



## 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 MIT BIOTERRORIST (1-4 SPIELER)

Diese Spielhilfe beschreibt die Regeln des Bioterroristen-Modus, für das neben dem Grundspiel auch die Erweiterung „Auf Messers Schneide“ benötigt werden.

**Empfohlene Spieleranzahl:** 1 Bioterrorist gegen 2 / 3 Spieler.

### ERWEITERUNGEN (FARB CODIERUNG)

► **Auf Messers Schneide**

### ZIEL DES SPIELS

Die Spieler müssen gemeinsam **4 Heilmittel** entdecken. Ist die **5. Seuche** im Spiel, gewinnen sie, wenn entweder **alle 5 Heilmittel entdeckt** sind oder sich **keine 11a Seuchwürfel** auf dem Spielplan befinden, wenn alle 4 Standardheilmittel entdeckt sind.

Sie **verlieren**, wenn...

- ...es zu **8 Ausbrüchen** kommt
- ...nicht mehr genügend **Seuchwürfel** vorhanden sind (es gibt nur 12 statt 24 Würfel der **11a Terroristen-Seuche**).
- ...der **Nachziehstapel** aufgebraucht ist

**Spielsieg:** Es ist **nicht nötig** alle Seuchen auszurotten. Stattdessen genügt es, alle **4 bzw. 5 Heilmittel zu entdecken**.

**Bioterrorist gewinnt:** Wenn die Spieler verlieren und sich mind. **1 11a Würfel auf dem Spielplan befindet**.  
**Bioterrorist verliert:** Wenn die Spieler alle **5 Heilmittel entdecken** und sich **kein 11a Würfel auf dem Spielplan befindet**.  
**Bioterrorist unentschieden:** Es gibt **keine Gewinner**, wenn die **Team-Spieler verlieren** und sich **keine 11a Würfel auf dem Spielplan befinden**.

### SPIELABLAUF

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

**01. Aktionsphase:** 4 Aktionen ausführen.

► **Modul 3 (Bioterrorist):** Als Bioterrorist stattdessen bis zu **2 Bioterroristen-Aktionen** + 1 freie Aktion **Autofahrt/Schiffahrt**.

**02. Nachschubphase:** 2 Spielerkarten nachziehen.

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

**Modul 3 (Bioterrorist):** Der Bioterrorist kommt nach jedem Zug jedes einzelnen Spielers an die Reihe!

## [ 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 Seuchwürfel** deinem Standort in den Vorrat bzw. alle Seuchwürfel einer Farbe, sofern **Heilmittel** entdeckt.

*Sobald der letzte Seuchwürfel 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 Seuchfarbe** abwerfen. Die Seuche gilt als **geheilt**.

*Um das Heilmittel für die **11a Seuche** zu entdecken, muss ein **Team-Spieler 5 Stadtkarten abwerfen**, deren Farben völlig beliebig sein dürfen (jede Kombination ist erlaubt). Wichtig ist aber, dass mindestens **1 dieser Karten** zu einer Stadt gehört, in der momentan **mindestens 1 11a Würfel** liegt.*

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

#### GEFANGENNAHME

Stelle die Figur des Bioterroristen auf deine eigene Rollenkarte. Der Bioterrorist muss nun sofort alle Infektionskarten, die er

auf der Hand hält, auf den Infektions-Ablagestapel ohne Effekt abwerfen.

*Nur möglich, wenn sich der aktive Spieler auf demselben Feld wie der Bioterrorist befindet.*

*In Gefangenschaft darf der **Bioterrorist** nur die Aktionen **Karte ziehen** und **Flucht** nutzen!*

### MODUL 3: AKTIONEN DES BIOTERRORISTEN

*Du musst jede Aktion auf deinem **Block** inkl. Standort notieren.*

*Deine Spielfigur verbleibt **neben dem Spielplan**. Sie wird nur dann auf dem Spielplan platziert, wenn Du dich **an demselben Ort wie ein anderer Spieler** befindest!*

#### KARTE ZIEHEN (AUCH MÖGLICH IN GEFANGENSCHAFT)

Zieh eine Karte vom Infektions-Nachziehstapel auf die Hand.

*Dein **Handkartenlimit** beträgt ebenfalls 7.*

#### FLUCHT (AUCH MÖGLICH IN GEFANGENSCHAFT)

Wirf eine Karte auf den Infektions-Ablagestapel ab und bewege dich in die darauf angegebene Stadt. Dann nimm deine Spielfigur zu dir zurück.

*Erkläre, dass du in dieser Stadt **gesichtet** worden bist.*

#### AUTOFAHRT/SCHIFFFAHRT

Sich zwischen **2 verbundenen Orten** reisen. Notiere die Aktion und deinen neuen Standort auf deinem Block.

#### DIREKTFLUG

Wirf eine Karte auf den Infektions-Ablagestapel ab und „bewege“ dich in die darauf angegebene Stadt.

*Erkläre, dass du an ihrem Flughafen **gesichtet** worden bist.*

#### CHARTERFLUG

Wirf die Infektionskarte der Stadt ab, in der du gerade stehst ab und „bewege“ dich in eine beliebige Stadt.

*Erkläre, dass du an ihrem Flughafen **gesichtet** worden bist.*

#### GEHEIMAKTIONEN

*Jede der folgenden Aktionen darfst du **nur einmal pro Zug** ausführen und auch nur dann, wenn deine Spielfigur weder auf dem Spielplan steht noch gefangen genommen ist.*

#### LOKALINFIZIERUNG

Lege 1 **11a** Seuchwürfel in deine aktuelle Stadt.

#### FERNINFIZIERUNG

Wirf eine Karte auf den Infektions-Ablagestapel ab und lege 1

**11a** Seuchwürfel in die auf der Karte angegebene Stadt.

*Du darfst durch **Ferninfizierung** auch die Stadt infizieren, in der du dich gerade befindest.*

### SABOTAGE

Entferne ein **Forschungszentrum** aus der Stadt, in der du dich befindest. Wirf dafür eine Karte auf den Infektions-Ablagestapel ab, welche die **gleiche Farbe** wie diese Stadt hat. Stelle das Forschungszentrum zurück zum Vorrat.

## [ 02 ] NACHSCHUBPHASE

**Bioterrorist: Überspringe diese Phase!**

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 Seuchwürfel** 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 Seuchwürfel** in den gezogenen Städten.

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

### AUSBRUCH

**01. Ausbruchsmarker** 1 Feld pro Ausbruch vorschieben.

**02. 1 Seuchwürfel** 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.

► Ausbrüche der **11a Terroristen-Seuche** lassen in der Stadt ihres Ausbruchs immer **nur 1 11a Seuchwürfel** zurück (statt alle 3). Vor einem Ausbruch der **11a Terroristen-Seuche** werden zunächst 2 der 3 **11a Würfel** in den Vorrat zurückgelegt.

*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

**Bioterrorist:** *Überspringe diese Phase!*

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

- ▶ Wird eine Stadt gezogen, in der sich bereits **11a Würfel** befinden, wird ein weiterer **11a Würfel** zusätzlich zum Würfel der Farbe der Karte (sofern nicht ausgerottet) platziert.

*Nur hierbei kommen Würfel beider Farben in die Stadt. Bei einer Ferninfizierung des **Bioterroristen** kommt lediglich 1 **11a Würfel** in die Stadt. Bei einer Epidemie kommen lediglich 3 Würfel der Kartenfarbe in die Stadt.*

Anschließend beginnt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn seinen Zug.

## AUFBAU

01. Spielplan auslegen, Vorrat für Seuchenwürfel bilden. Legt die **12 11a Würfel** zum Vorrat.
02. Ein **Forschungszentrum** nach **Atlanta** stellen.
03. Ausbruchs- und Heilmittelmarker platzieren. Legt den **11a Heilmittelmarker** aus.
04. Jeder Spieler entscheidet sich für eine Rolle (optional zufällig verteilen) und stellt die dazugehörige Figur nach **Atlanta**.
  - ▶ Ein Spieler wählt den **Bioterroristen** und nimmt sich die **schwarze Spielfigur**. Er startet neben den Spielplan.
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

- ▶ Der **Bioterrorist** erhält 2 verdeckte Karten vom Infektions-Nachziehstapel.
06. Spielerkarten (Stadt- & Ereigniskarten) mischen:
    - ▶ Pro Spieler **inkl. Bioterroristen** 2 zufällige Ereigniskarten.
  07. **Jeder Spieler außer Bioterrorist** 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.
10. Der Bioterrorist notiert geheim den Namen einer beliebigen Stadt, in der er beginnen möchte.