



Hallo Boardgamefan!

Wir erstellen Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die wir Dir gern zur Verfügung stellen. Dabei ist es uns sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen.

Es hat viel Zeit und auch Geld gekostet diese Dokumente zu erstellen. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es uns sehr helfen, wenn Du uns mit einer kleinen Spende unterstützt. Den Link zu unserem Paypal-Spenden-Button findest Du auf unserer Homepage:

boardgamefan.de

Vielen Dank und viel Spaß!

PANDEMIE - DIE HEILUNG (2-5 SPIELER)

Diese Spielhilfe umfasst das **Grundspiel** sowie die **Module The Mutation Challenge** und **The Hot Zones Challenge** der Erweiterung **Experimental Meds** (leider nur auf Englisch erhältlich).

SPIELAUFBAU

01. Legt das **Behandlungszentrum** in die Tischmitte und platziert die **6 Regionen** aufsteigend kreisförmig drumherum.
02. Steckst die **Infektionsquoten-Spritze** in das erste Loch der Stufe II der Infektionsquoten-Anzeige.

Alternativ: Stufe III für schweren Modus, Stufe I für Anfänger.

03. Steckst die **Ausbruchs-Spritze** in das Startloch der Ausbruchs-Anzeige.
04. Mischst die **48 Infektionswürfel** im Beutel gut durch. **Fügt ebenfalls die 12 Lila Würfel** bei.
05. Zieht zufällig **12 Würfel** aus dem Beutel und würfelt mit allen gleichzeitig. Würfelt **Kreuz-, -1 und x2-Symbole** erneut, bis alle Würfel eine **Augenzahl** anzeigen.
06. Legt jeden dieser Würfel in die entsprechende Region.

Bei >3 gleichfarbigen Würfeln in einer Region werft die überzähligen erneut, bis in jeder Region maximal 3 Würfel pro Farbe liegen.

07. Legt die **CDC-Scheibe** und die **violette Karte Heilbare Krankheiten** neben die Regionen.
08. Mischst alle **Ereigniskarten** verdeckt und bildet einen Nachziehstapel. Legt die obersten **3 Ereigniskarten** offen aus.
09. Legt **1 Hot Zone-Würfel** in jedes Segment der **Infektionsquoten-Anzeige**, außer der ersten, abhängig vom Schwierigkeitsgrad. Werft übrige **Hot Zone-Würfel** nacheinander und platziert **je 1 Würfel** in die Region mit den meisten **roten, blauen, gelben, schwarzen und lila** Würfeln.

Gleichstand oder keine farbigen Würfel vorhanden: Die Spieler entscheiden sich für eine Region.

10. Mischst die **Rollenkarten** verdeckt und gibt jedem Spieler eine/**zwei** davon. **Die Spieler wählen je 1 Rollenkarte von ihrer Hand und dürfen sich dabei absprechen.** Jeder Spieler erhält die **Figur** und alle **Spielerwürfel** seiner Farbe.
11. Alle Spieler **starten in Region 1** (Nordamerika).

GEWINNEN UND VERLIEREN

Ihr gewinnt, wenn ihr **4/5 Heilmittel** entwickelt habt.

IHR KÖNNT AUF 3 ARTEN VERLIEREN

- **Zeit ist abgelaufen:** Infektionsquoten-Spritze erreicht das letzte Feld.
- **Zu viele Ausbrüche:** Es kommt zu 8+ Ausbrüchen.
- **Zu viele Menschen infiziert:**

In der Phase Regionen infizieren befinden sich nicht genügend Würfel im Infektionsbeutel, um die angegebene Anzahl nachzuziehen.

Ihr dürft jederzeit in den Beutel schauen.

SPIELABLAUF

- I. **Spielerwürfel werfen** und **Aktionen** ausführen
- II. **Proben weitergeben**
- III. Versuchen ein **Heilmittel** zu finden
- IV. **Regionen infizieren**

[I] WÜRFELN UND AKTIONEN AUSFÜHREN

Wirf all deine Spielerwürfel. Du erhältst entweder **Aktionssymbole** (gut) oder **Biohazards** (schlecht). Während deines Spielzugs darfst Du deine Würfel **beliebig oft neu würfeln**. Lege jeden für Aktionen genutzten Würfel beiseite. Lege **gewürfelte Kreuze** in das CDC.

Du darfst Würfel auch verfallen lassen und passen.

AKTIONEN

01. **Fliegen (Flugzeug):** In eine **beliebige Region** bewegen.
02. **Fahren (Schiff):** In eine **benachbarten Region** bewegen.
 - **Reise-Einschränkungen (Tower):** Du musst **1 zusätzliches Bewegungssymbol** derselben Art ausgeben.
03. **Behandeln (Spritze):** Wähle 1 Option:
 - **1 Infektionswürfel** aus der Region in das **Behandlungszentrum** legen.
 - **1 Infektionswürfel** vom Behandlungszentrum in den **Beutel** zurücklegen.

*Behandelst Du eine Krankheit, für die bereits ein Heilmittel gefunden wurde, lege **ALLE Infektionswürfel** dieser Farbe aus der Region in das **Behandlungszentrum** oder in den **Beutel**.*

04. **Probe sammeln (Probenbehälter):** Nimm **1 Infektionswürfel** einer noch unheilbaren Krankheit vom **Behandlungszentrum** und lege ihn **zusammen mit deinem Spielerwürfel** auf deine **Rollenkarte** - staple die Würfel dabei aufeinander.

*Die **Probe** bleibt so lang auf deiner Rollenkarte, bis Du sie **weitergibst** oder versucht ein **Heilmittel** zu finden.*

05. **Evakuierung (2 Pfeile):** Bewege einen **Infektions-** oder **Hot Zone-Würfel** in eine benachbarte Region.
06. **Isolierstation (Verbotsschild):** Nutze diesen Würfel um ein **Biohazard-Symbol** neu zu würfeln, bevor es ausgeführt wird.

BIOHAZARD

Rücke **sofort** pro Symbol die **Infektionsquote-Spritze** 1 Feld

vor und lege anschließend den entsprechenden Spielerwürfel beiseite. Erreicht oder überspringt dein Marker das **rote Explosions-Symbol**, löst dies eine **Epidemie** aus.

*Erreicht die Spritze das **Ende der Infektionsquoten-Anzeige** verliert ihr sofort!*

[II] PROBEN WEITERGEBEN

Nach deinen Aktionen kannst Du gesammelte Proben an **Mitspieler in deiner Region** weitergeben (inkl. der Spieler-Würfel!)

[III] VERSUCHEN EIN HEILMITTEL ZU FINDEN

Du kannst **1x pro Zug** versuchen ein **Heilmittel** zu finden:

- Wirf **alle Infektionswürfel** einer Farbe, die auf deiner Rollenkarte liegen.
- Addiere alle Augenzahlen (Kreuz = 0).
- **Gefährliche Proben („!“):** +1 für jede gefährliche Probe.
- **-1:** Ziehe den Gesamtwert aller -1 Würfel ab.
- Wende alle **eventuellen Boni** an (Ereignisse oder Rollen).
- **x2:** Multipliziere das Ergebnis (nach Anwendung aller Boni).

≥13 (= ERFOLG)

- Lege **1 Würfel** auf die Karte **Heilbare Krankheiten**.
- Lege **alle anderen Infektionswürfel** dieser Farbe, die Proben dieser Farbe von Mitspielern und aus dem **Behandlungszentrum** zurück in den **Beutel**.
- Erhöhe die **Infektionsquoten-Anzeige** pro Nutzung einer **gefährlichen Probe** um **je 1 Stufe**.
- Wirf die **gefährliche Probe-Würfel** neu und lege sie **zurück in die Region**.
- Gib die **Spielerwürfel der Proben** zurück an ihre Besitzer.

*Sind **Heilmittel** für **alle 4/5 Krankheiten** gefunden **gewinnt** ihr sofort!*

<13 (= MISSERFOLG)

Behalte deine Proben. Du kannst **im nächsten Zug** erneut versuchen, ein Heilmittel zu finden.

[IV] REGIONEN INFIZIEREN

Ziehe ungesehen so viele Würfel aus dem **Infektionsbeutel**, wie im **aktuellen Segment der Infektionsquoten-Anzeige** angegeben und wirf diese.

*Befinden sich **nicht mehr ausreichend Würfel** im Infektionsbeutel **verliert** ihr sofort!*

- Lege alle **Infektionswürfel mit Kreuz** in das CDC.
- **x2:** Ziehe einen **weiteren Infektionswürfel** aus dem Beutel. **Wirf den x2-Würfel** anschließend erneut.

→ **-1:** Ziehe einen **weiteren Infektionswürfel** aus dem Beutel und **entferne** diesen aus dem Spiel. **Wirf den -1-Würfel** erneut.

→ Lege alle **Infektionswürfel mit Zahlenwerten** in die entsprechenden Regionen.

→ **Rateneffekt (Virus):** Platziert Du einen **Infektionswürfel** in einer Region mit **Rateneffekt-Würfel**, drehe diesen auf seine **Evakuierungs-Seite** und **ziehe sofort 2 weitere Infektionswürfel** aus dem Beutel.

→ Prüfe im Uhrzeigersinn ob es zu **Ausbrüchen** kommt.

EPIDEMIEN

→ Würfle **alle Infektionswürfel im Behandlungszentrum** und zusätzlich so viele Würfel, wie die **Infektionsquoten-Anzeige** aktuell angibt.

→ Lege **gewürfelte Kreuze** in das CDC.

→ Lege Würfel mit **Zahlenwerten** in die jeweiligen **Regionen**.

→ Prüft beginnend mit Region 1 und anschließend im Uhrzeigersinn, ob **mehr als 3 Würfel** einer Farbe in der Region liegen und es so zu einem **Ausbruch** kommt.

→ **Wirf den Hot Zone-Würfel** der aktuellen Infektionsquoten-Zone und lege ihn in die **Region des aktiven Spielers**.

*>3 **Hot Zone-Würfel** führen ebenfalls zu **Ausbrüchen**.*

AUSBRÜCHE

*>3 **Infektionswürfel** einer Farbe **in einer Region**.*

→ **Zustrom an Patienten (Kreuz):** Ziehe **4 Infektionswürfel** aus dem Beutel und lege sie in das **Behandlungszentrum**.

01. Rücke die **Ausbruchs-Spritze** um 1 Feld vor.

02. Lege **überzählige Würfel** derselben Farbe im Uhrzeigersinn in die nächste Region

***Kettenreaktionen** sind möglich! Durch die verschiedenen Farben kann es innerhalb eines Zuges **mehrfach zu Ausbrüchen** in einer einzigen Region kommen!*

*Erreicht die Spritze das **Ende der Ausbruchs-Anzeige** verliert ihr sofort!*

Ereignisse

Mit Kreuzen aus dem CDC kannst Du **Ereigniskarten** kaufen. Lege dazu die **angegebene Anzahl Kreuze** aus dem CDC in den **Infektionsbeutel** zurück und führe den **Karteneffekt** aus.

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

Decke anschließend sofort eine **neue Ereigniskarte** auf.