



Hallo Boardgamefan!

Ich erstelle Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die ich Dir gern **kostenlos** zur Verfügung stelle. Dabei ist es mir sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen. Meine Spielhilfen sind nicht einfach nur knappe Listen der wichtigsten Regeln – sie sind vollständig und bilden das gesamte Regelwerk inkl. Tipps ab.

Wie Du dir denken kannst, braucht es viel Zeit und Engagement, diese Spielhilfen zu schreiben. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es mir sehr helfen, wenn Du mich mit einer kleinen Spende unterstützt. Mit einer kleinen Spende über **Paypal** oder **Patreon** ermöglichst Du es mir, dich auch weiterhin mit Spielhilfen zu versorgen. Alle Links findest Du auch auf:

boardgamefan.de

Vielen Dank für deine Unterstützung und viel Spaß!

PANDEMIC (1-4 SPIELER)

Pandemic ist ein hervorragendes Gateway-Spiel, um neue Mitspielende für das Hobby zu gewinnen. Schaltet aktiv den Alphaspieler-Modus (anderen vorgeben, was wie am besten machen sollten) aus. Diese Spielhilfe beschreibt sowohl das normale Grundspiel.

ZIEL DES SPIELS

Die Spieler müssen gemeinsam **4 Heilmittel** entdecken. Sie **verlieren**, wenn...

- ▶ ...es zu **8 Ausbrüchen** kommt
- ▶ ...nicht mehr genügend **Seuchenwürfel** vorhanden sind.
- ▶ ...der **Nachziehstapel** aufgebraucht ist

Spielsieg: Es ist nicht nötig alle Seuchen auszurotten. Stattdessen genügt es, alle **4 Heilmittel zu entdecken**.

AUFBAU

01. Spielplan auslegen, Vorrat für Seuchenwürfel bilden.
02. Ein **Forschungszentrum** nach **Atlanta** stellen.
03. Ausbruchs- und Heilmittelmarker platzieren.
04. Jeder Spieler entscheidet sich für eine Rolle (optional zufällig verteilen) und stellt die dazugehörige Figur nach **Atlanta**.
05. **Infektions-Nachziehstapel** bilden und 9 Städte infizieren.

Karten 1-3 = je 3 Seuchenwürfel
Karten 4-6 = je 2 Seuchenwürfel
Karten 7-9 = je 1 Seuchenwürfel

06. Spielerkarten (Stadt- & Ereigniskarten) mischen: pro Spieler 2 zufällige Ereigniskarten.
07. **Jeder Spieler** zieht seine Starthand:

2 Spieler = je 4 Karten
3 Spieler = je 3 Karten
4 Spieler = je 2 Karten
5 Spieler = je 2 Karten

08. **Spielerkarten-Nachziehstapel** vorbereiten:

- ▶ Pro **Epidemiekarte**, die im Spiel sein soll (je mehr, desto schwieriger) einen Stapel bilden. **Epidemiekarte** einmischen und Stapel aufeinander legen.

Einsteigerstufe = 4 Epidemiekarten
Standardstufe = 5 Epidemiekarten
Heldenstufe = 6 Epidemiekarten
Legendenstufe = 7 Epidemiekarten

09. **Startspieler** bestimmen: Höchste **Einwohnerzahl** auf Handkarte.

SPIELABLAUF

Die Spieler sind im Uhrzeigersinn an der Reihe. In seinem Zug führt der aktive Spieler folgende Schritte durch:

01. **Aktionsphase:** 4 Aktionen ausführen.
02. **Nachschubphase:** 2 Spielerkarten nachziehen.
03. **Infektionsphase:** Entsprechend der Infektionsquote Infektionskarten ziehen und je 1 Würfel entsprechender Farbe in die gezogene Stadt legen.

[01] AKTIONSPHASE

BEWEGUNGSAKTIONEN

AUTOFAHRT/SCHIFFFAHRT

Zwischen **2 verbundenen Orten** reisen.

DIREKTFLUG

Eine **Stadtkarte** von der Hand abwerfen, um direkt zur **Stadt der abgeworfenen Karte** zu fliegen.

CHARTERFLUG

Die Karte des **aktuellen Standorts** abwerfen, um direkt zu einer **beliebigen Stadt** zu fliegen.

SONDERFLUG

Zwischen **2 Forschungszentren** ohne Karte reisen.

WEITERE AKTIONEN

FORSCHUNGSZENTRUM ERRICHTEN

Karte des aktuellen Standorts abwerfen und Forschungszentrum platzieren bzw. ein bestehendes verlegen.

KRANKHEIT BEHANDELN

Lege **1 Seuchenwürfel** deinem Standort in den Vorrat bzw. alle Seuchenwürfel einer Farbe, sofern **Heilmittel** entdeckt.

*Sobald der letzte Seuchenwürfel einer **geheilten Seuche** entfernt wurde, gilt diese Krankheit als **ausgerottet** und es werden in dieser Partie keine weiteren Würfel dieser Farbe platziert.*

WISSEN TEILEN

Die Karte des aktuellen Standorts einem Mitspieler am selben Ort geben.

Handkartenlimit (7) beachten und ggfs. sofort Karten ablegen!

HEILMITTEL ENTDECKEN

In einer beliebigen Stadt mit **Forschungszentrum 5 Karten derselben Seuchenfarbe** abwerfen. Die Seuche gilt als **geheilt**.

*Würfel **geheilter Seuchen** verbleiben auf dem Spielplan und werden **nicht** automatisch entfernt.*

[02] NACHSCHUBPHASE

In der Nachschubphase zieht der aktive Spieler **2 Karten** vom Nachziehstapel auf die Hand. Anschließend überprüft er sein **Handkartenlimit** (meist 7) und legt sofort Karten ab.

EPIDEMIEKARTEN

Epidemiekarten müssen **sofort Schritt für Schritt** ausgeführt werden, bevor sie abgelegt werden. Für die Epidemiekarte wird **keine** Ersatzkarte gezogen!

01. **Infektionsquote erhöhen (+1)**
02. **Infizieren:** Unterste Karte vom **Infektions-Nachziehstapel** ziehen, **3 Seuchenwürfel** in gezogene Stadt legen und Karte auf den Infektions-Ablagestapel legen.

*Sollten **nicht genügend Würfel** im Vorrat vorhanden sein, **verlieren die Spieler die Partie sofort!***

03. **Intensität erhöhen:** Mische den Infektions-Ablagestapel und lege ihn oben auf den Infektions-Nachziehstapel. Ziehe anschließend Infektionskarten gemäß Infektionsquote und platziere je **1 Seuchenwürfel** in den gezogenen Städten.

*Soll ein **4. Seuchenwürfel** einer Farbe in einer Stadt platziert werden, kommt es **stattdessen** zu einem Ausbruch.*

AUSBRUCH

01. **Ausbruchsmarker** 1 Feld pro Ausbruch vorschieben.
02. **1 Seuchenwürfel** der Farbe in jede verbundene Stadt platzieren. Liegen auch dort bereits 3 Würfel dieser Farbe, kommt es erneut zu einem **Anschlussausbruch** (Kettenreaktion), **anstatt** einen 4. Würfel zu legen.

*Städte werden während eines Ausbruchs (primärem Ausbruch & eventuellen Anschlussausbrüchen) **nur 1x infiziert**. Es ist also **nicht möglich** in einer Stadt mehrere Ausbrüche in einer Runde abzuhandeln.*

*Sollte der **Ausbruchsmarker** das letzte Feld der Ausbruchsleiste erreichen, **verlieren die Spieler die Partie sofort!***

[03] INFEKTIONSPHASE

Entsprechend der Infektionsquote Infektionskarten ziehen und je 1 Würfel entsprechender Farbe in die gezogene Stadt legen.

Anschließend beginnt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn seinen Zug.