegenden Würfel jeder Seuche. **Die Seuche mit den meisten Würfeln auf dem Spielplan ist die mit dem Virulenten Stamm.** (Sind mehrere Seuchen mit gleich vielen Würfeln vertreten, ermitteln Sie zufällig, welche von diesen zum Virulenten Stamm wird.) Legen Sie die Epidemiekarte zur Erinnerung neben den Würfelforrat dieser Seuche.

Anmerkung: Wenn Sie zusätzlich auch noch mit der Mutation (2) oder dem Bioterroristen (3) spielen, kann die violette Seuche **nicht** zum Virulenten Stamm werden. Sie findet bei der Bestimmung des Virulenten Stamms keine Berücksichtigung.

AUSWIRKUNGEN EINER EPIDEMIE DES VIRULENTEN STAMMS

Zusätzlich zu den normalen Effekten einer Epidemie hat jede Epidemiekarte des Virulenten Stamms noch ihren eigenen Effekt, der **(nur) diese Seuche betrifft.** Lesen Sie den Kartentext laut vor und befolgen Sie die dortigen Anweisungen.



Einige Epidemiekarten haben einen **anhaltenden Effekt** und sind mit einem entsprechenden Symbol gekennzeichnet. Legen Sie diese Karten als Erinnerungsstütze neben den Spielplan, da sie bis zum Spielende Auswirkungen haben.

Anmerkung: Zieht ein Spieler 2 Epidemiekarten, bestimmt er die Reihenfolge, in der die beiden Karten ihre Wirkung entfalten.

Normale Epidemieeffekte

Epidemieeffekt des Virulenten Stamms

Symbol für anhaltenden Effekt



Anmerkungen:

KOMPLEXE MOLEKULARSTRUKTUR

Um den Virulenten Stamm zu heilen, muss ein Spieler 6 Stadtkarten in der Farbe des Virulenten Stamms abgeben; dies gilt nicht für den Wissenschaftler (er muss nur 5 abgeben) und den Feldforscher (der 4 Karten und 3 Proben abgeben könnte).



DIE REGIERUNG MISCHT SICH EIN

Der Effekt des Ereignisses *Mobiles Krankenhaus* (sofern man die Karte gegen Würfel des Virulenten Stamms in Städten einsetzt, in denen sich der Spieler befindet oder die er betrifft) **negiert** den Effekt von *Die Regierung mischt sich ein*. Die Sonderfähigkeit des Eindämmungsexperten hingegen negiert diese Karte **nicht**, ebenso wenig wie dies die Ereignisse *Fernbehandlung* und *Schneller Impfstoffeinsatz* tun (es sei denn, alle Würfel des Virulenten Stamms in den betroffenen Städten werden entfernt).

SIEG ODER NIEDERLAGE

Die Herausforderung *Virulenter Stamm* (1) hat die gleichen Regeln für Sieg oder Niederlage wie das Grundspiel.

(2) DIE HERAUSFORDERUNG „MUTATION“

Die Mutation erweitert das Spiel um eine fünfte, violette Seuche, die in unvorhersehbarer Weise auftaucht und sich vermehrt.

SPIELAUFBAU

Im Gegensatz zum normalen Spieldurchlauf gelten die folgenden Änderungen:

- Legen Sie die 12 violetten Würfel griffbereit neben den Spielplan.



- Legen Sie den violetten Gegenmittelmarker mit der Phiolenseite nach oben zu den anderen 4 Gegenmittelmarkern.



- Legen Sie das violette Statusplättchen wie abgebildet über dem Bereich für entdeckte Gegenmittel aus.



- Unmittelbar nachdem jeder Spieler seine Spielerkarten erhalten hat, aber noch bevor Epidemiekarten hinzugegeben werden, mischen Sie die **3 Mutations-Ereigniskarten** verdeckt in den Spieler-Zugstapel.



- Legen Sie die beiden **Mutationskarten** auf den Infektions-Ablagestapel.



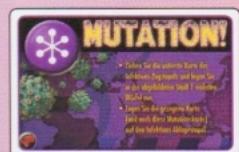
WIE SICH DIE MUTIERTE (VIOLENTE) SEUCHE VERBREITET

Zu Spielbeginn ist die violette Seuche nicht auf dem Spielplan. Ist sie aber erst einmal im Spiel, verhält sie sich in jeder Hinsicht (Infektion, Ausbrüche, Behandlung, Heilung und Auslöschung) wie jede andere Seuche, mit den nachstehend aufgeführten Ausnahmen.

Violette Seuchenwürfel können auf **3** verschiedene Arten ins Spiel kommen:

MUTATIONSKARTEN

Ziehen Sie in der Phase *Den Überträger spielen* eine Mutationskarte, ziehen Sie die **unterste** Karte des Infektions-Zugstapels und legen in der abgebildeten Stadt 1 violetten Seuchenwürfel aus. Sie legen **keinen** Würfel in der Farbe der abgebildeten Stadt dort aus. Danach legen Sie sowohl die gezogene Karte als auch die Mutationskarte auf den Infektions-Ablagestapel.



Anmerkungen: Eine gezogene Mutationskarte **zählt** als eine der Infektionskarten für diese Phase.

Das Ereignis **Zähe Bevölkerung** kann **nicht** dazu verwendet werden, eine Mutationskarte aus dem Infektions-Ablagestapel zu entfernen.

MUTATIONS-EREIGNISKARTEN

Ziehen Sie in Ihrer Phase 2 *Spielerkarten* ziehen eine Mutations-Ereigniskarte, befolgen Sie die Anweisungen auf der Karte und legen sie dann ab.

Anmerkungen: Bei 2 der 3 Mutations-Ereigniskarten (**Die Mutation breitet sich aus!** und **Die Mutation droht!**) müssen Sie die **unterste** Karte des Infektions-Zugstapels ziehen; Sie legen **keinen** Würfel in der Farbe der abgebildeten Stadt dort aus. Eine gezogene Mutations-Ereigniskarte **zählt** als eine der Spielerkarten für diese Phase.

Zieht ein Spieler eine Mutations-Ereigniskarte **und** eine Epidemiekarte, tritt zuerst der Effekt der Mutations-Ereigniskarte ein. (Zieht ein Spieler 2 Mutations-Ereigniskarten, bestimmt er die Reihenfolge, in der die beiden Karten ihre Wirkung entfalten.)



DEN ÜBERTRÄGER SPIELEN

Ziehen Sie in der Phase *Den Überträger spielen* die Infektionskarte einer Stadt, in der mindestens 1 violetter Würfel ausliegt, legen Sie 1 violetten Würfel **und** 1 Würfel der angezeigten Farbe in der Stadt aus. (Ist die Seuche der Farbe dieser Stadt bereits ausgelöscht, legen Sie nur 1 violetten Würfel in der Stadt aus.) **Ausbrüche** werden nach den üblichen Regeln behandelt.



Beispiel: Ein Spieler zieht als Überträger Kairo; in Kairo liegt bereits 1 violetter Würfel aus. Der Spieler legt also 1 schwarzen Würfel sowie 1 violetten Würfel in Kairo aus.

DIE VIOLENTE SEUCHE HEILEN UND AUSLÖSCHEN

Um ein Gegenmittel zur violetten Seuche zu entdecken, muss sich Ihre Spielfigur wie üblich in einer Stadt mit Forschungslabor befinden und die Aktion *Gegenmittel entdecken* durchführen. Dazu müssen Sie 5 Stadtkarten **in beliebiger Farbkombination** ablegen. Auf mindestens 1 dieser Karten **muss** eine Stadt abgebildet sein, in der zu diesem Zeitpunkt mindestens 1 violetter Würfel ausliegt.

Anmerkung: Um die violette Seuche zu heilen, muss der Wissenschaftler 4 beliebige Stadtkarten ablegen, der Feldforscher 3 beliebige Stadtkarten und 3 violette Probenwürfel; in beiden Fällen **muss** auf zumindest 1 dieser Karten eine Stadt abgebildet sein, in der zu diesem Zeitpunkt mindestens 1 violetter Würfel ausliegt.

Sie können die violette Seuche wie üblich **auslöschen**, indem Sie alle violetten Würfel auf dem Spielplan behandeln, **nachdem** die Seuche geheilt wurde.

Anmerkung: Wurde die violette Seuche ausgelöscht, und zu einem späteren Zeitpunkt ziehen Sie in der Phase „Den Überträger spielen“ eine Mutationskarte, legen Sie diese (ohne Effekt) direkt auf den Infektions-Ablagestapel. Sie zählt dennoch als eine der Infektionskarten für diese Phase.

AUSBRÜCHE ABWICKELN

Ausbrüche der violetten Seuche werden nach den bekannten Regeln abgewickelt.

EPIDEMIEN ABWICKELN

Wenn Sie zum Abwickeln von Schritt „2. Infizieren“ einer Epidemie die unterste Karte des Infektions-Zugstapels ziehen, legen Sie **keinen** violetten Würfel in der abgebildeten Stadt aus, falls sich dort bereits 1 befindet; legen Sie dort nur wie üblich 3 Würfel der angezeigten Farbe aus.

SIEG ODER NIEDERLAGE

Die Spieler gewinnen sofort, wenn sie

- die Gegenmittel zu allen 5 Seuchen entdeckt haben **ODER**
- Gegenmittel für die 4 normalen Seuchen entdeckt und – zur gleichen Zeit oder aber später – die violette Seuche komplett geheilt haben (also keine violetten Würfel mehr auf dem Spielplan ausliegen).

Die Spieler verlieren auf die aus dem Grundspiel bekannten Arten, aber darüber hinaus auch dann, wenn ein violetter Würfel benötigt würde und keiner mehr im Vorrat ist. *Beachten Sie, dass es nur 12 violette Würfel gibt, keine 24!*

(3) DIE HERAUSFORDERUNG „BIOTERRORIST“

Die Herausforderung Bioterrorist (3) lässt einen Spieler gegen die anderen Spieler antreten, indem er Panik zu verbreiten und die Welt mit einer fünften Seuche zu überziehen versucht.

Anmerkungen: Diese Herausforderung lässt sich gut mit 3 oder 4 Spielern spielen. 5 Spieler (1 Bioterrorist und 4 andere Spieler) sind **nicht** empfehlenswert. Ist in einem Kartentext oder dieser Anleitung von „Spieler“ bzw. „Mitspieler“ die Rede, ist nicht der Bioterrorist gemeint – es sei denn, Karte/Anleitung besagen dies ausdrücklich.

SPIELAUFBAU

Im Gegensatz zum normalen Spieldurchgang gelten die folgenden **Änderungen**:

- Legen Sie die 12 violetten Würfel griffbereit neben den Spielplan.
- Legen Sie den violetten Gegenmittelmarker mit der Phiolenseite nach oben zu den anderen 4 Gegenmittelmarkern.



- Legen Sie das violette Statusplättchen wie abgebildet über dem Bereich für entdeckte Gegenmittel aus.



- Pro Spieler mischen Sie **2 Ereigniskarten** in den Spieler-Zugstapel. Der Bioterrorist gilt für diesen Zweck als Spieler. Beim Zuteilen der anfänglichen Spielerkarten (Schritt 7 des Spieldurchgangs) zählt er dagegen **nicht** als Spieler.



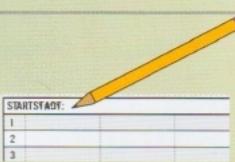
- Wählen Sie 1 Spieler aus, der den Bioterroristen spielt. Er bekommt die Rollenkarte Bioterrorist, die schwarze Spielfigur, ein Standortprotokoll und einen Stift (nicht im Spiel enthalten). Die schwarze Spielfigur befindet sich zu Beginn nicht auf dem Spielplan.



- Nachdem Sie die ersten Seuchenwürfel ausgelegt haben (Schritt 11 des Spieldurchgangs), geben Sie dem Bioterroristen verdeckt **2 Infektionskarten** vom Infektions-Zugstapel. (Der Bioterrorist kann nur Infektionskarten ziehen und einsetzen, keine Spielerkarten.)



- Nachdem das Spiel vollständig aufgebaut und der Startspieler bestimmt ist, sieht sich der Bioterrorist seine Karten an und legt fest, in welcher Stadt er sich zu Spielbeginn aufzuhalten möchte. Dabei kann er eine beliebige Stadt auf dem Spielplan wählen. Sobald er sich entschieden hat, schreibt er den Namen der Stadt **geheim** in das Feld „Startstadt“ auf dem Standortprotokoll.



SPIELVERLAUF

Der Bioterrorist ist **nach jedem Zug eines Spielers** (also nach der Phase *Den Überträger spielen*) an der Reihe. Der Spieler des Bioterroristen zieht keine Karten (es sei denn, er setzt dafür Aktionen ein; siehe unten *Aktionen des Bioterroristen*) und hat auch keine eigene Phase, in der er den Überträger spielt.

DER BIOTERRORIST WIRKT IM GEHEIMEN

Der Bioterrorist bewegt sich geheim über das Spielfeld und notiert seine Bewegungen sowie seine anderen Aktionen auf dem Standortprotokoll. Hält sich der Bioterrorist jemals **in derselben Stadt** auf wie einer der Spieler, gilt er als **entdeckt** und muss seine Spielfigur auf den Spielplan stellen. Bewegt er (oder die andere Spielfigur) sich später, so dass der Bioterrorist allein in einer Stadt ist, gilt er nicht mehr als entdeckt (sondern als **verborgen**) und nimmt seine Spielfigur wieder vom Spielplan.

Bewegt sich der Bioterrorist mit seinen Aktionen **Direktflug** oder **Charterflug** (siehe unten *Aktionen des Bioterroristen*), legt er die benutzte Karte offen auf den Infektions-Ablagestapel und sagt an, dass seine Spielfigur in diesem Flughafen **gesichtet** wurde. Er muss nicht verraten, ob er die Karte für einen **Direktflug** oder einen **Charterflug** eingesetzt hat.

DAS STANDORTPROTOKOLL

Zum Spiel gehört ein Block mit Standortprotokollen für den Bioterroristen. Sie dürfen diese Protokolle zum persönlichen Gebrauch kopieren.

Autoren: Matt Leacock & Tom Lehmann

Illustrationen: Tom Thiel, Régis Moulou

Grafikdesign und Lektorat: Joshua Cappel

Übersetzung: Dr. Rainer Nagel

Layout der deutschen Ausgabe: Christian Hanisch

Schachtdesign der deutschen Ausgabe:

Hans-Georg Schneider

Testspieler: Jim Boyce, David Cortright, Barry Eynon,

Chris Farrell, Jay Heyman, Dave Helmbold, Wei-Hwa

Huang, Trisha Lantzester, Donna Leacock, Chris

Lopez, Ron Sapolsky, Don Woods und Michelle Zentis

Mit besonderem Dank an: Scott Di Bartolo,

Wei-Cheng Cheng, Eric Herman, Christian Kuntz,

Brian Lee, Jeremy Moritz, Kwanchai Moriya,

Kima Pesan, Jack Reda, Ole Steiness,

Isaiah Tanenbaum und Alexandra Velten

Ein Spiel von Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg, unter der Lizenz von Z-Man Games, Inc. © der deutschen Ausgabe 2012 Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

www.pegasus.de



Referenzkarte

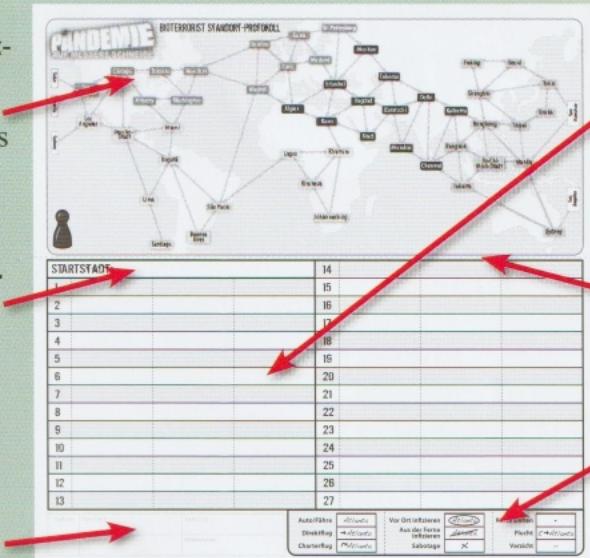
Mit dieser Mini-Referenzkarte können Sie unaufällig Ihre nächsten Schritte planen, ohne dass die Spieler sehen, auf welchen Teil des Spielplans Sie schauen.

Feld zum Eintragen der Startstadt

Tragen Sie hier die Stadt ein, in der Sie das Spiel beginnen.

Logbuch

Hier können Sie eintragen, wer mitgespielt und wer gewonnen hat.



Aktionsanzeiger

Tragen Sie hier Ihre Bewegungen und anderen Aktionen ein. Verwenden Sie 1 Reihe pro Spielzug.

Falzlinie

Wenn Sie an dieser Stelle das Blatt falten, können Sie Ihren Aktionsanzeiger vor den Mitspielern verbergen.

Vorschläge zum Notieren

So könnten Sie in Kurzform Ihre Aktionen aufschreiben.

AKTIONEN DES BIOTERRORISTEN

In jedem seiner Spielzüge kann der Bioterrorist **2** der nachstehenden **Aktionen** durchführen und sich zudem **zusätzlich** einmal mit dem Auto (oder der Fähre) **bewegen**, ohne dafür eine Aktion auszugeben. Diese zusätzliche Bewegung ist **freiwillig** und kann vor, zwischen oder nach seinen beiden anderen Aktionen erfolgen.

Als Beispielsstadt wird in den Aktionsbeschreibungen immer „Atlanta“ benutzt; im Spiel müssen Sie dann natürlich jeweils den Namen der tatsächlichen Stadt einsetzen. In den Beispielen wird ein entdeckter (auf dem Spielplan befindlicher) Bioterrorist mit einer schwarzen Spielfigur dargestellt, während eine graue Spielfigur für einen verborgenen (nicht auf dem Spielplan befindlichen) Bioterroristen steht.

EINFACHE AKTIONEN

Der Bioterrorist kann Einfache Aktionen sowohl **verborgen** als auch **entdeckt** durchführen, jedoch nicht in Gefangenschaft (siehe unten *Fang den Bioterroristen!*).



Atlanta

AUTO (ODER FÄHRE)

Ziehen Sie Ihre Spielfigur entlang einer roten Linie in eine benachbarte Stadt.

Beispiel: Ein verborgener Bioterrorist bewegt sich von Washington nach Atlanta. In Atlanta befindet sich ein anderer Spieler, also wird der Bioterrorist bei seiner Ankunft entdeckt und muss seine Spielfigur auf den Spielplan stellen.

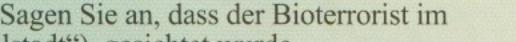


→ Atlanta

DIREKTFLUG

Legen Sie eine **Infektionskarte** ab, um Ihre

Spielfigur in die auf der Karte abgebildete Stadt zu bewegen. Sagen Sie an, dass der Bioterrorist im Flughafen der Stadt, deren Karte Sie abgelegt haben (die „Zielstadt“), gesichtet wurde.



Beispiel: Ein entdeckter Bioterrorist legt die **Infektionskarte** Atlanta ab, um sich von Algier nach Atlanta zu bewegen; er sagt an, dass er im Flughafen von Atlanta gesichtet wurde. Da aber kein anderer Spieler in Atlanta ist, gilt der Bioterrorist nun als verborgen und kann die schwarze Spielfigur vom Spielplan nehmen.



→ Atlanta

CHARTERFLUG

Legen Sie die **Infektionskarte** ab, auf der Ihr jetziger Standort abgebildet ist, um Ihre Spielfigur zu einer beliebigen Stadt auf dem Spielplan zu bewegen. Sagen Sie an, dass der Bioterrorist im Flughafen der Stadt, deren Karte Sie abgelegt haben (die „Abflugstadt“), gesichtet wurde.



Beispiel: Ein verborgener Bioterrorist legt die **Infektionskarte** Algier ab, bewegt sich von Algier nach Atlanta und sagt an, dass er im Flughafen von Algier gesichtet wurde.

1 KARTE ZIEHEN

Nehmen Sie die oberste Karte des **Infektions-Zugstapels** auf Ihre Hand. Sie können **maximal 7 Karten** auf der Hand halten. Halten Sie mehr als 7 Karten auf der Hand, müssen Sie die überschüssigen Karten umgehend auf den Infektions-Ablagestapel legen (ohne dass ein Effekt eintritt).



VERZICHT

Sie können auf 1 Aktion verzichten, also nichts tun.



BESONDERE AKTIONEN

Der Bioterrorist kann Besondere Aktionen nur dann durchführen, **wenn er selbst verborgen ist**. Er kann jede dieser Aktionen nur **einmal pro Spielzug** durchführen.

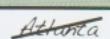


VOR ORT INFIZIEREN

Legen Sie 1 **violetten** Würfel in der Stadt aus, in der sich Ihre Spielfigur gerade befindet. Wickeln Sie mögliche Ausbrüche wie im Abschnitt „*Aufflackernde*“ *violette Ausbrüche* beschrieben ab.



Beispiel: Ein Bioterrorist ist verborgen in Atlanta und legt dort 1 violetten Würfel aus.



AUS DER FERNE INFIZIEREN

Legen Sie 1 Infektionskarte ab, um 1 **violetten** Würfel in der abgebildeten Stadt auszulegen (selbst wenn sich dort eine andere Spielfigur befindet). Wickeln Sie mögliche Ausbrüche wie im Abschnitt „*Aufflackernde*“ *violette Ausbrüche* beschrieben ab. Legen Sie **keinen** Würfel der zur Stadt passenden Farbe aus.



Beispiel: Ein Bioterrorist ist verborgen in Los Angeles und legt die Infektionskarte Atlanta ab, um 1 violetten Würfel in Atlanta auszulegen, obwohl sich dort ein anderer Spieler befindet.



SABOTAGE

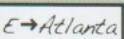
Entfernen Sie aus der Stadt, in der sich Ihre Spielfigur gerade befindet, 1 **Forschungslabor**, indem Sie 1 Infektionskarte **derselben Farbe** dieser Stadt ablegen. Legen Sie das Forschungslabor in den Vorrat zurück.



Beispiel: Ein Bioterrorist ist verborgen in Mexiko-Stadt, wo sich 1 Forschungslabor befindet. Er legt die Infektionskarte Bogotá ab (sie hat die gleiche Farbe wie Mexiko-Stadt) und entfernt das Forschungslabor.

AKTIONEN IN GEFANGENSCHAFT (NUR DIESE SIND GEFANGEN MÖGLICH)

Ist der Bioterrorist gefangen (siehe unten *Fangt den Bioterroristen!*), stehen ihm nur die 3 nachstehenden Aktionen zur Verfügung (bis ihm die Flucht gelungen ist).

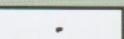


FLUCHT

Legen Sie eine **Infektionskarte** ab, um mittels der Aktion **Direktflug** in die abgebildete Stadt zu entkommen (und vergessen Sie nicht, die **Sichtung anzusagen**). Lassen Sie sich von dem Spieler, der Sie gefangen hat, Ihre Spielfigur zurückgeben.

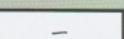


Beispiel: Ein Bioterrorist wurde in einem früheren Spielzug vom Alleskönner gefangen genommen. Er legt die Infektionskarte Atlanta ab und entkommt nach Atlanta. Er wird dort im Flughafen kurz **gesichtet**, da sich aber in Atlanta keine Spieler aufhalten, gilt er als **verborgen**; die schwarze Spielfigur taucht nicht mehr auf dem Spielplan auf.



1 KARTE ZIEHEN

Wie die Einfache Aktion.



VERZICHT

Wie die Einfache Aktion.



FANGT DEN BIOTERRORISTEN!

Wurde der Bioterrorist **entdeckt**, und seine Spielfigur befindet sich noch auf dem Spielplan, kann ein Spieler, dessen Spielfigur sich in derselben Stadt wie der Bioterrorist aufhält, diesen für 1 Aktion **gefangen nehmen**.



GEFANGENNAHME (BESONDRE SPIELER-AKTION)

Stellen Sie die Spielfigur des Bioterroristen **auf Ihre Rollenkarte**. Der Bioterrorist muss sofort alle Karten von seiner Hand **auf den Infektions-Ablagestapel legen** (ohne dass ein Effekt eintritt).



Beispiel: Ein entdeckter Bioterrorist und die Archivarin halten sich beide in Manila auf.

Die Archivarin setzt in ihrem Spielzug 1 Aktion ein, um den Bioterroristen zu fangen. Sie nimmt den schwarzen Spielstein an sich und stellt ihn auf ihre Rollenkarte. Der Spieler des Bioterroristen legt alle seine Infektionskarten ab.

So lange er in Gefangenschaft ist, kann der Bioterrorist nur die oben beschriebenen Aktionen **Flucht**, **1 Karte ziehen** und **Verzicht** ausführen. (Da der Bioterrorist bei der Gefangennahme alle Karten von seiner Hand ablegen muss – und er zur Flucht eine Karte benötigt –, wird seine erste Aktion nach der Gefangennahme in der Regel das Ziehen einer Karte sein.) Gelingt dem Bioterroristen die Flucht, führt er den Rest seines Spielzugs nach den üblichen Regeln durch.

EIN BEISPIELZUG DES BIOTERRORISTEN

A) Zu Beginn seines dritten Spielzugs befindet sich der Bioterrorist **entdeckt** in Karatschi. Zuerst setzt er seine **kostenlose Zusatzaktion**

Auto (oder Fähre) ein, um im Geheimen nach Teheran zu fahren. Da in Teheran keine Spielfigur steht, gilt er nun als verborgen. Er nimmt seine Spielfigur vom Spielplan. Beachten Sie, dass er den Spielern nicht mitteilt, wohin er gefahren ist – er nimmt einfach seine Spielfigur vom Spielplan und lässt die anderen rätseln.



In seinem Standortprotokoll trägt er ein:

3	Teheran		
---	---------	--	--

B) Der nun verborgene Bioterrorist setzt seine **erste*** Aktion dazu ein, **vor Ort zu infizieren**, und legt 1 violetten Würfel in Teheran aus. *Da er keine Karte ablegen muss, um den Würfel auszulegen (wie er es bei der Aktion Aus der Ferne infizieren hätte tun müssen), dürfte den Spielern schnell klar werden, dass er vor Ort infiziert hat und sich in Teheran befindet.*

In seinem Standortprotokoll trägt er ein:

3	Teheran	Teheran	→ Mailand
---	---------	---------	-----------

C) Die Spieler wissen nun, dass sich der Bioterrorist in Teheran aufhält, aber er hat noch einen Trumpf im Ärmel: Mit seiner **zweiten*** Aktion legt er von seiner Hand die Infektionskarte Teheran ab, um im Geheimen einen **Charterflug** nach Mailand zu nehmen. Er teilt mit, dass er im Flughafen von Teheran **gesichtet** wurde, was aber den Spielern nicht viel nutzt, da er längst schon wieder weg ist!

In seinem Standortprotokoll trägt er ein:

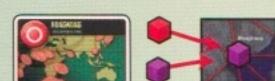
3	Teheran	Teheran	→ Mailand
---	---------	---------	-----------

**Vergessen Sie nicht, dass die Aktion Auto (oder Fähre) zu Beginn des Zuges kostenlos war und nicht als eine seiner beiden Aktionen gilt.*

STÄDTE INFIZIEREN, DIE VIOLENTE WÜRFEL ENTHALTEN

Ziehen Sie während der Phase *Den Überträger spielen* eine Infektionskarte für eine Stadt, in der sich bereits mindestens 1 violetter Würfel befindet, legen Sie **sowohl** 1 violetten Würfel **als auch** 1 Würfel der angezeigten Farbe dort aus.

(Wickeln Sie violette Ausbrüche wie im Abschnitt „Aufflackernde“ violette Ausbrüche beschrieben ab, sonstige Ausbrüche nach den normalen Regeln).

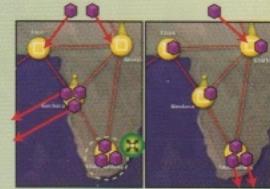


Beispiel: Ein Spieler zieht als Überträger Hongkong; dort befindet sich bereits 1 violetter Würfel. Der Spieler legt 1 roten Würfel sowie 1 violetten Würfel in Hongkong aus.

Epidemien: Wenn Sie zum Abwickeln von Schritt „2. Infizieren“ einer Epidemie die unterste Karte des Infektions-Zugstapels ziehen, legen Sie **keinen** violetten Würfel aus, selbst wenn sich bereits ein solcher in der Stadt befindet. Sie legen nur ganz normal 3 Seuchenwürfel der angezeigten Farbe aus.

„AUFFLACKERNDE“ VIOLETTE AUSBRÜCHE

Ausbrüche der violetten Seuche sind so intensiv, dass sie „aufflackern“ und **in der Stadt, von der sie ausgehen**, nur 1 violetten Würfel zurücklassen. Entfernen Sie während eines Ausbruchs der violetten Seuche zuerst 2 violette Würfel aus der Stadt des Ausbruchs (die Sie in den Vorrat zurücklegen) und legen Sie dann **in jeder benachbarten Stadt** 1 violetten Würfel aus. Führt ein violetter Ausbruch zu einer „Kettenreaktion“, legen Sie in den Städten, in denen bereits ein violetter Ausbruch stattgefunden hat, nicht noch einmal violette Würfel aus, wenn Sie die Kettenreaktionen abwickeln.



Anmerkung: Diese Regeln für „aufflackernde“ violette Ausbrüche gelten **nur** für die Herausforderung **Bioterrorist (3)**, **nicht** für die Herausforderung **Mutation (2)**.

Beispiel: In Kinshasa kommt es zu einem violetten Ausbruch! Entfernen Sie 2 violette Würfel aus Kinshasa und legen Sie sie in den Vorrat zurück. Dann legen Sie je 1 violetten Würfel in Lagos, Khartum und Johannesburg aus.

Hoppla! In Johannesburg sind ja bereits 3 violette Würfel ... die Stadt kann keinen vierten Würfel mehr aufnehmen, und so kommt es zu einer Kettenreaktion! Legen Sie 2 violette Würfel aus Johannesburg zurück in den Vorrat. Kinshasa hatte in dieser Kettenreaktion bereits einen Ausbruch, erhält also keinen weiteren violetten Würfel. Legen Sie einen zweiten violetten Würfel nach Khartum. Bewegen Sie den Ausbruchsmarker auf der Ausbruchsleiste 2 Felder nach unten.

DIE VIOLETTE SEUCHE HEILEN UND AUSLÖSCHEN

Um ein Gegenmittel zur violetten Seuche zu entdecken, muss sich Ihre Spielfigur wie üblich in einer Stadt mit Forschungslabor befinden und die Aktion *Gegenmittel entdecken* durchführen. Dazu müssen Sie **5 Stadtarten in beliebiger Farbkombination ablegen**. Auf mindestens 1 dieser Karten muss eine Stadt abgebildet sein, in der zu diesem Zeitpunkt mindestens 1 violetter Würfel ausliegt.

Anmerkung: Um die violette Seuche zu heilen, muss der Wissenschaftler 4 beliebige Stadtarten ablegen, der Feldforscher 3 beliebige Stadtarten und 3 violette Probenwürfel; in beiden Fällen **muss** auf mindestens 1 dieser Karten eine Stadt abgebildet sein, in der zu diesem Zeitpunkt mindestens 1 violetter Würfel ausliegt.

Sie können die violette Seuche wie üblich **auslöschen**, indem Sie alle violetten Würfel auf dem Spielplan behandeln, **nachdem** die Seuche geheilt wurde.

SIEG ODER NIEDERLAGE

Die Spieler gewinnen sofort, wenn sie a) die Gegenmittel zu allen 5 Seuchen entdeckt haben
ODER

b) Gegenmittel für die 4 normalen Seuchen entdeckt und – zur gleichen Zeit oder aber später – die violette Seuche komplett geheilt haben (also keine violetten Würfel mehr auf dem Spielplan ausliegen).

Die Spieler verlieren auf die aus dem Grundspiel bekannten Arten, aber darüber hinaus auch dann, wenn ein violetter Würfel benötigt würde und keiner mehr im Vorrat ist. *Beachten Sie, dass es nur 12 violette Würfel gibt, keine 24!*

Der Bioterrorist gewinnt, wenn die Spieler verlieren und sich **mindestens 1 violetter Würfel** auf dem Spielplan befindet. Der Bioterrorist verliert sofort (und scheidet aus dem Spiel aus), wenn die Spieler die violette Seuche **auslöschen**.

Alle verlieren, wenn die Spieler verlieren und sich **keine violetten Würfel** auf dem Spielplan befinden, oder wenn die Spieler nach dem Auslöschen der violetten Seuche verlieren.

SPIELETIKETTE

Den Bioterrorist darf den Spielern am Tisch zuhören, wenn sie Pläne schmieden und sich über ihre Karten austauschen. Die Spieler dürfen den Tisch nicht zu Geheimabsprachen verlassen oder schriftliche Botschaften austauschen. Der Bioterrorist darf Infektionskarten auf seiner Hand erst dann preisgeben, wenn er sie ausspielt. Der Bioterrorist ist selbst dafür verantwortlich, seinen Standort während des Spiels wahrheitsgemäß zu notieren sowie ehrlich zu verkünden, wenn er entdeckt wird. Der Bioterrorist darf während seines Spielzugs gegen die Spieler sticheln, sollte aber deren Diskussionen während ihrer Züge nicht unterbrechen. Da der Bioterrorist während der Spielzüge der Spieler nichts tun kann, und die Spieler nichts während seiner Spielzüge, sollten alle Spieler aufeinander Rücksicht nehmen und ihre Züge so schnell wie möglich durchführen (gleichwohl knifflige Spielsituationen durchaus zu längeren Diskussion führen können, die mit dieser Empfehlung natürlich nicht unterbunden werden sollen).