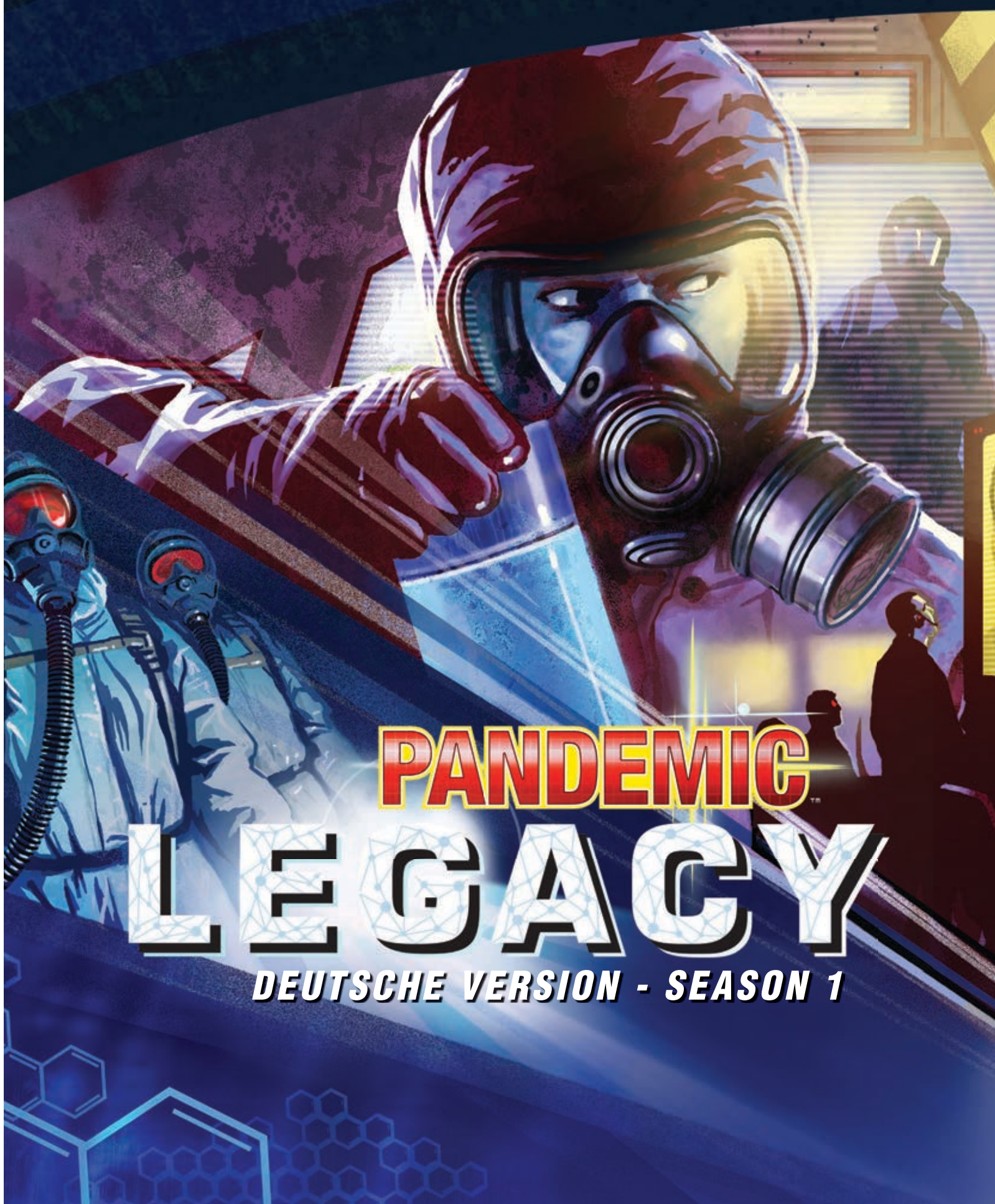


MATT LEACOCK
ROB DAVIAU

PANDEMIC

LEGACY

DEUTSCHE VERSION - SEASON 1



PANDEMIC LEGACY

DEUTSCHE VERSION - SEASON 1

von Matt Leacock und Rob Daviau

Die Welt kollabiert. Vier Krankheiten verseuchen unseren Planeten und euer Team kämpft an vorderster Front. Schlimmer noch: Eine Krankheit scheint sich gegenüber allen Behandlungsversuchen als resistent zu erweisen.

Pandemic Legacy ist ein kooperatives Spiel, bei dem alle Spieler zusammenarbeiten müssen, um Heilmittel zu finden und weitere Ausbrüche der Seuchen zu verhindern, bevor die gesamte Menschheit infiziert ist. Ihr gewinnt oder verliert alle gemeinsam.

Übersteht ihr das Jahr und schafft es, die Menschheit zu retten?

START-SPIELMATERIAL



5 Charakterkarten



4 Spielfiguren



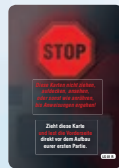
61 Spielkarten
(48 Stadtkarten, 5 Epidemiekarten, 8 Ereigniskarten)



4 Übersichtskarten
(1 pro Spielerfarbe)



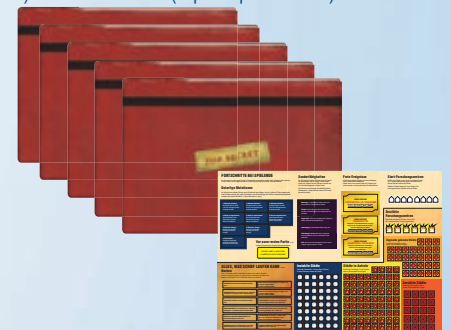
48 Infektionskarten



62 Legacy-Karten



4 Zivilistenkarten



5 Dossiers und
1 Stickerbogen



4 Heilmittelmarker



1 Infektionsmarker



1 Erinnerungsmarker



1 Ausbruchsmarker



96 Seuchenwürfel
je 24 Würfel in 4 Farben



1 Spielplan



6 Forschungszentren

1 Schachtel mit 8 nummerierten „Paketen“

Ihr benötigt zusätzlich zum Schachtelinhalt noch einen Stift.

ÜBERBLICK

WIE WIRD EIN LEGACY-SPIEL GESPIELT?

Anders als bei den meisten Spielen (die bei jeder Partie komplett neu starten) setzen sich bei Pandemic Legacy einige Elemente von einer Partie in die nächste fort. Entscheidungen aus Partie 1 wirken sich auf alle folgenden Partien mit diesem Exemplar des Spiels aus. Verschiedene Gruppen von Spielern werden unterschiedliche Entscheidungen fällen und das Spiel anders erleben. Das bedeutet, dass bei jeder Spielgruppe der Gesamtverlauf über die Einzelpartien hinweg einzigartig ist.

Manchmal werdet ihr Teile des Spiels beschriften. Manchmal Sticker auf Karten oder den Spielplan kleben. Manchmal werdet ihr sogar eine Spielkarte zerreißen. Diese Veränderungen sind dauerhaft.

Außerdem werdet ihr jeweils bei Spielende zwei Fortschritte vornehmen, um euch auf zukünftige Spiele vorzubereiten. Dazu werdet ihr Sticker auf den Spielplan, die Karten und Charaktere kleben.

Im Verlauf der Partien werdet ihr noch weitere Veränderungen kennenlernen.

Desweiteren liegt zusätzliches Spielmaterial bei, das bei Beginn der Erstpartie noch versiegelt ist. Im weiteren Verlauf werdet ihr Anweisungen erhalten, diverse Türen und Klappen zu öffnen. Öffnet nichts, solange ihr keine Anweisung dazu erhaltet! Auch die Dossiers enthalten versteckte Informationen, die euch erst im Spielverlauf enthüllt werden.

Die mit den Buchstaben A bis Y gekennzeichneten Zusatzregeln fehlen noch in diesem Regelheft. Im weiteren Verlauf werdet ihr diese Regeln erhalten und in das Regelheft einkleben. Von da an gelten sie dauerhaft.

WENN IHR NOCH NIE PANDEMIC GESPIELT HABT:

Wir empfehlen einige Partien des Basisspiels ohne die zusätzlichen Legacy-Regeln zu spielen, um ein Gefühl für die zu fällenden Entscheidungen zu bekommen.

Lest dazu diese Spielregeln und lasst beim Spielen folgende Sonderregeln aus:

- **Spielmonate, Legacy-Stapel, Dossiers**
- **Aufgaben, Subventionen, Spiel-Kalender, Panikstufen**
- **Narben und Sterbende Charaktere**
- **Fortschritte bei Spielende**

Das Spielziel in diesen Basispartien ist es, Heilmittel für 4 Krankheiten zu entdecken, bevor eines der Ereignisse eintritt, die das Spiel mit eurer Niederlage beenden (diese sind in den Regeln aufgeführt). Ihr solltet mindestens zwei solche Partien spielen, um ein Gefühl für das Spiel zu bekommen, bevor ihr mit den Legacy-Regeln spielt.

WENN IHR PANDEMIC SCHON GESPIELT HABT:

Ihr werdet feststellen, dass sich die erste Partie Pandemic Legacy im Grunde wie das Basisspiel mit einigen Ergänzungen spielt.

WAS SETZT SICH FORT, WAS WIRD ZURÜCKGESETZT?

Beschriftungen auf dem Spielplan, Sticker auf Spielplan und Karten sowie das Zerreißen oder Zerstören von Spielmaterial sind dauerhafte Änderungen.

Alles andere wird zu Beginn jeder Partie neu vorbereitet. Insbesondere das Spielmaterial auf dem Spielplan, Handkarten, Ausbrüche und der Status der Krankheiten beginnen „bei null“.

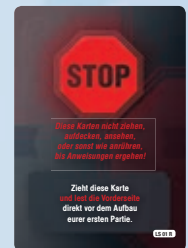
SPIELMONATE

Pandemic Legacy geht über 12 Monate, beginnend mit Januar.

Seid ihr in einem Monat erfolgreich, geht es bei der nächsten Partie mit dem nächsten Monat weiter. Scheitert ihr beim ersten Mal, erhaltet ihr eine zweite Chance, diesen Monat erfolgreich abzuschließen: Beginnt die nächste Partie mit denselben Regeln und Aufgaben wie für diejenige, die ihr gerade verloren habt. Scheitert ihr erneut, geht ihr danach *auf jeden Fall* zum Folgemonat über.

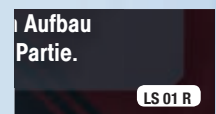
DER LEGACY-STAPEL

Der Legacy-Stapel enthält Karten mit den möglichen Ereignissen der 12 Monate des Gesamtspiels. Sie sind in einer exakten Reihenfolge angeordnet – diesen Stapel nicht durchsehen oder mischen! Zieht bei Beginn einer neuen Partie eine Karte nach der anderen und führt diese aus, bis ihr zu einer Karte mit einem STOP auf der Rückseite kommt. Auf dieser steht, wann ihr weitere Karten zieht. Das kann mitten in einer Partie, bei Spielende oder bei Beginn des nächsten Monats sein. Der Legacy-Stapel wird ausschließlich von oben nach unten abgearbeitet – auch wenn ihr einen Monat wiederholt, legt ihr keine Karten zurück oben auf den Stapel.



Der Schachteleinsatz bietet getrennte Fächer für bereits abgehandelte Legacy-Karten und solche, die in weiteren Spielen noch benutzt werden.

Sollte der Legacy-Stapel durcheinandergeraten, bittet jemanden, der nicht mitspielt, den Stapel nach den Zahlen unten auf jeder Karte zu sortieren. Rechts seht ihr die entsprechende Ecke der Rückseite der ersten Legacy-Karte (LS 01 R). Um ein Durcheinander zu vermeiden, legt abgehandelte Karten sofort in das separate Fach des Schachteleinsatzes.



DIE DOSSIERS

Die fünf Dossiers enthalten die Sticker, die dem Spiel hinzugefügt werden. Beim Aufdecken der Legacy-Karten werdet ihr auf Karten mit Zahlen und Buchstaben des Dossiers stoßen. In einem solchen Fall öffnet ihr – eine nach der anderen – die entsprechende Tür des Dossiers, trennt sie *vollständig* ab und bearbeitet den Inhalt, bevor ihr die nächste Tür öffnet. Einige dieser Türen enthalten Sticker zur einmaligen Verwendung, andere sind als Karten mit Stickern gestaltet, die in weiteren Partien noch mehrfach zum Einsatz kommen werden.



DIE PAKETE

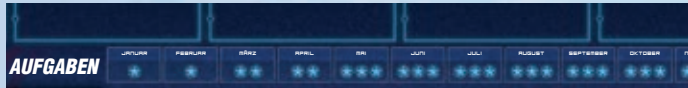
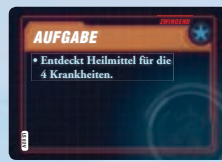
Das Spiel enthält eine Schachtel mit 8 „Paketen“. Im Laufe der Partien erhaltet ihr in gelben Textfeldern die Anweisungen, einzelne davon zu öffnen.

Wichtig: Löst vor eurer Erstpartie das Etikett „Öffnet Paket 8“ vom Stickerbogen und klebt es auf die Klappe von Paket in das dafür vorgesehene Feld.

ÜBERBLICK

AUFGABEN

Bei Beginn jeder Partie werdet ihr vor eine oder mehrere Aufgaben gestellt, die ihr erfüllen müsst, um zu gewinnen. Die Anzahl der zu erfüllenden Aufgaben für jeden Monat ist auf dem Spielplan angegeben.



Ist eine Aufgabe als zwingend gekennzeichnet, *muss* diese erfüllt werden, um die Partie zu gewinnen. Bei anderen Aufgaben müsst ihr euch bei Spielbeginn noch nicht festlegen, welche ihr davon angehen wollt, sondern könnt euch im Spielverlauf entscheiden.

Einige Aufgaben bleiben so lange im Spiel (auch, wenn ihr sie in einer Partie erfüllt habt), bis ihr Anweisung erhaltet, sie zu zerreißen. Andere verfallen am Ende eines bestimmten Monats. Im Laufe des Jahres kommen weitere Aufgaben hinzu.

SUBVENTIONEN

Bei Beginn jeder Partie wählt ihr entsprechend der Höhe eurer Subventionen eine Anzahl Karten mit Subventionierten Ereignissen aus und mischt sie in den Spielerkarten-Zugstapel ein. Eure Subventionen sind bei Beginn der ersten Partie auf Stufe 4 (ihr wählt also 4 Karten aus), werden aber von Partie zu Partie erhöht oder gesenkt. Sie können niemals unter 0 sinken oder 10 überschreiten.

SPIEL-KALENDER

Im Spiel-Kalender tragt ihr eure Fortschritte, Siege und Niederlagen, wer mitgespielt hat sowie eure aktuellen Subventionen ein. Der Spiel-Kalender befindet sich auf der Rückseite dieser Spielregel.

Spiel-Kalender				
Gewinnt ihr, spielt beim Folgemonat weiter und senkt eure Subventionsstufe um 2 ab. Verliert ihr in der ersten Monathälfte, spielt die zweite Monathälfte und erhöht eure Subventionen um 2. Verliert ihr die zweite Monathälfte, erhöht eure Subventionen um 2 und spielt beim Folgemonat weiter. Die Subventionen können nicht unter 0 sinken und 10 nicht überschreiten.				
	Subventionen	Datum	Spieler und Charaktere	Gewonnen / verloren
Januar	Früh	4		
	Spät			
Februar	Früh			
	Spät			
März	Früh			
	Spät			
April	Früh			
	Spät			

ERINNERUNGSMARKER

Dieser Marker dient dazu, Spieler bei bestimmten Gelegenheiten an etwas zu erinnern.



DER SPIELPLAN

REGIONEN

Der Spielplan ist in sechs Regionen unterteilt, wobei jede Region in etwa einem Kontinent entspricht. Diese werden erst später eine Rolle spielen.

AUFGABENFELD

Oben rechts auf dem Spielplan befindet sich das Feld, in dem die Aufgaben ausgelegt werden. Der Januar beginnt mit einer einzigen Aufgabe. Später werden weitere Aufgaben hinzugefügt bzw. entfernt.

FORSCHUNGSBEREICH

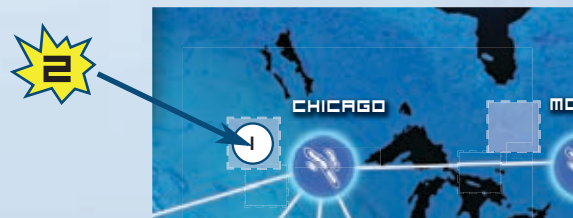
In diesem Bereich haltet ihr fest, wenn sich eine der vier Krankheiten oder deren Status verändert.



PANIKSTUFEN

Greifen die Krankheiten um sich, geraten die Städte in Panik. Kommt es in einer Stadt zu einem Ausbruch, steigt ihre Panikstufe um 1. Beim ersten Mal klebt ihr einen Sticker der Stufe 1 (Instabil) in das Kästchen neben der Stadt auf dem Spielplan. Weitere Sticker überdecken stets die vorherigen, so dass nur der aktuelle Status sichtbar ist. Die Effekte der jeweiligen Panikstufen werden unten erläutert. Diese Effekte wirken kumulativ.

STUFE	STATUS	EFFEKT
1	Instabil	Kein Effekt.
2-3	In Aufruhr	Keine Direkt- oder Charterflüge von dort oder dorthin mehr möglich. Bestehende Forschungszentren werden zerstört, neue können nicht gebaut werden.
4	Zugrunde gehend	Wirf eine Karte in der Stadtfarbe ab, um die Stadt per Auto oder Schiff zu erreichen.
5	Zerstört	Wirf eine weitere Karte in der Stadtfarbe ab (insgesamt 2), um die Stadt per Auto oder Schiff zu erreichen. Befindet sich dein Charakter in einer Stadt, wenn sie zerstört wird, stirbt er. Siehe unter „Sterbende Charaktere“ auf Seite 5.



Durch das Überleben des ersten mit dem zweiten Panik-Sticker steigt die Panikstufe der Stadt von „Instabil“ auf „In Aufruhr“.

CHARAKTERE

Jeder von euch spielt einen individuellen Charakter mit eigenen Fähigkeiten, welche die Chancen des Teams erhöhen. Zu Beginn der Erstartie erschafft jeder von euch einen Charakter.

Um einen Charakter zu erschaffen, wähle eine Charakterkarte aus (jede hat andere Fähigkeiten) und gib deinem Charakter einen Namen.

REGEL-STICKER A
hier einkleben

Diese Charaktere sind die handelnden Figuren über die 12 Monate hinweg und können auch sterben (siehe unten). Du musst nicht in jeder Partie denselben Charakter spielen.



NARBEN

Charaktere können bleibende Schäden körperlicher oder seelischer Art davontragen, die als „Narben“ bezeichnet werden. Tritt dieser Fall ein, wähle einen der verfügbaren Narben-Sticker und klebe ihn auf deine Charakterkarte. Charaktere erhalten Narben, wenn sie sich in einer Stadt befinden, in der es zu einem Ausbruch kommt sowie in anderen Situationen, die in späteren Zusatzregeln erläutert werden.

Hat ein Charakter kein Feld für Narben mehr frei und würde eine weitere erhalten, stirbt er.

STERBENDE CHARAKTERE

Müsstest du einen Narben-Sticker auf deine Charakterkarte kleben, es ist jedoch kein entsprechendes Feld mehr vorhanden, oder befindet sich dein Charakter in einer Stadt, die zerstört wird, stirbt dein Charakter.

Stirbt dein Charakter, zerreiße seine Charakterkarte. Ab sofort kann dieser Charakter nicht mehr gespielt werden, weder in dieser, noch in weiteren Partien. Wirf alle deine Handkarten ab, nimm die Zivilistenkarte für die Spielfigur deiner Farbe und platziere deine Spielfigur in eine beliebige Stadt mit Forschungszentrum (einschließlich deines aktuellen Standortes). Ist kein Forschungszentrum mehr da, platziere die Spielfigur in Atlanta. Ist dein Charakter gestorben, während du am Zug bist, setze nun den Zug fort – noch verbleibende Aktionen kannst du weiter ausführen.

CHARAKTER-ÜBERSICHT

Habt ihr die Regellektüre abgeschlossen, macht euch hier mit den Einzelheiten jedes Charakters vertraut.



LOGISTIKER

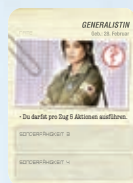
Der Logistiker darf mit 1 Aktion auch entweder:

- eine beliebige Spielfigur (wenn deren Besitzer zustimmt) in eine beliebige Stadt bewegen, in der eine andere Spielfigur steht, oder
- eine beliebige Spielfigur (wenn deren Besitzer zustimmt) bewegen, als wäre es seine eigene.

Der Logistiker darf Spielfiguren anderer Spieler nur *bewegen*, niemals andere Aktionen ausführen (Krankheit behandeln etc.).

Bewegt der Logistiker eine andere Spielfigur, als wäre es seine eigene, gilt:

- Es werden die Narben und Sonderfähigkeiten des Logistikers berücksichtigt, nicht diejenigen des Charakters, den er bewegt.
- Karten, die er gegebenenfalls spielen oder abwerfen muss (für Charter- oder Direktflüge, oder um zugrunde gehende oder zerstörte Städte zu erreichen), müssen aus seiner Kartenhand kommen. Wirft er eine Karte für einen Charterflug ab, muss die Karte dem Standort der Spielfigur entsprechen, die er bewegt.



Generalistin

Die Generalistin hat Felder für 4 verschiedene Sonderfähigkeiten und darf in ihrem Zug bis zu 5 Aktionen ausführen.



Sanitäter

Führt der Sanitäter die Aktion „Krankheit behandeln“ aus, entfernt er *alle* Würfel einer Farbe aus der Stadt, nicht nur 1.

Würfel *heilbarer* Krankheiten entfernt er automatisch, ohne dafür eine Aktion aufwenden zu müssen. Seine Präsenz in einer Stadt reicht dafür aus. Dies gilt jederzeit, auch während Mitspieler am Zug sind.

Außerdem werden dort, wo sich der Sanitäter befindet, keine Würfel *heilbarer* Krankheiten platziert, auch nicht infolge von Ausbrüchen.



Wissenschaftlerin

Die Wissenschaftlerin benötigt nur 4 (statt 5) Stadtkarten einer Farbe, um das Heilmittel für die Krankheit dieser Farbe zu entdecken.



Forscherin

Die Forscherin darf bei der Aktion „Wissen teilen“ einem Mitspieler, der in derselben Stadt steht, eine beliebige Stadtkarte geben (nicht erhalten!) – diese muss nicht mit dem Standort übereinstimmen. Das gilt auch, wenn ein Mitspieler die Aktion ausführt.

SPIELVORBEREITUNG

Ihr werdet bemerken, dass hier noch einige Schritte fehlen. Diese werden später hinzugefügt.

1 Einsatzbesprechung lesen

Wenn ihr einen Monat zum ersten Mal spielt, deckt die oberste Karte vom Legacy-Stapel auf, lest die Einsatzbesprechung laut vor und folgt gegebenenfalls den Anweisungen. Zieht anschließend so viele weitere Legacy-Karten, bis auf der nächsten Karte STOP steht.

2 Spielplan, Seuchenwürfel und Gebäude vorbereiten

Stellt alle Gebäude bereit (anfangs nur Forschungszentren). Legt die Würfel nach Farben sortiert als Vorrat bereit. Platziert ein Forschungszentrum in jede Stadt mit dem Symbol „Start-Forschungszentrum“. (Ihr beginnt mit einem in Atlanta.) In späteren Partien wird gegebenenfalls weiteres Spielmaterial platziert.

3 Ausbruchs- und Heilmittelmarker platzieren sowie Aufgaben auslegen

Legt den Ausbruchsmarker auf das Feld 0 der Ausbruchsleiste. Legt die 4 Heilmittelmarker mit der unmarkierten Seite nach oben in den Forschungsbereich der jeweiligen Krankheit. Legt alle aktuellen Aufgaben in das Aufgabenfeld des Spielplans.

5 Subventionierte Ereignisse zu den Spielerkarten hinzufügen und Handkarten austeilen

Wählt gemeinsam aus, welche Subventionierten Ereignisse in den Spielerkarten-Zugstapel eingemischt werden sollen. Ihr könnt maximal so viele Subventionierte Ereignisse einmischen, wie eurer Subvention entspricht (bei Beginn der Erstpartie 4). Mischt diese Karten unter die Spielerkarten und teilt je nach Spieleranzahl an jeden Spieler eine bestimmte Anzahl aus:

Speleranzahl	Karten
2 Spieler	je 4
3 Spieler	je 3
4 Spieler	je 2

In Pandemic Legacy liegt die „Kartenhand“ jedes Spielers stets offen sichtbar vor ihm.

6 Spielerkarten-Zugstapel vorbereiten

Bildet aus den übrigen Spielerkarten 5 möglichst gleich hohe verdeckte Stapel. Mischt 1 verdeckte Epidemiekarte in jeden dieser Stapel ein und legt abschließend die Stapel aufeinander. Dies ist der Spielerkarten-Zugstapel.

7 Charaktere und Startort auswählen

Jeder Spieler wählt einen Charakter und eine Spielerfarbe, von der er Übersichtskarte und Spielfigur erhält. Stellt eure Spielfiguren zusammen zu einem beliebigen Forschungszentrum (bei Beginn der Erstpartie Atlanta). Legt die übrigen Charakterkarten und Spielfiguren zurück in die Schachtel. Gibt es kein Forschungszentrum mehr, beginnt ihr in den Ruinen von Atlanta.

Forschungszentren



Ausbruchsmarker

Ausbruchsleiste



Heilmittelmarker

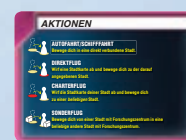
Forschungsbereich



Stapel bilden



Einmischen



Infektionsleiste

Infektions-
marker

Infektions-
Zugstapel

Infektions-
Ablagestapel

4 Infektionsmarker platzieren und 9 Städte infizieren

Legt den Infektionsmarker auf das Feld ganz links auf der Infektionsleiste. Mischt die Infektionskarten und deckt 3 davon auf. Legt 3 Würfel der jeweiligen Farbe in jede der 3 Städte (auf dem Spielplan).

Deckt 3 weitere Karten auf und legt 2 Würfel in jede dieser Städte.

Deckt 3 weitere Karten auf und legt 1 Würfel in jede dieser Städte.

(Ihr legt insgesamt 18 Würfel aus, immer in der Farbe der jeweiligen Stadt.)
Legt diese 9 Karten offen auf den Infektions-Ablagestapel.

Die übrigen Infektionskarten bilden den verdeckten Infektions-Zugstapel.



Die Farbe der Würfel muss der Kartenfarbe entsprechen.

REGEL-STICKER B

REGEL-STICKER C

8

REGEL-STICKER D

9

Spiegsieg-Bonus ausführen

Habt ihr den letzten Monat gewonnen, startet ihr den nächsten mit einem Bonus.
Führt diesen jetzt aus. (Bei Beginn der Erstpartie gibt es keinen Bonus.)

10

Partie beginnen

Ein Spieler nimmt alle Spielfiguren in eine Hand und lässt einen davon zufällig herausfallen. Der betreffende Spieler ist Startspieler, anschließend verläuft das Spiel im Uhrzeigersinn.

SPIELABLAUF

Dein Zug besteht immer aus 3 Phasen:

1. 4 Aktionen ausführen.

2. 2 Spielerkarten ziehen.

3. Infektionen.

Nachdem du die Infektionsphase abgeschlossen hast, ist der Spieler links von dir am Zug.

Ihr solltet euch gegenseitig beraten und offen gegenüber den Vorschlägen der Mitspieler sein. Letztlich aber entscheidet der Spieler am Zug, was er tut.

Eure Kartenhand kann aus Stadt- und Ereigniskarten bestehen. Stadtkarten werden bei einigen Aktionen benötigt, Ereigniskarten können jederzeit gespielt werden.

7

SPIELERZUG

REGEL-STICKER E

Du darfst pro Zug bis zu 4 Aktionen ausführen.

Zur Auswahl stehen dir alle unten aufgeführten Aktionen. Du kannst auch dieselbe Aktion mehrfach ausführen, wobei jedes Mal als eigene Aktion zählt. Die Sonderfähigkeiten deines Charakters können ggf. Aktionen beeinflussen. Einige Aktionen erfordern das Abwerfen einer deiner Handkarten. Abgeworfene Handkarten werden offen auf den Spielerkarten-Ablagestapel gelegt.

BEWEGUNGSAKTIONEN



Autofahrt/Schiffahrt

Bewege dich (deine Spielfigur) in eine Stadt, die durch eine weiße Linie direkt mit deiner Stadt verbunden ist.



Weißer Linien, die aus dem Spielplan hinausführen, setzen sich am gegenüberliegenden Spielplanrand fort und verbinden ebenfalls 2 Städte direkt miteinander.

Beispiel: Sydney und Los Angeles sind miteinander verbunden.



Direktflug

Wirf eine Stadtkarte ab und bewege dich zu der darauf angegebenen Stadt. Städte mit Panikstufe 2 oder höher können für Direktflüge nicht genutzt werden – weder als Start, noch als Ziel.



Charterflug

Wirf die Stadtkarte deiner Stadt (derzeitiger Standort) ab und bewege dich zu einer beliebigen Stadt. Städte mit Panikstufe 2 oder höher können für Charterflüge nicht genutzt werden – weder als Start, noch als Ziel.



Sonderflug

Bewege dich von einer Stadt mit Forschungszentrum in eine beliebige andere Stadt mit Forschungszentrum.

REGEL-STICKER F

ANDERE AKTIONEN



Ein Gebäude bauen

Wirf die Stadtkarte deiner Stadt ab und platziere dort ein Gebäude. Im Januar stehen nur Forschungszentren zur Verfügung; weitere folgen später. Nimm das Gebäude aus dem Vorrat neben dem Spielplan. Wurden bereits alle Gebäude einer Art gebaut, kannst du ein entsprechendes Gebäude aus einer anderen Stadt entfernen und neu bauen. In jeder Stadt darf nur ein Gebäude von jeder Art stehen.



Krankheit behandeln

Entferne 1 Würfel aus deiner Stadt und lege ihn zum Vorrat neben dem Spielplan. Wurde bereits ein Heilmittel für diese Krankheit entdeckt (siehe „Heilmittel entdecken“ weiter unten), entferne **alle** Würfel dieser Farbe aus deiner Stadt.

Befinden sich aber Würfel verschiedener heilbarer Krankheiten in einer Stadt, musst du jeweils eine Aktion für jede dieser Krankheiten ausführen, um sämtliche Würfel zu entfernen.

Sobald der letzte Würfel einer heilbaren Krankheit vom Spielplan entfernt wird, ist diese Krankheit (für den Rest dieser Partie) ausgerottet. Dreht den Heilmittelmarker auf die „Ø“-Seite.

Wenn ihr eine Krankheit zum ersten Mal ausgerottet, erfindet einen Namen für sie und schreibt ihn oberhalb ihrer Spalte des Forschungsbereiches auf den Spielplan. Außerdem könnt ihr bei Spielende als einen eurer Fortschritte dieser Krankheit eine gutartige Mutation hinzufügen. Gutartige Mutationen können nur solchen Krankheiten hinzugefügt werden, die in der gerade beendeten Partie ausgerottet wurden.

Es ist nicht notwendig Krankheiten auszurotten, um zu gewinnen. Von ausgerotteten Krankheiten werden jedoch keine neuen Würfel auf den Spielplan gelegt, wenn Städte infiziert werden (siehe „Epidemiekarten“ und „Infektionen“ auf den Seiten 11–12). Das Entfernen des letzten Würfels einer noch nicht heilbaren Krankheit hat keine Auswirkungen.



Wissen teilen

Diese Aktion kannst du ausführen, wenn du mit einem Mitspieler in derselben Stadt stehst und er mit der Aktion einverstanden ist. Du kannst entweder:

Die Karte dieser Stadt einem Mitspieler **geben**, oder dir die Karte dieser Stadt von einem Mitspieler **geben lassen**.

Hat der Spieler, der die Karte erhalten hat, nun mehr als 7 Handkarten, muss er sofort eine beliebige Karte abwerfen oder eine Ereigniskarte spielen.

Beispiel: Du und ein Mitspieler stehen in Moskau. Hast du die Stadtkarte „Moskau“, kannst du ihm diese Karte geben. Hat hingegen dein Mitspieler die Stadtkarte „Moskau“, kannst du sie dir von ihm geben lassen. In beiden Fällen muss der Mitspieler mit der Aktion einverstanden sein.





Ein Heilmittel entdecken

Stehst du in einer beliebigen Stadt mit Forschungszentrum, wirf 5 gleichfarbige Stadtkarten ab, um ein Heilmittel für die Krankheit dieser Farbe zu entdecken. Lege den Heilmittelmarker dieser Krankheit auf deren Symbol oberhalb des Forschungsbereiches. Befinden sich keine Würfel dieser Farbe auf dem Spielplan mehr, ist diese Krankheit ausgerottet. Drehe den Heilmittelmarker auf die „⊘“-Seite.

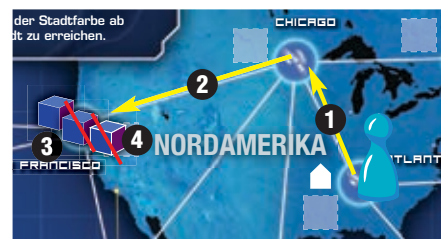
Ist aufgrund einer Gutartigen Mutation keine Aktion erforderlich, um ein Heilmittel zu entdecken, darf ein Spieler die notwendigen Karten abwerfen, sobald er sie auf der Hand hat, auch außerhalb seines eigenen Zuges.

Ist eine Krankheit heilbar, verbleiben ihre Würfel auf dem Spielplan und es können auch noch mehr werden (siehe „Epidemiekarten“ und „Infektionen“ auf den Seiten 11–12). Jedoch ist es ab jetzt einfacher, diese Krankheit zu behandeln.

Beispiel: Im ersten Zug führt Kathrin 4 Aktionen aus:

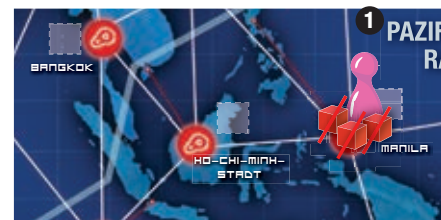
(1) Autofahrt nach Chicago (von Atlanta aus), (2) Autofahrt nach San Francisco, (3) Krankheit behandeln, indem sie dort einen blauen Würfel entfernt, (4) nochmal Krankheit behandeln, indem sie dort einen zweiten blauen Würfel entfernt.

Damit hat Kathrin ihre Aktionsphase abgeschlossen.



Beispiel: Später in der Partie (für die rote Krankheit wurde bereits ein Heilmittel entdeckt):

Auf dem Spielplan gibt es nur noch in Manila 3 rote Würfel. Dort steht Anna, die Wissenschaftlerin (rosafarbene Spielfigur), und beginnt ihren Zug. Sie behandelt die Krankheit in Manila (1) und entfernt alle 3 Würfel mit einer einzigen Aktion (da die Krankheit heilbar ist). Damit ist die rote Krankheit ausgerottet und der rote Heilmittelmarker wird auf die „⊘“-Seite gedreht.

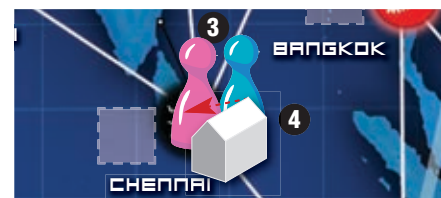


Kathrin, die Forscherin (türkisfarbene Spielfigur), steht in Chennai, wo sie ein Forschungszentrum gebaut hat.

Kathrin hat die Stadtkarte „Kairo“ auf der Hand und bietet Anna an, ihr diese zu geben, wenn Anna es bis Chennai schafft (Kathrin als Forscherin darf eine beliebige Stadtkarte weitergeben). Anna wirft ihre Stadtkarte „Manila“ aus ihrer Hand ab und bewegt ihre Spielfigur per Charterflug (2) nach Chennai.



Anna führt die Aktion „Wissen teilen“ aus (3) und bekommt von Kathrin die Stadtkarte „Kairo“. Nun hat sie 4 schwarze Stadtkarten auf der Hand, die eigentlich nicht reichen, um ein Heilmittel zu entdecken.



Allerdings braucht Anna als Wissenschaftlerin nur 4 Stadtkarten derselben Farbe abzuwerfen, um ein Heilmittel für die entsprechende Krankheit zu entdecken. Da sie bei einem Forschungszentrum steht, wirft Anna ihre 4 schwarzen Karten ab (4) und entdeckt ein Heilmittel. Nun wird das schwarze Symbol mit dem schwarzen Heilmittelmarker abgedeckt und so die Krankheit als heilbar gekennzeichnet. Anna hat damit die Aktionsphase ihres Zuges beendet.



REGEL-STICKER G

REGEL-STICKER H

REGEL-STICKER I

REGEL-STICKER J

REGEL-STICKER K

REGEL-STICKER L

REGEL-STICKER M

REGEL-STICKER N

REGEL-STICKER O

KARTEN ZIEHEN

Nachdem du deine 4 Aktionen ausgeführt hast, ziehe die 2 obersten Karten vom Spielerkarten-Zugstapel auf die Hand.



Besteht der Spielerkarten-Zugstapel vor dem Ziehen aus weniger als 2 Karten, endet das Spiel *sofort* und ihr habt verloren!

REGEL-STICKER P

EPIDEMIEKARTEN

Eine gezogene **Epidemiekarte** nimmst du nicht auf die Hand (und ziehst dafür keine „Ersatzkarte“). Führe stattdessen sofort folgende Schritte in dieser Reihenfolge durch:

- 1. Infektionsquote erhöhen:** Rücke den Infektionsmarker 1 Feld auf der Infektionsleiste vor.
- 2. Infizieren:** Ziehe die **unterste** Karte des Infektions-Zugstapels. Falls die entsprechende Krankheit nicht bereits ausgerottet wurde, lege 3 Würfel der Kartenfarbe in die angegebene Stadt. Sollten dort bereits Würfel dieser Farbe liegen, lege nur so viele dazu, dass dort 3 Würfel dieser Farbe liegen; außerdem kommt es zu einem **Ausbruch** dieser Krankheit (siehe „Ausbrüche“ auf Seite 13). Die Infektionskarte kommt auf den offenen Infektions-Ablagestapel.



Solltest du nicht die **benötigte Anzahl** Würfel **auf dem Spielplan** platzieren können, da der entsprechende Vorrat aufgebraucht ist, endet die Partie *sofort* und ihr habt verloren! Dies kann im Laufe einer Epidemie, eines Ausbruchs oder einer Infektion eintreten (siehe „Ausbrüche“ und „Infektionen“ auf den Seiten 12–13).

- 3. Intensität erhöhen:** Mische nun alle Karten des Infektions-Ablagestapels und lege sie verdeckt oben auf den Infektions-Zugstapel.



Vergiss nicht: Beim „Infizieren“ ziehst du die unterste Karte des Infektions-Zugstapels, während du danach **nur den Infektions-Ablagestapel** mischst und anschließend **oben** auf den Infektions-Zugstapel legst.

Falls du (was selten vorkommt) nacheinander 2 Epidemiekarten ziehst, führe die obigen Schritte erneut durch.

In diesem Fall ist die zweite Infektionskarte die einzige Karte, die oben auf den Infektions-Zugstapel gelegt wird. Bei den folgenden „Infektionen“ (siehe Seite 12) kommt es daher zwingend zu einem Ausbruch, wenn keine Ereigniskarte gespielt wird, um diesen zu verhindern (siehe „Ereigniskarten“ auf Seite 15).

Nachdem eine Epidemiekarte abgehandelt ist, kommt sie auf den Spielerkarten-Ablagestapel.

REGEL-STICKER Q

INFEKTIONEN

Decke einzeln nacheinander so viele Infektionskarten vom Infektions-Zugstapel auf, wie der **Infektionsquote** entspricht (Zahl unterhalb des Infektionsmarkers auf der Infektionsleiste) und infiziere die entsprechenden Städte auf dem Spielplan.

Um eine Stadt zu infizieren, lege 1 Würfel ihrer Farbe in diese Stadt, es sei denn, diese Krankheit ist bereits ausgerottet. Sollten dort bereits 3 Würfel dieser Farbe liegen, lege keinen vierten Würfel dazu. Stattdessen kommt es zu einem **Ausbruch** dieser Krankheit (siehe „Ausbrüche“ auf Seite 13). Die Infektionskarte kommt nun auf den Infektions-Ablagestapel.

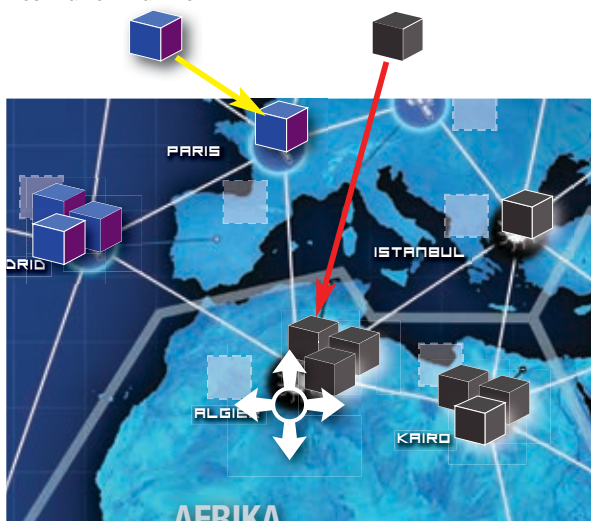


Beispiel (Fortsetzung): Anna beendet ihren Zug mit dem Infizieren von Städten. Da die Infektionsquote 3 beträgt, deckt Anna die obersten 3 Infektionskarten auf: Seoul, dann Paris, dann Algier.

Da die rote Krankheit bereits ausgerottet ist, wirft Anna die Infektionskarte „Seoul“ einfach ab.

In Paris liegt bereits ein blauer Würfel. Anna legt noch einen weiteren dazu, dann wirft sie auch die Infektionskarte „Paris“ ab.

Die schwarze Krankheit ist zwar heilbar, aber noch nicht ausgerottet (es liegen noch schwarze Würfel auf dem Spielplan). Also muss Anna Algier infizieren. Da dort aber schon 3 schwarze Würfel liegen, legt Anna keinen weiteren hinzu, sondern es kommt in Algier zu einem Ausbruch der schwarzen Krankheit.



REGEL-STICKER R

REGEL-STICKER S


REGEL-STICKER T

AUSBRÜCHE

Kommt es zu einem Ausbruch, rückt ihr den Ausbruchsmarker auf der Ausbruchsleiste 1 Feld vor. Legt anschließend 1 Würfel der entsprechenden Farbe in *jede* Stadt, die über eine weiße Linie direkt mit der Stadt des Ausbruchs verbunden ist. Liegen in einer solchen Stadt bereits 3 Würfel dieser Farbe, legt keinen vierten Würfel dorthin. Stattdessen kommt es in jeder solchen Stadt zu einem **Anschlussausbruch**, nachdem der erste abgehandelt wurde.

Jeder Anschlussausbruch wird genau so abgehandelt, wie der ursprüngliche: Ausbruchsmarker 1 Feld vorrücken und Würfel in Städte legen. Allerdings werden keine Würfel in Städte gelegt, in denen es während der Abhandlung der **aktuellen** Infektionskarte bereits zu einem Ausbruch gekommen ist.

Infolge von Ausbrüchen können in einer Stadt Würfel verschiedener Farben liegen – von jeder Farbe maximal 3.

 Erreicht der Ausbruchsmarker das letzte Feld der Ausbruchsleiste, endet die Partie sofort und ihr habt verloren!

PANIKSTUFE ERHÖHEN

Erhöht die Panikstufe jeder Stadt, in der es zu einem Ausbruch kommt. Endet die Partie wegen zu vieler Ausbrüche, erhöht ihr die Panikstufe nur für die ersten 8 Ausbrüche. Sollte es aufgrund von Anschlussausbrüchen eigentlich zu mehr als insgesamt 8 Ausbrüchen kommen, dürft ihr wählen, welche Städte zu den insgesamt 8 gehören, deren Panikstufe ihr erhöht.

Erreicht die Panik einer Stadt Stufe 2, entfernt ggf. das dortige Forschungszentrum. Befindet sich ein Sticker „Start-Forschungszentrum“ neben der Stadt (mehr dazu auf Seite 14), überklebt ihn mit einem Sticker „Zerstörtes Forschungszentrum“.

In späteren Partien können Städte von anderen abgeschnitten sein, so dass dortige Ausbrüche keine anderen Städte erreichen. In einem solchen Fall erhöht ihr zwar die Panikstufe der Stadt, in der es zum Ausbruch kommt, rückt aber den Ausbruchsmarker *nicht* vor.

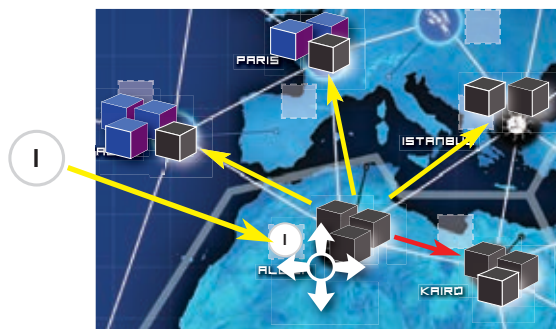
NARBEN ERHALTEN

Charaktere, die sich in Städten befinden, in denen es zu einem Ausbruch kommt, erhalten eine Narbe.

REGEL-STICKER U

ENDE EINES ZUGES

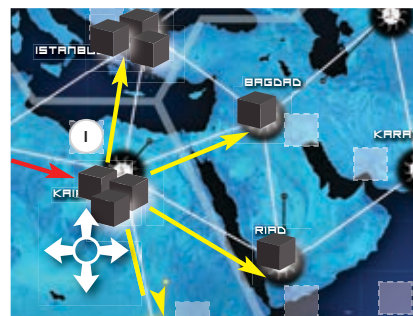
Nachdem du Städte infiziert und die Infektionskarten abgeworfen hast, ist dein Zug beendet. Nun ist der Spieler links von dir am Zug.



Beispiel (Fortsetzung): In Algier kommt es zu einem Ausbruch der schwarzen Krankheit. Anna rückt den Ausbruchsmarker 1 Feld vor, klebt den nächsten Panik-Sticker für Algier auf und legt 1 schwarzen Würfel in jede mit Algier verbundene Stadt: Madrid, Paris, Istanbul und Kairo. Kairo hat bereits 3 schwarze Würfel, also legt Anna dort keinen vierten hin. Stattdessen kommt es in Kairo zu einem Anschlussausbruch.



Anna rückt den Ausbruchsmarker 1 weiteres Feld vor und klebt den nächsten Panik-Sticker für Kairo auf. Sie legt 1 schwarzen Würfel in jede direkt mit Kairo verbundene Stadt: Istanbul, Bagdad, Riad und Khartum, nicht aber Algier, da es dort bereits aufgrund der aktuellen Infektionskarte zu einem Ausbruch gekommen ist. Anschließend wirft Anna die Infektionskarte „Algier“ ab.



SPIELEND

Ihr gewinnt die Partie, sobald ihr die notwendige Anzahl von Aufgaben erfüllt habt. Die Partie endet sofort, auch mitten in einem Spielerzug oder einer Kette von Ausbrüchen.

Es gibt mehrere Möglichkeiten, wie die Partie sofort enden und ihr verliert könnt:

- Der Ausbruchsmarker erreicht das letzte Feld der Ausbruchsleiste.
- Ihr könnt nicht die benötigte Anzahl Würfel auf dem Spielplan platzieren. (Weitere Würfel werden nicht mehr platziert, Ausbrüche nicht weiter ausgeführt.)
- Ein Spieler kann nach seinen Aktionen keine 2 Karten vom Zugstapel ziehen.

REGEL-STICKER V

EGAL, OB IHR GEWINNT ODER VERLIERT, WÄHLT BEI SPIELEND ZUERSTERST ZWEI FORTSCHRITTE AUS.

IHR HABT DIE PARTIE GEWONNEN

- Ihr erhaltet den Spielsieg-Bonus für den nächsten Monat. Dieser wird auf der nächsten Legacy-Karte beschrieben.
- Beginnt eure nächste Partie mit dem folgenden Monat.
- Eure Subventionen werden um 2 abgesenkt (aber nie unter 0) – offensichtlich habt ihr ja alles im Griff.
- Notiert eure Subventionen für die nächste Partie.

IHR HABT DIE PARTIE VERLOREN

- Habt ihr diesen Monat zum ersten Mal gespielt, müsst ihr ihn ein zweites Mal spielen. War dies bereits das zweite Mal, geht ihr bei Beginn eurer nächsten Partie zum folgenden Monat über.
- Eure Subventionen werden um 2 erhöht (aber nie über 10) – dieses Chaos gehört schleunigst beendet!
- Notiert eure Subventionen für die nächste Partie.

IN JEDEM FALL BEI SPIELEND

- Wählt 2 Fortschritte aus (siehe rechte Spalte).
- Räumt alles lose Spielmaterial vom Spielplan.
- Werft alle Stadtkarten ab. Ihr erhaltet zu Beginn der nächsten Partie eine neue Kartenhand. Mischt keine Legacy-Karten zurück in den Legacy-Stapel, auch nicht, wenn ihr denselben Monat erneut spielen müsst. Macht mit diesem Stapel genau dort weiter, wo ihr aufgehört habt.
- Spielt ihr denselben Monat erneut, gelten eure anfängliche Einsatzbesprechung und Aufgaben unverändert.

Bereitet weitere Partien vor wie unter „Spielvorbereitung“ beschrieben.

FORTSCHRITTE BEI SPIELEND

Ob ihr gewinnt oder verliert, ihr wählt auf jeden Fall zwei der folgenden Fortschritte, wobei ihr auch zweimal denselben Fortschritt wählen dürft.

FREIE EREIGNISSE

Klebt einen Ereignis-Sticker eurer Wahl auf die Vorderseite einer Stadtkarte eurer Wahl. Diese Karte kann nun als Stadt- oder als Ereigniskarte genutzt werden, nicht aber als beides gleichzeitig. Sie steht in jeder zukünftigen Partie zur Verfügung (unabhängig von euren Subventionen). Jede Stadt kann maximal einen Sticker haben.

START-FORSCHUNGSZENTREN

Wählt eine Stadt, in der sich noch von dieser Partie ein Forschungszentrum befindet und klebt direkt neben diese Stadt einen Sticker „Start-Forschungszentrum“ auf den Spielplan. Achtet darauf, den Sticker nicht in das Kästchen für Panikstufen zu kleben. Weitere Partien beginnt ihr mit einem Forschungszentrum in jeder solchen Stadt.

SONDERFÄHIGKEITEN FÜR CHARAKTERE

Klebt einen Sonderfähigkeiten-Sticker auf eine Charakterkarte. Jeder Charakter hat 2 Felder für Sonderfähigkeiten (nur die Generalistin hat 4). Ihr könnt auch eine vorhandene Sonderfähigkeit mit einer neuen überkleben. Sonderfähigkeiten können nur Charakteren hinzugefügt werden, die an der gerade gespielten Partie teilgenommen haben.

GUTARTIGE MUTATIONEN

Habt ihr in dieser Partie eine Krankheit ausgerottet, könnt ihr dieser Krankheit eine Gutartige Mutation zuweisen, um das Entdecken eines Heilmittels in zukünftigen Partien zu erleichtern. Klebt dazu einen Sticker „Gutartige Mutation“ in das Feld dieser Krankheit im Forschungsbereich des Spielplans.

Eine Krankheit mit der Gutartigen Mutation „Rasch zu sequenzieren“ ist heilbar, sobald ein Spieler die erforderliche Anzahl an Karten abwirft. Dies ist keine Aktion und kann jederzeit ausgeführt werden, auch während des Zuges eines Mitspielers.

REGEL-STICKER W

KARTEN

SPIELERKARTEN

Im Laufe der Partien könnt ihr immer wieder Sticker auf Stadtkarten kleben. Jede Stadtkarte kann nur einen Sticker haben. Wenn ihr eine solche Karte spielt, müsst ihr entscheiden, ob ihr sie als Stadtkarte spielt oder das Ereignis ausführt, niemals beides zugleich.

Ihr dürft jederzeit die Ablagestapel durchsehen.

HANDKARTENLIMIT

Hast du zu irgendeinem Zeitpunkt des Spiels mehr als 7 Karten auf der Hand (Epidemiekarten, die ja sofort ausgeführt werden, zählen nicht dazu), wirf entweder Karten ab oder spiele Ereigniskarten, bis du 7 Karten auf der Hand hast (siehe unter „Ereigniskarten“).

Nur Spielerkarten zählen zu deinen Handkarten.

EREIGNISKARTEN

Das Spielen einer Ereigniskarte ist keine Aktion. Der Spieler, der eine Ereigniskarte spielt, entscheidet, wie sie eingesetzt wird. Ereigniskarten können jederzeit gespielt werden (auch wenn ein Mitspieler am Zug ist), außer direkt nach dem Ziehen einer Karte, solange noch deren Auswirkungen abgehandelt werden.

Beispiel: Während Städte infiziert werden, verursacht die erste Infektionskarte einen Ausbruch. Dieser kann nicht durch ein Ausspielen der Karte „Fernbehandlung“ verhindert werden. Allerdings kann nach diesem Ausbruch und vor dem Aufdecken der zweiten Karte die „Fernbehandlung“ gespielt werden.

Nachdem eine Ereigniskarte gespielt und eingesetzt wurde, kommt sie auf den offenen Spielerkarten-Ablagestapel.

GEBÄUDE

In jeder Stadt kann maximal ein Gebäude jeder Art stehen.



FORSCHUNGSZENTREN

Du musst in einer Stadt mit Forschungszentrum stehen, um die Aktion „Heilmittel entdecken“ ausführen zu können. Auch kannst du dich mit der Aktion „Sonderflug“ von einem Forschungszentrum aus zu jedem anderen Forschungszentrum bewegen. Ein Forschungszentrum wird zerstört, wenn in einer Stadt Aufruhr herrscht. Befindet sich dort ein Sticker „Start-Forschungszentrum“, wird dieser nun mit einem Sticker „Zerstörtes Forschungszentrum“ überklebt. Du kannst in einer Stadt mit Panikstufe 2 oder höher kein Forschungszentrum mehr bauen.

REGEL-STICKER X

REGEL-STICKER Y

REGELN, DIE OFT VERGESSEN WERDEN

- Ziehst du eine Epidemiekarte, ziehst du dafür *keine* Ersatzkarte nach.
- Du kannst das Heilmittel für eine Krankheit bei jedem *beliebigen* Forschungszentrum entdecken – die Stadtfarbe muss nicht mit der Farbe der Krankheit übereinstimmen.
- Du kannst dir in deinem Zug von einem Mitspieler nur dann eine Stadtkarte geben lassen, wenn ihr beide in *derselben* Stadt steht, die der Stadtkarte entspricht.
- Du kannst dir in deinem Zug eine *beliebige* Stadtkarte von der Forscherin (und nur von ihr) geben lassen, wenn ihr beide in derselben Stadt steht.
- Gibst dir ein Mitspieler eine Karte, tritt *sofort* dein Handkartenlimit in Kraft.
- Charaktere erhalten eine Narbe, wenn sie sich in einer Stadt befinden, in der es zu einem Ausbruch kommt.

WAS PASSIERT, WENN WIR FEHLERHAFT GESPIELT HABEN – WIR KÖNNEN JA NICHTS RÜCKGÄNGIG MACHEN?

Das ist in den meisten Fällen kein Problem. Eine kleine Regelungenauigkeit hier und da, eine Karte weniger in einem Stapel, oder eine vergessene Einzelheit beeinflussen den Spielverlauf nicht wesentlich. Notiert es einfach und spielt weiter.

Wenn aufgrund eines Regelfehlers oder Missverständnisses eine Partie deutlich zu einfach oder zu schwierig war, entscheidet gemeinsam, ob ihr eure Subventionen für die nächste Partie erhöhen (wenn das Spiel zu schwer war) oder absenken solltet (wenn das Spiel zu einfach war).

IMPRESSUM

Spielautoren: Matt Leacock and Rob Daviau

Illustrationen: Chris Quilliams

Grafikdesign: Philippe Guérin

Spielregel-Layout: Marie-Eve Joly

Übersetzung: Daniel Danzer

Testspieler: Sherrie Alder, Robby Anderson, Chris Aylott, Margaret und Richard Bliss, Michael Bretzlaff, Brett Burgess, Danny Calderon, Chris und Kim Farrell, Nathan Fluegel, Rich Fulcher, Mark Goetz, Jason Grantz, Mickie Grantz, Chris Grim, Philip Gross, Shelby Hemker, David Heron, Carissa Josephic, Jesse Josephic, Tim Keating, David Kloba, Shawn Murphy, Colleen, Donna, Ruth und Tim Leacock, Patrick Neary, Steve Nix, Dave Nolin, Jonathan Owens, Bryan Reed, Jason Schklar, Jenn Skahan, Ken Tidwell, Stephen Waldron, Kit Yona sowie Ian Zang.

Testspieler auf der GenCon: Ryan Conder, Martin Lieser, Paul Madden und Nicholas Kent
Besonderer Dank an: Tom Lehmann, Beth Heile und John Knoerzer.

© 2015 F2Z Entertainment Inc.

31 rue de la Coopérative

Rigaud QC J0P 1P0

Canada

Z-MAN
games

info@zmangames.com

www.zmangames.com

Folgt Pandemic auf



Spiel-Kalender

Gewinnt ihr, spielt beim Folgemonat weiter und **senkt** eure Subventionsstufe um 2 ab.
 Verliert ihr in der ersten Monatshälfte, spielt die zweite Monatshälfte und **erhöht** eure Subventionen um 2.
 Verliert ihr die zweite Monatshälfte, erhöht eure Subventionen um 2 und spielt beim Folgemonat weiter.
 Die Subventionen können nicht unter 0 sinken und 10 nicht überschreiten.

		Subventionen	Datum	Spieler und Charaktere	Gewonnen / verloren
Januar	Früh	4			
	Spät				
Februar	Früh				
	Spät				
März	Früh				
	Spät				
April	Früh				
	Spät				
Mai	Früh				
	Spät				
Juni	Früh				
	Spät				
Juli	Früh				
	Spät				
August	Früh				
	Spät				
September	Früh				
	Spät				
Oktober	Früh				
	Spät				
November	Früh				
	Spät				
Dezember	Früh				
	Spät				

Notizen: _____

