

PANDEMIE

ERWEITERUNG **AUF MESSERS SCHNEIDE**



Eine Erweiterung zu Pandemie von Matt Leacock und Tom Lehmann

Ist die Rettung der Menschheit zu einfach? Seht ihr euch nach neuen Rollen, Ereignissen und Herausforderungen? Wie wäre es zum Beispiel mit einer besonders fiesen Seuche? Oder einer fünften, die verheerenden Schaden anrichtet? Oder noch schlimmer: Stellt euch vor, diese fünfte Seuche wird von einem Bioterroristen verbreitet. All das bietet Pandemie: Auf Messers Schneide!

7 Rollenkarten



7 Spielfiguren



8 Ereigniskarten



12 Seuchenwürfel



1 Heilmittelmarker



1 Ampullenfeld-Aufkleber
1 Ampullenfeld-Karte



Nutzt entweder den Aufkleber oder die Karte, wenn ihr mit einem Herausforderungsmodul spielt, das die lila Seuche ins Spiel bringt.

3 Mutations-Ereigniskarten



2 Mutationskarten



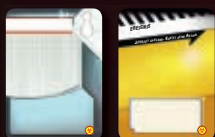
5 Petrischalen mit Aufklebern



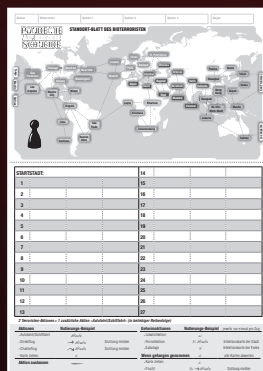
8 Epidemiekarten „Bösartiger Erregerstamm“



4 Blankokarten



1 Schreibblock mit Standort-Blättern für den Bioterroristen



Die Karten der „Auf Messers Schneide“-Erweiterung haben dieses Symbol in ihrer unteren rechten Ecke, damit sie von den Karten des Grundspiels unterschieden werden können.

SPIELÜBERSICHT

Diese Erweiterung beinhaltet das Spielmaterial für einen fünften Spieler, 7 neue Rollen, 8 Ereigniskarten und 3 Herausforderungsmodule. Zunächst solltet ihr das Grundspiel mit den neuen Rollen und Ereignissen spielen. Wenn ihr euch dann nach mehr Abwechslung seht, könnt ihr eines der 3 Herausforderungsmodule integrieren. Dabei empfehlen wir, die einzelnen Module in der vorgegebenen Reihenfolge auszuprobieren.

- **Modul 1 „Bösartiger Erregerstamm“:** Hierbei verhält sich eine der Seuchen unberechenbar und besonders fies.
- **Modul 2 „Mutation“:** Hierbei kommt eine zusätzliche fünfte (lila) Seuche ins Spiel, die sich in ihrem Verhalten von den anderen unterscheidet.
- **Modul 3 „Bioterrorist“:** Hierbei spielt ein Spieler allein gegen die restlichen Spieler.

DIE NEUEN ROLLEN, EREIGNISSE UND REGELN

Die neuen Rollen

Fügt die 6 neuen Rollenkarten (ausgenommen dem Bioterroristen) den Rollenkarten des Grundspiels hinzu, bevor ihr sie während der Spielvorbereitung mischt und an jeden Spieler 1 zufällige Karte austeilt.

Die Rollenkarte „Bioterrorist“ wird nur benutzt, wenn ihr mit dem Modul 3 „Bioterrorist“ spielt.

Die neuen Ereignisse

Bevor ihr die Handkarten an die Spieler austeilt, mischt verdeckt die 8 neuen Ereigniskarten mit den 5 Ereigniskarten des Grundspiels zusammen. Nehmt dann **pro teilnehmenden Spieler 2 verdeckte Ereigniskarten** (z.B. bei 3 Spielern = 6 Ereigniskarten) und mischt diese in den Stapel der Stadtkarten ein. Legt die überschüssigen Ereigniskarten unbesehen zurück in die Schachtel.

Hierbei handelt es sich um eine Regeländerung gegenüber dem Grundspiel.

Das Ausspielen der Ereigniskarten erfolgt genau wie im Grundspiel.

Hinweise zu einigen Ereignissen



Zeitgewinn

Wenn ein Spieler diese Karte auf die Hand zieht, darf er diese *nicht* sofort für zusätzliche Aktionen ausspielen (da er sich bereits in der Nachschubphase befindet).



Mobiles Lazarett

Der Eindämmungs-Spezialist darf wie immer zunächst je 1 Würfel von Seuchen entfernen, die mit mindestens 2 Würfeln vertreten sind und dann 1 weiteren Würfel (pro Stadt, die er betritt).



Neue Aufgabe

Falls der aktive Spieler (in der Aktionsphase seines Zuges) durch dieses Ereignis die Rollenkarte „Generalistin“ erhält oder wegtauscht, darf er dennoch insgesamt bis zu 5 Aktionen in diesem Zug ausführen.



Sofortige Bereitstellung von Impfstoffen

Diese Karte darf nur *unmittelbar* nach der Aktion „Ein Heilmittel entdecken“ gespielt werden. Alle Städte, aus denen ihr hiermit Würfel entfernt, müssen miteinander verbunden sein. Das darf auch entlang einer Verbindungsstrecke sein, auf der mehrere Städte hintereinander liegen. Entlang dieser Strecke dürft ihr aber keine Stadt überspringen, sondern müsst aus jeder mindestens 1 Würfel entfernen.



Sondergenehmigung

Wie bei der Fähigkeit des Logistiklers, müssen Karten für eventuelle Charter- und Direktflüge aus der Hand des aktiven Spielers kommen, wenn dieser eine andere Spielfigur bewegt. Fähigkeiten, die bei Bewegungsaktionen in Kraft treten (wie die Fähigkeit des Sanitäters, alle Würfel von *geheilten* Seuchen automatisch aus einer Stadt zu entfernen, oder die des Eindämmungs-Spezialisten) finden statt.

Das Spiel zu fünft

Pandemie kann nun zu fünft gespielt werden. Zu fünft erhält jeder Spieler bei der Spielvorbereitung 1 Rollenkarte und 2 Handkarten (so wie zu viert).

Legendenstufe

Fühlt ihr euch unschlagbar? Dann wagt euch an die Legendenstufe, indem ihr die zusätzliche Epidemiekarte dieser Erweiterung benutzt, um mit 7 Epidemiekarten zu spielen.

Stapel bilden



Epidemiekarten einmischen

Bereitet dafür den Spielerkarten-Nachziehstapel ganz normal vor (indem ihr ihn in 7 gleichhohe Stapel einteilt und in jeden Stapel 1 Epidemiekarte einmischt).

Wenn ihr während des Spiels die siebte Epidemiekarte zieht, bleibt der Infektionsmarker auf der Infektionsleiste einfach bei 4 stehen.

Das Spiel mit den Herausforderungsmodulen

Jedes Modul erhöht die Schwierigkeit des Spiels. Daher solltet ihr, wenn ihr ein Modul zum ersten Mal ausprobiert, jeweils 1 Epidemiekarte weniger benutzen, als ihr das normalerweise im Grundspiel tun würdet.

Erfahrene Spieler können auch das Modul 1 „Bösartiger Erregerstamm“ entweder mit dem Modul 2 „Mutation“ oder dem Modul 3 „Bioterrorist“ kombinieren.

MODUL 1 „BÖSARTIGER ERREGERSTAMM“

In diesem Herausforderungsmodul verhält sich eine der Seuchen unberechenbar und besonders fies.

Spielvorbereitung

Beim Vorbereiten des Spielkarten-Nachziehstapels (Schritt 5): Legt die normalen Epidemiekarten zurück in die Schachtel, da ihr sie nicht benötigt. Benutzt stattdessen die speziellen Epidemiekarten „Bösartiger Erregerstamm“. Da jede davon anders ist, mischt die Karten zunächst verdeckt und nehmt dann verdeckt die entsprechende Anzahl (4 - 7, je nach Schwierigkeitsstufe). Legt nicht benutzte Epidemiekarten unbesehen zurück in die Schachtel.



Spielkarten-Nachziehstapel vorbereiten



Nehmt für das erste Spiel 4 Epidemiekarten „Bösartiger Erregerstamm“. Nehmt 6, sobald ihr die Standardstufe gemeistert habt.

Nehmt nun wieder den Stapel der Spielkarten zur Hand und bildet daraus mehrere (etwa gleich hohe) verdeckte Stapel: Pro Epidemiekarte „Bösartiger Erregerstamm“ benötigt ihr je einen Stapel. Mischt dann in jeden Stapel genau 1 Epidemiekarte verdeckt ein und legt abschließend die einzelnen Stapel wieder aufeinander. Dies ist der finale Spielkarten-Nachziehstapel.

Den bösartigen Erregerstamm bestimmen

Wenn ein Spieler während des Spiels die erste Epidemiekarte „Bösartiger Erregerstamm“ zieht, führt zunächst die üblichen Epidemie-Schritte „Infektionsquote erhöhen“ und „Infizieren“ aus. Schaut *dann*, von welcher Seuche die *meisten Würfel auf dem Spielplan* liegen. Diese Seuche gilt für den Rest des Spiels als der bösartige Erregerstamm. Führt erst danach noch den Schritt „Intensität erhöhen“ sowie den Sonder-Epidemieeffekt der Karte aus, der sich auf den bösartigen Erregerstamm bezieht (siehe unten). Um nicht zu vergessen, welche Seuche als bösartiger Erregerstamm gilt, legt die Epidemiekarte neben den Seuchenwürfel-Vorrat der entsprechenden Farbe ab.

Falls es hinsichtlich der meisten Würfel einen Gleichstand zwischen mehreren Seuchen gibt, bestimmt eine davon in zufälliger Weise als den bösartigen Erregerstamm.

Spielt ihr dieses Modul zusammen mit dem Modul 2 „Mutation“ oder dem Modul 3 „Bioterrorist“, kann die lila Seuche niemals als bösartiger Erregerstamm gelten. Ignoriert die lila Würfel bei der Bestimmung des bösartigen Erregerstamms einfach.

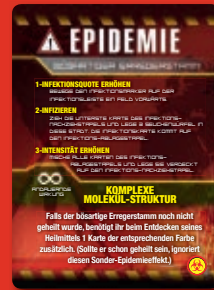
Sonder-Epidemieeffekt des bösartigen Erregerstamms

Neben den üblichen 3 Epidemie-Schritten, löst jede Epidemiekarte „Bösartiger Erregerstamm“ einen Sonder-Epidemieeffekt aus, der sich nur auf die Seuche des bösartigen Erregerstamms bezieht. Lest den Text des Sonder-Epidemieeffekts laut vor und folgt seinen Anweisungen. Einige dieser Sonder-Epidemieeffekte haben eine andauernde Wirkung, die unmittelbar nach dem Abhandeln der Epidemiekarte in Kraft tritt. Legt solche Karten als Erinnerung offen neben den Seuchenwürfel-Vorrat. Andere Sonder-Epidemieeffekte haben eine einmalige Wirkung, die unmittelbar vor Schritt 3 „Intensität erhöhen“ in Kraft tritt. Nachdem eine solche Epidemiekarte abgehandelt wurde, legt sie verdeckt ab.

Gewinnen und Verlieren

Beim Spiel mit diesem Herausforderungsmodul sind die Bedingungen für das Gewinnen und Verlieren dieselben wie im Grundspiel. Viel Glück!

Hinweise zu einigen Sonder-Epidemieeffekten



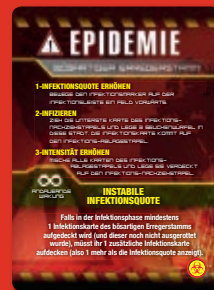
Komplexe Molekül-Struktur

Um die Seuche des bösartigen Erregerstamms zu heilen, muss ein Spieler 6 Stadtkarten der entsprechenden Farbe abgeben. Ausnahmen bilden die Wissenschaftlerin, die nur 5 Karten dafür benötigt, sowie der Einsatzleiter, der stattdessen 4 Karten und 3 Würfel (Proben) des bösartigen Erregerstamms von seiner Rollenkarte abgeben darf.



Intervention der Regierung

Hierfür muss tatsächlich die Aktion „Krankheit behandeln“ ausgeführt oder die Ereigniskarte „Mobiles Lazarett“ genutzt werden. Das Entfernen eines Würfels durch die Fähigkeit des Eindämmungs-Spezialisten, durch die „Probennahme“ des Einsatzleiters oder durch die Ereigniskarten „Fernbehandlung“ und „Sofortige Bereitstellung von Impfstoffen“ reicht hingegen nicht aus.



Instabile Infektionsquote

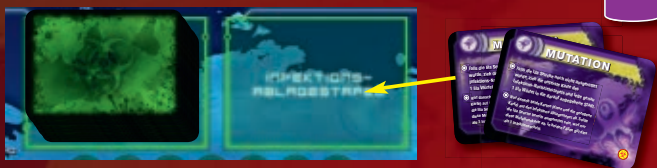
Sollte dieser Sonder-Epidemieeffekt in Kraft sein, wenn die Troubleshooterin mit ihrer Fähigkeit eine Infektionskarte des bösartigen Erregerstamms „voraussieht“, darf sie sich nicht etwa eine zusätzliche Infektionskarte ansehen. Solltet ihr dieses Herausforderungsmodul zusammen mit Modul 2 „Mutation“ spielen, zählt eine Infektionskarte des bösartigen Erregerstamms, die aufgrund einer Mutationskarte von *unten* gezogen wird, für diesen Sonder-Epidemieeffekt nicht mit.

MODUL 2 „MUTATION“

Dieses Herausforderungsmodul fügt dem Spiel eine fünfte Seuche (lila) hinzu, die sich anders verhält als die übrigen Seuchen. Um zu gewinnen, müsst ihr entweder alle 5 Seuchen geheilt haben *oder* wenigstens die 4 Standardseuchen geheilt haben, während sich gleichzeitig keine Würfel der lila Seuche mehr auf dem Spielplan befinden.

Spielvorbereitung

Legt die 12 lila Seuchenwürfel zum Vorrat der anderen Seuchenwürfel. Legt den lila Heilmittelmarker zu den anderen und fügt dem Spielplan das zusätzliche Ampullenfeld für entdeckte Heilmittel hinzu (Aufkleber oder Karte). Fügt die 2 Mutationskarten dem Infektions-Ablagestapel hinzu (auf *keinen* Fall dem Infektions-Nachziehstapel).



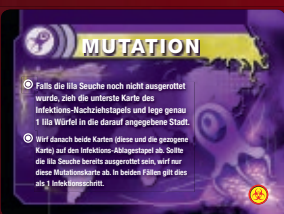
Nachdem ihr an jeden Spieler Handkarten ausgeteilt habt, aber bevor ihr den Spielerkarten-Nachziehstapel vorbereitet (Schritt 5), mischt die 3 Mutations-Ereigniskarten in den Stapel der Spielerkarten ein.



Die mutierte Seuche

Die lila Seuche verhält sich wie die anderen Seuchen, mit den im Folgenden beschriebenen Ausnahmen.

Lila Seuchenwürfel können auf 3 Arten ins Spiel kommen:

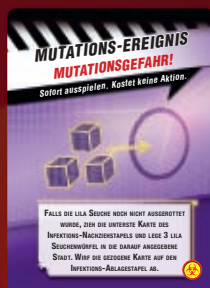


Mutationskarten

Zieht ein Spieler während der Infektionsphase eine Mutationskarte (und die lila Seuche ist noch nicht ausgerottet), müsst ihr sofort die unterste Karte des Infektions-Nachziehstapels ziehen und 1 lila Würfel in die auf der Karte angegebene Stadt legen. (Es kommt kein Seuchenwürfel in der Farbe dieser Karte in die Stadt.) Danach werden beide Karten (Mutations- und Infektionskarte) auf den Infektions-Ablagestapel gelegt.

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

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



Mutations-Ereigniskarten

Wenn ein Spieler eine Mutations-Ereigniskarte zieht, folgt er den Anweisungen auf der Karte und legt sie danach auf den Spielerkarten-Ablagestapel. Er darf dafür *keine* Ersatzkarte vom Spielerkarten-Nachziehstapel ziehen!

Es gibt Mutation-Ereigniskarten, bei denen ihr die untersten Karten des Infektions-Nachziehstapels ziehen müsst, um lila Würfel in die jeweiligen Städte zu legen. Seuchenwürfel in den Farben der Infektionskarten kommen hierbei nicht ins Spiel.

Wenn ein Spieler in seiner Nachschubphase sowohl eine Mutations-Ereigniskarte als auch eine Epidemiekarte zieht, wird das Mutations-Ereignis vor der Epidemie ausgeführt.

Zieht ein Spieler in seiner Nachschubphase 2 Mutationskarten, darf er entscheiden, in welcher Reihenfolge er diese abhandelt.

Infektionsphase

Wird in der Infektionsphase die Infektionskarte einer Stadt gezogen, in der schon mindestens 1 lila Seuchenwürfel liegt, müsst ihr sowohl 1 lila Würfel (falls noch nicht ausgerottet) als auch 1 Würfel in der Farbe der Karte (falls noch nicht ausgerottet) auf die Stadt legen. Ausbrüche werden ganz normal abgehandelt.

Nur hierbei werden Würfel beider Farben in die Stadt gelegt. In Fällen, in denen die unterste Karte des Infektions-Nachziehstapels gezogen wird, werden entweder nur Würfel der Kartenfarbe (bei Epidemien) oder lila Würfel (Mutationskarten und Mutations-Ereigniskarten) in die Stadt gelegt.



Die lila Seuche heilen

Das Heilmittel der lila Seuche wird genauso entdeckt, wie bei den anderen Seuchen. Hierfür müssen lediglich 5 Stadtkarten abgeworfen werden, deren Farben völlig beliebig sein dürfen (jede Kombination ist erlaubt). Wichtig ist aber, dass mindestens eine dieser Karten zu einer Stadt gehört, in der momentan mindestens 1 lila Würfel liegt.

Entdeckt die Wissenschaftlerin oder der Einsatzleiter das Heilmittel mit weniger als 5 Karten, muss dennoch eine der dafür abgeworfenen Karten zu einer Stadt gehören, in der momentan mindestens 1 lila Würfel liegt.

Wenn die lila Seuche ausgerottet ist und eine Mutationskarte gezogen wird, wird diese einfach abgeworfen.

Gewinnen und Verlieren

Ihr gewinnt sofort, wenn ihr entweder für alle 5 Seuchen die Heilmittel entdeckt habt oder die Heilmittel der 4 Standardseuchen entdeckt habt und sich gleichzeitig keine lila Seuchenwürfel auf dem Spielplan befinden.



Wie bei jeder anderen Seuche verliert ihr sofort, wenn weniger Seuchenwürfel vorrätig sind, als ihr eigentlich auf dem Spielplan nachlegen müsstet. Beachtet dabei, dass es nur 12 lila Würfel gibt (statt 24).

MODUL 3 „BIOTERRORIST“

Bei diesem Herausforderungsmodul spielt ein Spieler als Bioterrorist alleine gegen das Team der restlichen Spieler. Der Bioterrorist versucht mit einer fünften Seuche auf der ganzen Welt Panik zu verbreiten.

Dieses Modul solltet ihr zu dritt oder viert spielen. Das Spiel zu fünft (1 Bioterrorist gegen 4 Team-Spieler) ist nicht zu empfehlen.

Der Bioterrorist gewinnt, wenn das Team nach den üblichen Regeln verliert und sich noch mindestens 1 lila Seuchenwürfel auf dem Spielbrett befindet. Das Team gewinnt hingegen, wenn es entweder für alle 5 Seuchen die Heilmittel entdeckt hat oder die Heilmittel der 4 Standardseuchen entdeckt hat und sich gleichzeitig keine lila Seuchenwürfel auf dem Spielplan befinden.

Dieses Modul kann auch mit dem Modul 1 „Bösartiger Erregerstamm“ kombiniert werden, jedoch nicht mit dem Modul 2 „Mutation“.

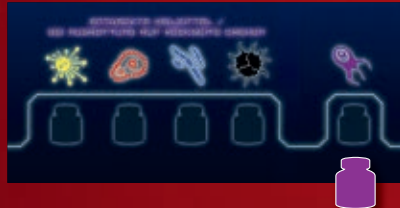
Spielvorbereitung

Bestimmt einen Spieler als Bioterroristen und gebt ihm die Rollenkarte „Bioterrorist“, die schwarze Spielfigur, ein gefaltetes Standort-Blatt und einen Stift. Die schwarze Spielfigur beginnt das Spiel neben dem Spielplan.

Nachdem ihr 9 Städte infiziert habt (Schritt 3 der Spielvorbereitung), teilt an den Bioterroristen 2 verdeckte Karten vom *Infektions-Nachziehstapel* aus.

Wenn keiner freiwillig als Bioterrorist antreten möchte, könnt ihr diesen auch zufällig bestimmen, indem ihr die Rollenkarte „Bioterrorist“ zusammen mit den anderen Rollenkarten verdeckt austeilt.

Legt die 12 lila Seuchenwürfel zum Vorrat der anderen Seuchenwürfel. Legt den lila Heilmittelmarker zu den anderen und fügt dem Spielplan das zusätzliche Ampullenfeld für entdeckte Heilmittel hinzu (Aufkleber oder Karte). Nehmt pro teilnehmenden Spieler (eingeschlossen dem Bioterroristen) 2 verdeckte Ereigniskarten und mischt diese in den Stapel der Stadtkarten ein. Teilt dann an jeden Spieler des Teams (aber nicht an den Bioterroristen) die Handkarten wie gewohnt aus.



Das Team bestimmt einen Startspieler (aber nicht den Bioterroristen). Im Anschluss notiert der Bioterrorist geheim auf seinem Standort-Blatt den Namen der Stadt, in der er beginnen wird. Hat er dies getan, beginnt der Startspieler mit seinem Zug.

Spielablauf

Die Team-Spieler führen ihre Züge ganz normal im Uhrzeigersinn aus (Aktionsphase, Nachschubphase, Infektionsphase). Neben den übliche Aktionen, können sie aber auch eine neue Aktion wählen: Die Gefangennahme (siehe unten).

Der Bioterrorist kommt nach dem Zug *jedes einzelnen Team-Spielers* an die Reihe. In seinem Zug kann er bis zu 2 Terroristen-Aktionen ausführen (siehe Seite 6) sowie zusätzlich 1 Aktion „Autofahrt/Schiffahrt“ (in beliebiger Reihenfolge). Nachschubphase und Infektionsphase entfallen für ihn! Um neue Karten zu bekommen und Städte zu infizieren, muss er *stattdessen* Aktionen aufwenden.

Für seine Aktionen benutzt der Bioterrorist ausschließlich *Infektionskarten* (anstelle von Spielerkarten), die er auf den Infektions-Ablagestapel abwirft.

Der Bioterrorist bewegt sich im Verborgenen

Der Bioterrorist bewegt sich geheim auf dem Spielplan, indem er seine Aktionen auf seinem Standort-Blatt aufschreibt.

Immer wenn sich der Bioterrorist in derselben Stadt wie ein oder mehrere Team-Spieler befindet, wird er *entdeckt* und muss seine schwarze Spielfigur in diese Stadt auf dem Spielplan stellen. Sobald er sich wieder allein in einer Stadt befindet (weil er oder die anderen Spieler sich wegbewegt haben) muss der Bioterrorist seine Spielfigur wieder vom Spielplan entfernen.

Wenn sich der Bioterrorist per Direktflug oder Charterflug bewegt (siehe Seite 6), legt er die entsprechende Infektionskarte auf den Infektions-Ablagestapel und erklärt, dass seine Spielfigur am Flughafen dieser Stadt *gesichtet* wurde. Aber er sagt weder, ob er diese Karte für einen Direktflug oder einen Charterflug einsetzt, noch in welcher Aktion er diesen Flug durchführt.

Die Aktionen des eigenen Zuges werden immer eine nach der anderen ausgeführt. Wenn ein Team-Spieler also den Bioterroristen entdeckt, kann er (vorausgesetzt er hat noch Aktionen übrig) den Bioterroristen sofort gefangen nehmen.

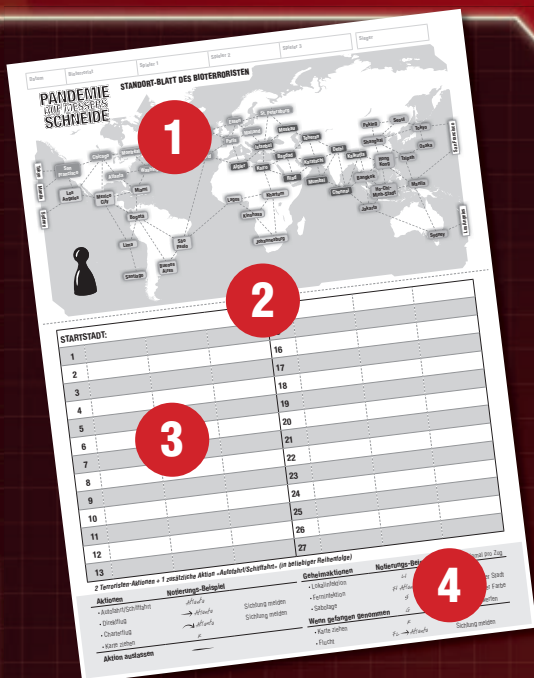
Auch der Bioterrorist führt seine Aktionen eine nach der anderen aus (z. B. erst einen Seuchenwürfel platzieren, dann eine Karte für einen Flug abwerfen und eine Sichtung erklären usw.) Er benennt aber niemals, welche Aktion er genau ausführt. Allerdings können die anderen Spieler natürlich versuchen, aus der Reihenfolge der Geschehnisse auf dem Spielplan Rückschlüsse zu ziehen.

Aktion „Gefangennahme“

Wenn sich die Spielfigur des Bioterroristen in einer Stadt auf dem Spielplan befindet, darf ein Team-Spieler, dessen Figur sich in derselben Stadt befindet, als Aktion den Bioterroristen gefangen nehmen.



Wer die Spielfigur des Bioterroristen gefangen nimmt, stellt sie auf seine eigene Rollenkarte. Der Bioterrorist muss nun sofort alle Infektionskarten, die er auf der Hand hält, auf den Infektions-Ablagestapel abwerfen (ohne dass etwas passiert).



1. Spielplanübersicht

2. Falllinie

Hier sollte der Bioterrorist das Blatt so falten, dass er mit dem oberen Teil seine Einträge im Aktionsprotokoll abdecken und so besser vor den anderen Spielern geheim halten kann.

3. Aktionsprotokoll

Hier notiert der Bioterrorist ganz genau seine Startstadt sowie jede seiner Aktionen.

4. Vorschläge für das Notieren der Aktionen

AKTIONEN DES BIOTERRORISTEN

Als Bioterrorist darfst du in deinem Zug bis zu 2 Terroristen-Aktionen ausführen sowie zusätzlich 1 Aktion „Autofahrt/Schiffahrt“. Diese zusätzliche Aktion „Autofahrt/Schiffahrt“ darfst du vor, nach oder zwischen deinen beiden anderen Aktionen ausführen.

Du musst jede deiner Aktionen auf deinem Standort-Blatt aufschreiben. Vorschläge für das Notieren der Aktionen findest du am unteren Ende des Standort-Blattes.

TERRORISTEN-AKTIONEN

Jede Kombination von Aktionen ist möglich, auch zweimal die gleiche (die Aktion „Autofahrt/Schiffahrt“ sogar dreimal, wenn die zusätzliche dazugenommen wird).



Karte ziehen

Zieh eine Karte vom Infektions-Nachziehstapel auf die Hand.

Als Bioterrorist liegt dein Handkartenlimit bei 7 Karten. Ziehst du eine achte Karte, musst du deine Handkarten auf 7 reduzieren, indem du eine überschüssige Karte auf den Infektions-Ablagestapel abwirfst (ohne dass etwas passiert).



Autofahrt/Schiffahrt

„Bewege“ dich in eine Stadt, die durch eine weiße Linie mit deinem derzeitigen Standort verbunden ist (wie gesagt, nicht indem du deine Spielfigur dorthin bewegst, sondern indem du die Aktion notierst).



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 und „bewege“ dich in eine beliebige Stadt. Erkläre, dass du am Flughafen der Stadt, die du verlassen hast, 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 lila Seuchenwürfel in die Stadt, in der du dich gerade befindest.



Ferninfizierung

Wirf eine Karte auf den Infektions-Ablagestapel ab und lege 1 lila Seuchenwürfel 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, die die gleiche Farbe wie diese Stadt hat. Stelle das Forschungszentrum zurück zum Vorrat.

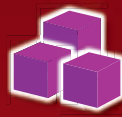
Solange deine Spielfigur gefangen genommen ist, darfst du in deinem Zug nur die Aktionen „Karte ziehen“ und/oder „Flucht“ ausführen.



Flucht

Wirf eine Karte auf den Infektions-Ablagestapel ab und bewege dich in die darauf angegebene Stadt. Erkläre, dass du dort gesichtet worden bist. Dann nimm deine Spielfigur von der Rollenkarte deines Gefangennehmers zu dir zurück.

Da du als Bioterrorist bei der Gefangennahme alle Handkarten abwirfst, musst du nach der Gefangennahme als erste Aktion die Aktion „Karte ziehen“ ausführen. Mit dieser Karte kannst du sofort flüchten oder eine weitere Aktion „Karte ziehen“ ausführen. (Ziehst du eine zweite Karte ist natürlich keine zusätzliche Aktion „Autofahrt/Schiffahrt“ möglich.) Nach einer Aktion „Flucht“ führst du deinen Zug ganz normal zu Ende (dann ist auch die zusätzliche Aktion „Autofahrt/Schiffahrt“ wieder möglich).



Die lila Terroristen-Seuche

Die lila Terroristen-Seuche verhält sich wie die anderen Seuchen, mit den im Folgenden beschriebenen Ausnahmen. Lila Seuchenwürfel können durch die Aktionen des Bioterroristen sowie während der Infektionsphase ins Spiel kommen.

Infektionsphase

Wird in der Infektionsphase die Infektionskarte einer Stadt gezogen, in der schon mindestens 1 lila Seuchenwürfel liegt, müsst ihr sowohl 1 lila Würfel (falls noch nicht ausgerottet) als auch 1 Würfel in der Farbe der Karte (falls noch nicht ausgerottet) in die Stadt legen. Ausbrüche der 4 Standardseuchen werden ganz normal abgehandelt. Ausbrüche der lila Seuche werden so abgehandelt, wie im Folgenden beschrieben.

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

Ausbrüche der lila Terroristen-Seuche

Ausbrüche der lila Terroristen-Seuche lassen in der Stadt ihres Ausbruchs immer nur 1 lila Seuchenwürfel zurück (statt alle 3).

Das gilt nur beim Spiel mit dem Modul 3 „Bioterrorist“, nicht beim Spiel mit dem Modul 2 „Mutation“.

Um einen Ausbruch der lila Terroristen-Seuche durchzuführen, legt zunächst 2 der 3 lila Würfel aus der Stadt des Ausbruchs zurück in den Vorrat. Dann infiziert wie üblich alle Städte, die mit der Stadt des Ausbruchs durch eine Linie verbunden sind, indem ihr in jede dieser Städte je 1 lila Seuchenwürfel legt (und den Infektionsmarker auf der Infektionsleiste 1 Feld vorwärts bewegt).

Dabei gilt wie immer: Kommt es zu Anschlussausbrüchen, werden Städte, die während der momentanen Ausbruchsserie (primärer Ausbruch + eventuelle Anschlussausbrüche) bereits einen Ausbruch hatten, nicht noch einmal infiziert.



Die lila Terroristen-Seuche heilen

Um das Heilmittel für die lila Terroristen-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 eine dieser Karten zu einer Stadt gehört, in der momentan mindestens 1 lila Würfel liegt.

Entdeckt die Wissenschaftlerin oder der Einsatzleiter das Heilmittel mit weniger als 5 Karten, muss dennoch eine der dafür abgeworfenen Karten zu einer Stadt gehören, in der momentan mindestens 1 lila Würfel liegt.

Gewinnen und Verlieren

Die Team-Spieler gewinnen sofort, wenn sie entweder für alle 5 Seuchen die Heilmittel entdeckt haben *oder* die Heilmittel der 4 Standardseuchen entdeckt haben und sich gleichzeitig keine lila Seuchenwürfel auf dem Spielplan befinden.



Wie bei jeder anderen Seuche verlieren die Team-Spieler sofort, wenn weniger Seuchenwürfel vorrätig sind, als eigentlich auf dem Spielplan nachgelegt werden müssten. Beachtet dabei, dass es nur 12 lila Würfel gibt (statt 24).

Der Bioterrorist gewinnt, wenn die Team-Spieler verlieren und sich noch mindestens 1 lila Würfel auf dem Spielplan befindet.

Der Bioterrorist **verliert** (und scheidet damit aus der Partie aus), sobald es den Team-Spielern gelingt, die lila Terroristen-Seuche *auszurotten*.

Der Bioterrorist sollte also möglichst nicht zulassen, dass die lila Seuche direkt nach der Heilung ausgerottet werden kann.

Es gibt keine Gewinner, wenn die Team-Spieler verlieren und sich keine lila Würfel auf dem Spielplan befinden.

Anstandsregeln

Der Bioterrorist darf den Team-Spielern bei ihren Diskussionen natürlich zuhören, sollte aber davon absehen, sie bei ihren Zügen zu unterbrechen. Die Team-Spieler dürfen keine geheimen Absprachen untereinander treffen (z.B. indem sie gemeinsam den Raum verlassen oder sich Zettel zustecken).

Der Bioterrorist darf nicht preisgeben, welche Handkarten er besitzt (nur jeweils diejenige, die er ausspielt). Er muss allerdings die Anzahl seiner Handkarten preisgeben, wenn er danach gefragt wird. Natürlich gilt für den Bioterroristen-Spieler eine Art Ehrenkodex: Die Team-Spieler müssen sich auf seine Ehrlichkeit beim Aufschreiben seiner Standorte ebenso verlassen können, wie darauf, dass er anzeigt bzw. ansagt sobald er entdeckt oder gesichtet wird.

Denkt daran, dass der Bioterrorist nichts zu tun hat, während die Team-Spieler an der Reihe sind und andersherum. Daher solltet ihr möglichst zügig spielen. Natürlich können dennoch knifflige Situationen entstehen, die gelöst werden wollen. Dieser Hinweis soll auch gar nicht notwendige Diskussionen unterbinden, sondern gegenseitige Rücksichtnahme fördern.

Spielbeispiel für den Bioterroristen

In Kairo und Seoul liegt jeweils 1 lila Seuchenwürfel. Der Bioterrorist befindet sich in Seoul (natürlich geheim) und hat 3 Infektionskarten auf der Hand: Kairo, Istanbul und Shanghai.

In seinem Zug führt er eine Ferninfizierung in Kairo durch (indem er die Kairokarte auf den Infektions-Ablagestapel legt). Dann führt er eine Lokalinfizierung in Seoul durch. Schließlich nutzt er seine zusätzliche Aktion „Autofahrt/Schiffahrt“, um sich geheim nach Shanghai „zu bewegen“.

7 *Fl Kairo* *LI* *Shanghai*

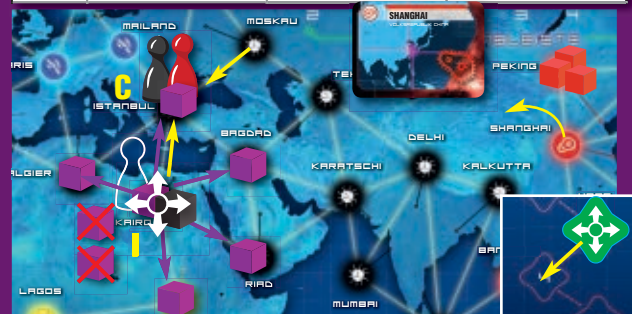


Der Team-Spieler, der jetzt an der Reihe ist, bewegt sich in seinem Zug weder nach Shanghai noch entfernt er lila Seuchenwürfel. In seiner Nachschubphase zieht er eine Epidemiekarte, durch die 3 rote Seuchenwürfel nach Peking und die Karten des Infektions-Ablagestapel zurück auf den Infektions-Nachziehstapel gelegt werden.

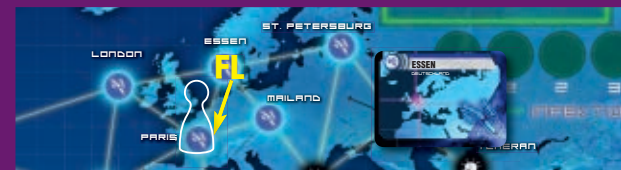
In seiner Infektionsphase zieht er u.a. Kairo, wodurch sowohl 1 schwarzer als auch 1 lila Würfel nach Kairo gelegt werden.

Nun kommt wieder der Bioterrorist an die Reihe. Er wirft seine Shanghaikarte ab, um sich per Charterflug nach Kairo „zu bewegen“ und erklärt, dass er am Flughafen in Shanghai gesichtet wurde. Dann führt er eine Lokalinfizierung in Kairo durch, wodurch es dort zum Ausbruch kommt. Schließlich „fährt“ er weiter nach Istanbul.

8 *↪ Kairo* *LI* *Istanbul G*



Der folgende Team-Spieler bewegt sich in seinem Zug nach Istanbul. Da der Bioterrorist damit entdeckt ist, stellt er seine Spielfigur ebenfalls auf den Spielplan nach Istanbul. Der Team-Spieler hat noch eine Aktion übrig und nimmt mit dieser den Bioterroristen gefangen. Daher muss der Bioterrorist seine Istanbulkarte abwerfen und dem Team-Spieler seine Spielfigur aushändigen.



9 *K* *FL→Essen* *Paris*

In seinem nächsten Zug zieht der Bioterrorist zunächst die Essen-Infektionskarte und führt dann die Aktion „Flucht“ aus, indem er die Essenkarte abwirft und erklärt, dass er am Flughafen dort gesichtet wurde. Er nimmt sich seine Spielfigur zu sich zurück und „bewegt“ sich nach Paris. Sein Plan, in Istanbul einen Ausbruch auszulösen, ist damit gescheitert.

ROLLENKARTEN



BIOTERRORIST

Der Bioterrorist wird nur beim Spiel mit dem Modul 3 „Bioterrorist“ verwendet (siehe Seite 5).

• Nur im Spiel mit dem Modul 3 „Bioterrorist“ verwendbar.
• Nach dem Zug eines Team-Spielers: Du darfst bis zu 2 Seuchenwürfel ablesen und eine eventuelle Aktion „Ausbreiten“ durchführen (in beidseitiger Reihenfolge).



ARCHIVAR

Das Handkartenlimit des Archivars beträgt 8 Karten. Er darf einmal pro Zug mit 1 Aktion diejenige Karte aus dem Spielkarten-Ablagestapel herausuchen, die seinem Standort entspricht und diese auf die Hand nehmen.

• Dein Handkartenlimit beträgt 8 Karten.
• Als Aktion (einmal pro Zug): Suche aus dem Spielkarten-Ablagestapel diejenige Karte heraus, die deinem Standort entspricht und nimm diese auf die Hand.

Das freiwillige Abwerfen von Stadtkarten auf den Spielkarten-Ablagestapel (um sie dem Archivar zuzuschustern) ist nicht erlaubt, außer beim Überschreiten des Handkartenlimits oder wenn eine Aktion dies erfordert.



EINDÄMMUNGS-SPEZIALIST

Immer wenn der Eindämmungs-Spezialist eine Stadt betritt, in der 2 oder mehr Seuchenwürfel der gleichen Farbe liegen, entfernt er 1 davon.

• Betrittst du eine Stadt, in der 2 oder mehr Seuchenwürfel derselben Farbe liegen, entferne 1 davon.

Diese Fähigkeit tritt auch dann in Kraft, wenn er von anderen Spielern dorthin bewegt wird (vom Logistiker oder durch entsprechende Ereigniskarten). Gibt es mehrere Seuchen, die mit 2 oder mehr Würfeln in der Stadt vertreten sind, entfernt er von jeder dieser Seuchen je 1 Würfel.



EPIDEMIOLOGIN

Die Epidemiologin darf einmal pro Zug von einem Spieler, der sich in derselben Stadt wie sie befindet, eine beliebige Karte erhalten. Der andere Spieler muss damit einverstanden sein. Dies ist keine Aktion und nur möglich, wenn die Epidemiologin selbst am Zug ist.

• Einmal pro Zug: Erhalte von einem Spieler, der sich in deiner Stadt befindet, eine beliebige Stadtkarte (Ereigniskarte, Infektionskarte oder Karte der Stadt). Dies ist keine Aktion und nur in deinem eigenen Zug möglich.



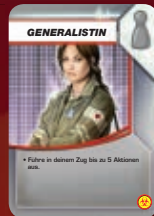
EINSATZLEITER

Der Einsatzleiter darf einmal pro Zug mit 1 Aktion aus der Stadt, in der er selbst steht, 1 Seuchenwürfel nehmen und diesen auf seine Rollenkarte legen (er sammelt also eine Probe ein).

• Als Aktion (einmal pro Zug): Nimm aus der Stadt, in der du dich befindest, 1 Seuchenwürfel und lege ihn auf deine Rollenkarte.
• Bei der Aktion „Heilmittel entdecken“: Lege die genau 2 Karten weg, abgesehen um die Seuchenwürfel, die du durch die Aktion „Heilmittel entdecken“ von deiner Rollenkarte entfernst.

Führt er eine Aktion „Heilmittel entdecken“ durch, darf er genau 2 benötigte Stadtkarten durch 3 Würfel der benötigten Farbe ersetzen, die auf seiner Rollenkarte liegen (indem er sie in den Vorrat zurücklegt).

Der Einsatzleiter darf jederzeit Würfel von seiner Rollenkarte zurück in den Vorrat legen. („Jederzeit“ ist hier mit den gleichen Einschränkungen verbunden, wie sie für das Ausspielen von Ereigniskarten gelten, siehe Seite 7 der Pandemie-Spielanleitung.)



GENERALISTIN

Die Generalistin darf in ihrem Zug bis zu 5 Aktionen ausführen.

• Führe in deinem Zug bis zu 5 Aktionen aus.



TROUBLESHOOTERIN

Die Troubleshooterin darf sich am Anfang ihres Zuges die obersten Karten des Infektions-Nachziehstapels ansehen und diese dann, ohne deren Reihenfolge zu ändern, zurück auf den Stapel legen. Dabei darf sie sich maximal so viele Karten ansehen, wie es der momentanen Infektionsquote entspricht (die Zahl unter der Position des Infektionsmarkers auf der Infektionsleiste).

• Am Anfang deines Zuges: Du darfst die obersten Karten vom Infektions-Nachziehstapel ansehen und die momentanen Infektionswerte ablesen.
• Bei der Aktion „Direktflug“ muss die die Stadt, in die du fliegst, nicht abwerfen, nicht abwerfen.

Sollte die Troubleshooterin beim Spiel mit dem Modul 2 „Mutation“ auf diese Weise eine Mutationskarte „voraussehen“, darf sie sich aber nicht die unterste Karte des Stapels ansehen.

Wenn sich die Troubleshooterin per Direktflug in eine andere Stadt bewegt, muss sie die dafür verwendete Stadtkarte zwar vorzeigen, aber *nicht* abwerfen. Diese Bewegungsfähigkeit darf sie auch einsetzen, wenn sie andere Spielfiguren mit der Ereigniskarte „Sondergenehmigung“ bewegt, aber nicht, wenn ihre Spielfigur von anderen Spielern bewegt wird.

IMPRESSUM

Autoren: Matt Leacock und Tom Lehmann

Illustration: Chris Quilliams

Entwicklung: Z-Man Games

Testspieler: Jim Boyce, David Cortright, Barry Eynon, Chris und Kim Farrell, Jay Heyman, Dave Helmbold, Wei-Hwa Huang, Trisha Lantzner, Donna Leacock, Chris Lopez, Ron Sapolsky, Don Woods und Michelle Zentis.

Ein besonderer Dank gilt: Tom Lehmann, Scott di Bartolo, Wei-Cheng Cheng, Eric Herman, Christian Kuntz, Brian Lee, Jeremy Moritz, Kwanchai Moriya, Kima Pesan, Jack Reda, Ole Steiness, Isaiah Tanenbaum sowie Wei-Hwa Huang für seinen unermüdlichen Einsatz beim Gegenlesen der Regeln.

Regeln online lernen (Englisch):

www.zmangames.com/on-the-brink-online-rules.htm

© 2013 Z-Man Games Inc.

31 rue de la Coopérative

Rigaud QC J0P 1P0

Canada

Z-MAN
games
info@zmangames.com
www.zmangames.com