



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 „PANDEPIC MODUS“ (1-4 SPIELER)

Für erfahrene Spieler bietet Pandemic 3 modulare Erweiterungen, die das Spiel noch weiter aufbohren. Diese Spielhilfe beschreibt die Regeln der Module, die kombiniert werden können, um eine maximal spannende Partie für geübte Spieler zu ermöglichen. Folgende Module werden dabei verwendet:

- ▶ **Bösartiger Erregerstamm**
- ▶ **Mutation** (inkl. **Weltweite Panik**)
- ▶ **Im Labor**
- ▶ **Quarantänen**
- ▶ **Zoonosen**
- ▶ **Ausnahmestand**

Die Varianten **Bioterrorist**, **Solo-** & **Teamspiel** sowie **Super-virus** sind nicht Teil dieser Spielhilfe.

ERWEITERUNGEN (FARB CODIERUNG)

- ▶ **Auf Messers Schneide**
- ▶ **Im Labor**
- ▶ **Ausnahmestand**

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 lila 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 **lila Seuche**).
- ▶ ...der **Nachziehstapel** aufgebraucht ist

Sehr seltene Ausnahme: Falls das Spiel dadurch endet, dass der Spielerkarten-Nachziehstapel aufgebraucht ist und es 1 oder auch mehrere Seuchen gab, die nie aufgetreten sind (weil nicht mal 1 Würfel der Farbe auf den Spielplan gelangt ist), dann gewinnen die Spieler auch dann, wenn sie alle übrigen Seuchen geheilt haben!

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

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.

Modul 6 (Zoonosen): Per **Autofahrt/Schiffahrt** (von mit Scheiben markierten Feldern aus), **Charterflug** oder **Freiflug** können die Felder auf den **Zoonose-Spielplänen** bereist werden.

WEITERE AKTIONEN

FORSCHUNGSZENTRUM ERRICHTEN

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

Im Labor: Führe im Anschluss **sofort** eine Labor-Aktion aus.

KRANKHEIT BEHANDELN

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

Modul 4 (Im Labor): Max. 1 der vom Spielplan entfernten Würfel kann in eine der linken Petrischalen gelegt werden.

*Würfel, die durch etwas anderes als die Aktion „Seuche behandeln“ entfernt werden (z. B. Ereignisse oder Spezialfähigkeiten), dürfen **nicht** in den Eingangsschalen platziert werden!*

Sind nur wenige Würfel dieser Farbe im Vorrat, kann es auch sinnvoll sein auf die Probe zu verzichten.

*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.

Modul 6 (Zoonosen): Teilt auf **Zoonose-Feldern** eine beliebige Karte in der Farbe Feldes auf dem Zoonose-Spielplan.

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

MODUL 4 (IM LABOR) – HEILMITTEL ENTDECKEN

Du musst folgende **Voraussetzungen** erfüllen:

- 01. Forschungslinie ist komplettiert** (=charakterisiert, getestet und alle Felder der Sequenzkarte befüllt).
- 02.** Du musst in einer **Stadt mit Forschungszentrum** stehen.
- 03.** Du musst **3 Karten** (statt 5) der Farbe der Ampulle abwerfen.

Dann lege die Heilmittel-Ampulle auf das zugehörige Ampullenfeld auf dem Spielplan und schließe die Forschungslinie (Karten ablegen und Würfel in den Vorrat legen). Lege anschließend sofort **1 neue Sequenzkarte** auf das leere Sequenzfeld.

Alle Effekte und Fähigkeiten, die es ermöglichen mit einer veränderten Kartenanzahl ein Heilmittel zu entdecken, werden analog nicht wie üblich auf 3 Karten (statt 5) angewandt.

*Die Farben der Stadtkarten, die zum **Entdecken des lila Heilmittels** abgeworfen werden, dürfen völlig beliebig sein. Es ist auch **nicht** nötig, dass eine Stadt darunter ist, in der ein **lila Würfel** liegt.*

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

MODUL 4 (IM LABOR) – SEUCHE CHARAKTERISIEREN

Bestimme die Seuchenfarbe einer Sequenzkarte (und damit das Heilmittel), indem du 1 Stadtkarte ausspielt und sie auf das **Charakterisierungsfeld** neben der Sequenzkarte legst. Die ausgespielte Stadtkarte muss jedoch die gleiche Farbe haben wie eine auf der Sequenzkarte abgebildete Ampulle. Lege anschließend die Heilmittel-Ampulle dieser Farbe zur Markierung auf die Sequenzkarte.

Die Ampulle wird schon auf der anderen Sequenzkarte genutzt: Dann darfst Du die andere Forschungslinie schließen und Karten als auch Würfel ablegen/in den Vorrat legen.

Modul 2 (Mutation): Die Stadtkarte, die zur **Charakterisierung der lila Seuche** ausgespielt wird, muss zu einer Stadt gehören, in der **mindestens 1 lila Würfel** liegt.

*Nur wenn die Sequenzkarte **charakterisiert** wurde, dürfen im Folgenden Seuchwürfel auf ihr platziert werden!*

MODUL 4 (IM LABOR) – PROBEN VERARBEITEN

*Nur möglich, wenn die Seuche zuvor **charakterisiert** wurde!*

Nimm **alle Würfel** aus 1 Petrischale und bewege sie entlang eines Pfeils zur folgenden Station. Je nach Art des benutzten Pfeils können dabei Würfel verloren gehen (und werden in den Vorrat zurückgelegt) oder aus dem Vorrat hinzukommen.

- 01. Option – Zentrifugenschale (oben):** Platziere alle Würfel **einer beliebigen Farbe** in die obere Petrischale und den Rest zurück in den Vorrat.
- 02. Option – Trennerschale (unten):** Platziere **je 1 Würfel pro Farbe** in die untere Petrischale und den Rest zurück in den Vorrat.
- 03. Option – Wachstumsschale (Mitte):** Nimm alle Würfel aus

der Zentrifugen- bzw. Wachstumsschale und füge jedem einen weiteren identischen Würfel hinzu (=verdopple die Anzahl gemäß der Farbe). Platziere alle Würfel aus deiner Hand in der **Wachstumsschale**.

*Würfel, die sich bereits in der **Zentrifugen-, Wachstums- bzw. Trennerschale** befunden haben, bleiben dort unangetastet.*

***Auch hier gilt:** sind nicht genügend Seuchwürfel für das Wachstum im Vorrat, **verliert ihr** das Spiel sofort!*

- 04. Option – Befülle 1 Sequenzkarte (rechts):** Nimm alle Würfel aus 1 der 3 Schalen in der Mitte und befülle damit eine bereits charakterisierte Sequenzkarte. Pro Feld darf 1 passender Würfel platziert werden. Würfel, die nicht platziert werden konnten, werden in den Vorrat zurückgelegt.

Graue Felder: Hier dürfen ausschließlich Würfel der Farbe der Ampulle auf der Karte platziert werden. Jedes Feld in der Farbe einer **ausgerotteten Seuche** kann mit einer beliebigen Farbe befüllt werden.

MODUL 4 (IM LABOR) – HEILMITTEL TESTEN

Wenn eine Sequenzkarte charakterisiert ist und mindestens 1 Würfel auf ihr liegt: Spiele mit dieser Aktion 1 Stadtkarte aus, die der Farbe der Heilmittel-Ampulle auf der Sequenzkarte entspricht, und lege die Stadtkarte auf das zugehörige Testfeld. Dann entferne dafür genau 1 Würfel dieser Farbe aus einer Stadt deiner Wahl und lege ihn zurück in den Vorrat.

Modul 2 (Mutation): Zum Testen der **lila Seuche** darf eine beliebige Stadtkarte ausgespielt werden

Modul 2 (Mutation) mit Weltweite Panik (und nur dort): Soll das lila Heilmittel getestet werden, muss dafür eine Stadtkarte ausgespielt werden, in deren Stadt **mindestens 1 lila Würfel** liegt (das muss aber nicht zwangsläufig der Würfel sein, der entfernt werden soll).

MODUL 4 (IM LABOR) – SEUCHE SEQUENZIEREN

Ziehe 1 Sequenzkarte vom Stapel. Die gezogene Karte kannst du abwerfen, auf ein leeres Sequenzfeld legen oder gegen eine ausliegende austauschen.

*Die Karte nur dann auf ein **leeres Sequenzfeld** gelegt werden, wenn sich bereits **2+ Forschungszentren** auf dem Spielplan befinden!*

Charakterisierte Sequenzkarte austauschen: Entspricht die neue Sequenzkarte der Farbe der alten Karte? Du darfst Ampulle und alle passenden Würfel auf die neue Karte **transferieren**.

MODUL 5: UNTER QUARANTÄNE STELLEN

Lege einen Quarantäneplättchen (2) an deinen aktuellen Ort. Jedes Quarantäneplättchen verhindert bei den nächsten 2 Gelegenheiten, dass Seuchwürfel in diese Stadt gelegt werden oder ein Ausbruch stattfindet.

[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.

Modul 7 (Ausnahmezustand): Ziehst du eine Epidemiekarte/ Mutationskarte **UND** ein Ausnahmeereignis, führe **zuerst das Ausnahmeereignis** aus.

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.*

04. **Modul 1 (Mutation) – Epidemiekarten abhandeln:** Text auf **Epidemiekarten** des **bösartigen Erregerstamms** nach den 3 Standard-Schritten einer Epidemie abhandeln.

*Effekte mit **Unendlich-Symbol** bleiben aktiv!*

- ▶ **Bösartigen Erregerstamm bestimmen:** Die Seuche, mit den meisten Seuchenwürfeln auf dem Spielplan, nachdem die Standard-Schritte der **1. gezogenen Epidemiekarte** abgehandelt wurden. Bei **Gleichstand** zufällig entscheiden.

***Lila-Seuche** kann **niemals** der bösartige Erregerstamm werden!*

AUSBRUCH

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

01. **Modul 6 (Zoonosen):** Werft den **Zoonose-Würfel**. Wird eine Farbe (Tier) gewürfelt, legt 1 Würfel der Farbe auf das entsprechende Feld des Zoonosen-Spielplans. Kommt es dort zu einem **Ausbruch**, wird 1 Würfel in jeder verbundenen Stadt (siehe halbtransparente Scheiben) platziert.
02. Entsprechend der Infektionsquote Infektionskarten ziehen und je 1 Würfel entsprechender Farbe in die gezogene Stadt legen.

- ▶ **Modul 2 (Mutation):** Zieht ein Spieler eine **Mutationskarte**, zieht er sofort die unterste Karte des Infektions-Nachziehstapels. In dieser Stadt platziert er **ausschließlich 1 lila Seuchenwürfel** und legt beide Karten auf den Infektions-Ablagestapel.
- ▶ **Modul 2 (Mutation) mit Weltweite Panik:** Platziert 2 statt 1 **lila** Seuchenwürfel.

*Das Ziehen der Mutations- und untersten Infektionskarte zählt als **1 gemeinsamer Infektionsschritt**.*

*Die Ereigniskarte „Zähle Bevölkerung“ kann **nicht** dafür genutzt werden, eine Mutationskarte aus dem Infektions-Ablagestapel zu entfernen!*

03. **Modul 6 (Zoonosen):** Legt den Zoonose-Würfel zurück auf den Infektions-Nachziehstapel.

Anschließend beginnt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn seinen Zug.

AUFBAU

01. Spielplan auslegen, Vorrat für Seuchenwürfel bilden.

- ▶ **Modul 2 (Mutation):** Legt die **12 lila Würfel** zum Vorrat.
- ▶ **Modul 4 (Im Labor):** Labor-Spielplan und 5 Petrischalen aufbauen.
- ▶ **Modul 6 (Zoonosen):** Legt die **Zoonose-Pläne** seitlich an den Spielplan an.
- ▶ **Modul 6 (Zoonosen):** Legt die 18 halbtransparenten Scheiben entsprechend ihrer Farbe auf diejenigen Städte des Hauptspielplans, die auf dem jeweiligen Zoonose-Plan mit dem Zoonose-Feld verbunden sind.

*Diese Scheiben dienen als **permanenter Hinweis**, welche Städte mit welchem Zoonose-Feld verbunden sind.*

02. Ein **Forschungszentrum** nach **Atlanta** stellen.
 03. Ausbruchs- und Heilmittelmarker platzieren.
- ▶ **Modul 4 (Im Labor):** Nutzt stattdessen die Ampullen.
04. Jeder Spieler entscheidet sich für eine Rolle (optional zufällig verteilen) und stellt die dazugehörige Figur nach **Atlanta**.

- ▶ **Modul 4 (Im Labor):** Rolle „Einsatzleiter“ aus dem Spiel entfernen, Rolle „Forscherin“ und „Epidemiologin“ durch **Im Labor-Versionen** ersetzen.

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*

- ▶ **Modul 6 (Zoonosen):** Legt zusätzlich 1 Seuchenwürfel der entsprechenden Farbe auf jedes Zoonose-Feld auf dem Zoonose-Spielplan.
- ▶ **Modul 6 (Zoonosen):** Legt als Erinnerung für später den **Zoonose-Würfel** oben auf den Infektions-Zugstapel.
- ▶ **Modul 2 (Mutation) mit Weltweite Panik:**

*Karte 1 = +1 **lila** Seuchenwürfel
Karte 4 = +2 **lila** Seuchenwürfel
Karte 7 = +3 **lila** 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. **Modul 2 (Mutation):** Mischt die **3 Mutations-Ereigniskarten** in den Spielerkartenstapel.
09. **Spielerkarten-Nachziehstapel** vorbereiten:

- ▶ Pro **Epidemiekarte**, die im Spiel sein soll (je mehr, desto schwieriger) einen Stapel bilden, **Epidemiekarte** einmischen und Stapel aufeinander legen.
- ▶ **Modul 1 (Bösartiger Erregerstamm):** Wählt die **rote Epi-**

demiekarte statt den **grünen Epidemiekarten**
▶ **Modul 7 (Ausnahmezustand):** Mischt entsprechend der Anzahl der **roten Epidemiekarten** zufällige **Ausnahmeereignisse** in die Stapel.

***Einsteigerstufe** = je 4 Epidemiekarten & Ausnahmeereignisse
Standardstufe = je 5 Epidemiekarten & Ausnahmeereignisse
Heldstufe = je 6 Epidemiekarten & Ausnahmeereignisse
Legendenstufe = je 7 Epidemiekarten & Ausnahmeereignisse*

10. **Startspieler** bestimmen: Höchste **Einwohnerzahl** auf Handkarte.
11. **Modul 2 (Mutation):** Legt **2 Mutationskarten** auf den **Infektions-Ablagestapel**.

- ▶ **Modul 2 (Mutation) mit Weltweite Panik:** Stattdessen 2 der **neuen Mutationskarten** (mit rotem Titel).

12. **Modul 4 (Im Labor):**

- ▶ Sequenzkarten mischen -> neben Labor-Spielplan legen.
- ▶ 1. Sequenzkarte ziehen -> auf das obere Sequenzfeld.

13. **Modul 5 (Quarantänen):** Legt **4 Quarantäneplättchen** als Vorrat bereit. Alle 6 Quarantäneplättchen nur mit Colonel.