

Pandemie (Die Heilung: Würfelspiel) - KSR

Ihr gewinnt oder verliert gemeinsam. Findet Ihr Heilmittel für alle 4 Krankheiten, habt Ihr gewonnen. Erreicht 1 Spritze den Totenkopf / es sind zu wenig Würfel (Phase 4) im Infektions-Beutel, verliert Ihr. Jederzeit darf man in den Infektions-Beutel schauen, um die Anzahl der Würfel darin zu checken. Die Mitspieler dürfen beratend wirken, jedoch entscheidet man selbst, was man jeweils tut. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt, beginnend mit dem Startspieler. Jeder Zug hat 4 Phasen in Folge:

1) Spielerwürfel werfen und Aktionen ausführen:

- ◆ Würfle mit allen Deinen Spielerwürfeln gleichzeitig. Verwende jeden Würfel wie folgt:
Aktions-Symbol: Das kannst Du entweder nutzen (Aktion ausführen) oder Du würfelst erneut.
Biohazard-Symbol: Kein erneutes Würfeln. Infektionsquoten-Spritze um 1 Feld vorrücken.



Lege den Würfel beiseite. ZUVOR darfst Du offene Ereignisse nutzen.
Erreicht/passiert die Spritze ein rotes Symbol, löst das eine **Epidemie** aus.

- ◆ Nach jeder Aktion legst Du den genutzten Würfel beiseite. Du musst nicht alle Würfel nutzen. Nutzt Du einen Würfel, musst Du direkt seine Effekte komplett ausführen.
Manche Symbole sind nur auf Rollenkarten zu sehen, die solche Aktionen erlauben.

FLIEGEN (Flugzeug): Bewege Deine Spielfigur von der aktuellen in eine beliebige andere Region.

FAHREN (Schiff): Bewege Deine Spielfigur von der aktuellen in eine benachbarte Region.

BEHANDELN (Spritze): ENTWEDER legst Du 1 Infektions-Würfel von der Region, in der Deine Spielfigur steht, in die Mitte des Behandlungs-Zentrums (BZ).
ODER Du gibst 1 Infektions-Würfel vom BZ in den Beutel.
Sollte bereits ein Heilmittel für die gerade behandelte Krankheit existieren, wirfst Du ALLE Infektions-Würfel einer Farbe von Deiner Region / BZ in den Beutel.

PROBE
SAMMELN (Glas): Nimm 1 Infektions-Würfel einer noch unheilbaren Krankheit vom BZ (aus der Mitte) und lege diesen mit dem Spielerwürfel dieser Aktion als Probe auf Deine Rollenkarte.

Epidemien:

- ◆ Würfle mit allen Würfeln aus der Mitte des BZ UND mit so vielen Würfeln aus dem Infektions-Beutel, wie auf dem neuen Segment der Infektions-Quote (3 - 5 Würfel) abgebildet sind.
- ◆ Lege gewürfelte Kreuze ins CDC und Augenzahlenwürfel in die passenden Regionen.
- ◆ Prüfe im Uhrzeigersinn (ab Region 1), ob es irgendwo zum Ausbruch (mehr als 3 Würfel SELBER FARBE in einer Region) kommt.
- ◆ Nach einer Epidemie darfst Du Deinen Zug fortsetzen.

Ausbrüche:

- ◆ Rücke die Ausbruchs-Spritze um 1 Feld vor.
- ◆ Lege überzählige Würfel (mehr als 3 in Farbe der ausgebrochenen Krankheit) in nächste Region (im Uhrzeigersinn betrachtet). Es kann zu einer Kettenreaktion kommen:
Die Augenzahl der einer nächsten Region zugefügten Würfel muss nicht zur Region passen.
Liegen nun dort auch mehr als 3 Würfel einer Farbe, kommt es auch dort zum Ausbruch usw..

2) Proben weitergeben:

- ◆ Du kannst auf Deiner Rollenkarte gesammelte Würfel an 1 Mitspieler in Deiner Region weitergeben. Dieser Mitspieler legt die Würfel auf seine Rollenkarte. Die jeweilige Probe muss samt Spielerwürfel eindeutig zusammenbleiben.

3) Heilmittel finden:

1-mal je Zug

- ◆ Würfel geheilter Krankheiten lösen weiterhin Epidemien aus, sind also nicht aus dem Spiel.
- ◆ Wirf die Würfel aller Proben einer Farbe, die auf Deiner Rollenkarte liegen.
- ◆ Addiere die Augenzahlen (Kreuze = 0). Erfolg, wenn Wert ≥ 13 : Heilmittel ist gefunden.

Erfolg: Lege 1 geworfenen Infektions-Würfel passend auf die Karte "Heilbare Krankheiten".
Alle übrigen geworfenen Würfel, alle Würfel dieser Farbe, die von Mitspielern als Proben aufbewahrt werden und Würfel dieser Farbe im BZ kommen in den Infektions-Beutel.
Die Spielerwürfel zu den verwendeten Proben gehen an deren Besitzer zurück.
BEACHTET: Sind Heilmittel für alle 4 Krankheiten gefunden, **habt Ihr gewonnen**.

Misserfolg: Du behältst Deine Proben inkl. gewürfelter Kreuze.

4) Regionen infizieren:

Bei zu wenigen Würfeln im Beutel habt Ihr sofort verloren.

- ◆ Ziehe blind aus dem Beutel so viele Würfel, wie im aktuellen Segment abgebildet und würfle diese.
- ◆ Lege gewürfelte Kreuze ins CDC und Augenzahlenwürfel in die passenden Regionen.
- ◆ Prüfe wieder ab Region 1, ob es zu einem Ausbruch kommt.
- ◆ Dein Zug ist beendet und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Ereignisse:

- ◆ Gib die auf einer Ereignis-Karte abgebildete Anzahl Würfel vom CDC in den Infektions-Beutel und führe den Karteneffekt aus. Du kannst auch direkt weitere Ereignisse nutzen.
- ◆ Ereignisse können von allen Spielern und jederzeit genutzt werden (außer: wenn Infektionswürfel geworfen werden: Ereignisse erst nach Verteilung auf Regionen und Abhandlung evtl. Ausbrüche).
- ◆ Nach Nutzung ist die Ereignis-Karte verdeckt unter ihren Zugstapel zu schieben.
- ◆ Die Auslage der Ereignisse wieder auf 3 offene Ereignisse aufstocken.