



Malte Meinecke

VIR ID



2-4	60-150 min	12+



Spielidee

Die Menschheit hat sich über die Erde ausgebreitet und sie nach ihren Wünschen geformt. Sie hat Krankheiten besiegt und die Lebenserwartung dank modernster Medizin und Technologie immer weiter gesteigert. Doch wie lange wird dieser Zustand halten? Wann bricht die globale Katastrophe in Form eines Krankheitserregers aus, der sich über die ganze Welt verbreitet? Gegen den es kein wirksames Mittel gibt und der für viele Menschen tödlich ist?

In diesem gnadenlosen Spiel verkörpert ihr solche Krankheitserreger und euer gemeinsames Ziel ist es, die menschliche Spezies vollständig auszurotten! Dazu infiziert ihr schleichend große Bevölkerungsgruppen, bevor sich euer genetisches Profil ändert und unangenehme Nebenerscheinungen auftreten. Dafür stehen unterschiedlichste Symptome zur Verfügung, mit denen jeder einen ganz eigenen Gen-Cocktail mixen kann.

Doch die Menschheit bleibt natürlich nicht untätig und forscht fieberhaft nach Heilmitteln, sobald der Erreger entdeckt wurde. Wer wird schneller sein? Die Forschung oder eure Seuche?

Nur einer kann überleben!

Spielvorbereitung

Der Spielplan wird für alle Spieler gut einsehbar in der Mitte des Tisches platziert.



- 1 Der schwarze Forschungsmarker wird auf das schwarz umrandete Feld am oberen Ende der Forschungsleiste gestellt.
- 2 Der lila Heilmittelmarker wird im unteren Bereich der Forschungsleiste auf das rot umrandete Feld mit der entsprechenden Spielerzahl gestellt.
- 3 Graue Bevölkerungssteine (Leichen) werden gemäß der angezeigten, spielerzahlabhängigen Anzahl auf die sechseckigen Kontinentfelder gestellt; restliche graue Bevölkerungssteine werden als Vorrat neben dem Plan bereitgelegt.
- 4 Landverbindung
- 5 Seeverbindung
- 6 Flugverbindung (Flugverbindungen sind nicht als Linie eingezeichnet, da man mit einem Flugzeug von jedem Flughafen zu jedem anderen Flughafen reisen kann!)
- 7 Stadtfeld (Bevölkerungsgröße 2-6)
- 8 Nachziehstapel für Ereigniskarten

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 4 Erregerpläne (1 je Farbe)
- 4 Würfel W6
- 132 Karten, bestehend aus:
 - 5 Startkarten
 - 95 Ereigniskarten (5 „Massive Forschung“, 9×A, 27×B, 27×C, 27×D)
 - 16 Karten „Symptomstamm“
 - 16 Karten „Erreger“ (4 je Farbe)
- 12 rechteckige Marker „Individuelle Mutation“
- 35 runde Marker „Gegenwehr“
- 1 schwarzer Forschungsmarker
- 1 violetter Heilmittelmarker
- 88 kleine Holzwürfel (22 je Farbe), im weiteren „Anzeigesteine“
- 160 große Holzwürfel (25 je Farbe + 60 graue), im weiteren „Bevölkerungssteine“
- 42 Stadtabdeckplättchen (je 21 für 2 und für 3 Spieler)

Jeder Spieler wählt eine Spielerfarbe und erhält in dieser Farbe:

- 1 Erregerplan
- 25 Bevölkerungssteine
- 22 Anzeigesteine
- 1 Satz mit alternativen Karten „Erreger“

Das **erste Spiel** spielt ihr am besten mit dem auf euren Erregerplänen aufgedruckten Erreger „Bakterie“. In späteren Partien könnt ihr gemeinsam auch einen anderen Erregertypen wählen, der für euch alle gilt, und damit die Bakterie überdecken.

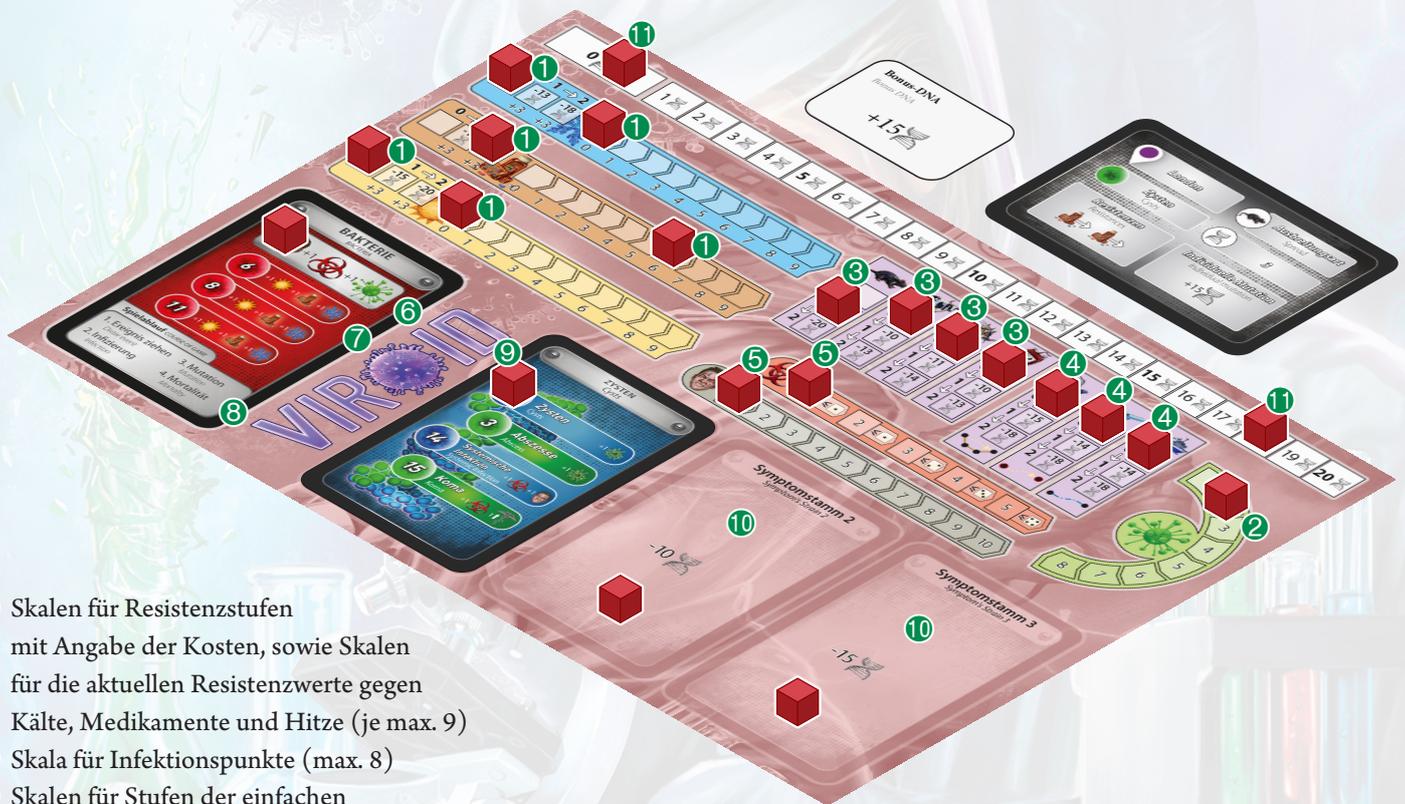
Wichtig: Alle Spieler müssen denselben Erregertyp spielen!

Wer als Letzter von euch krank war, wird **Startspieler** und verteilt eine zufällige Startkarte an jeden Spieler. Die Verwendung der auf der Startkarte vorgegeben Konstellation beschleunigt den Einstieg in das erste Spiel. Nehmt euch reihum einen zufällig bestimmten Symptomstamm mit dem angegebenen Namen, sowie Resistenzen, Ausbreitungsarten, die individuelle Mutation und die restlichen DNA-Punkte, die auf eurer jeweiligen Startkarte genannt sind. Nicht verwendete Startkarten und individuelle Mutationen kommen aus dem Spiel.

Legt die 22 Anzeigesteine der eigenen Farbe entsprechend auf dem eigenen Erregerplan ab (siehe Beschreibung des Beispiels auf der nächsten Seite):

Verwendete Symbole

- Kälteresistenz
- Medikamentenresistenz
- Hitzeresistenz
- Infektionspunkt
- Schwere
- Sterblichkeit
- einfache Ausbreitungsart Kleintier
- einfache Ausbreitungsart Nutztier
- einfache Ausbreitungsart Insekt
- einfache Ausbreitungsart Blut
- erweiterte Ausbreitungsart Vogel
- erweiterte Ausbreitungsart Flugzeug
- erweiterte Ausbreitungsart Schiff
- DNA-Punkt
- Heilmittel
- Forschung



- 1 Skalen für Resistenzstufen mit Angabe der Kosten, sowie Skalen für die aktuellen Resistenzwerte gegen Kälte, Medikamente und Hitze (je max. 9)
- 2 Skala für Infektionspunkte (max. 8)
- 3 Skalen für Stufen der einfachen Ausbreitungsarten mit Angabe der Kosten
- 4 Skalen für Stufen der erweiterten Ausbreitungsarten mit Angabe der Kosten
- 5 oben: Skala für „Sterblichkeit“ (max. 5), unten: Skala für „Schwere“ (max. 10)
- 6 Startfähigkeit des Krankheitserregers
- 7 weitere Fähigkeiten des Krankheitserregers
- 8 Übersicht über den Rundenablauf
- 9 Symptomstamm (hier Zysten) mit 4 oder 5 Symptomen
- 10 Platz für zwei weitere Symptomstämme mit Angabe der Kosten
- 11 Zählleiste mit zwei Anzeigesteinen für maximal 40 DNA-Punkte – überzählige Punkte verfallen

Beispiel: Du (rot) erhältst die Startkarte „London“, somit entwickelst du „Kleintier“ Stufe 1 ③ und „Medikamentenresistenz“ Stufe 2 ① auf deinem Erregerplan. Als Folge schiebst du deinen Marker für Medikamentenresistenz auf Feld 6.

Die Gruppe hat entschieden, mit der Bakterie zu spielen. Daraus resultieren je 1 Punkt in Sterblichkeit und Schwere ⑤ sowie 1 Infektionspunkt ②, zu dem wir später kommen. Zusätzlich erhältst du einen zufällig gewählten Symptomstamm „Zysten“ ⑨ und legst ihn auf das linke Feld für Symptomstämme.

Die Gegenwehrmarker und alle verbliebenen Symptomstämme werden als Vorrat neben den Spielplan gelegt.

Nachdem alle Spieler ihren Erreger ausgestattet haben, setzen sie ihren ersten Infizierten auf ein freies Feld, für das sie die Voraussetzungen erfüllen. Bei Verwendung der Startkarten ist diese erste Stadt vorgegeben.

Hier nimmt das Unheil seinen Lauf...

Spielstart für Experten

Anstatt Startkarten auszuteilen, erhält jeder Spieler zu Spielbeginn eine zufällig bestimmte individuelle Mutation und 55 DNA-Punkte, mit denen der eigene Erreger frei entwickelt werden kann. Hierbei ist zu beachten, dass jeder Spieler anfangs mindestens 1 einfache Ausbreitungsart, 1 Resistenzstufe und 1 Symptomstamm mit 1 Symptom entwickelt haben muss. Die Regeln zum Erwerb von Mutationen werden unter Phase 3: Mutation genauer erläutert.

Zuerst führt der Startspieler seine Entwicklung vollständig durch, danach die anderen Spieler im Uhrzeigersinn. Dabei dürft ihr natürlich miteinander diskutieren – ihr spielt schließlich gemeinsam!

Spielziel

Als Erreger ist es euer Ziel, einen großen Teil der Menschheit auszulöschen und im Rest der Welt präsent zu sein. Das bedeutet, jede Stadt auf dem Spielfeld muss entweder ausgelöscht oder mit mindestens einem Erregerstamm infiziert sein. Zusätzlich muss für ausreichend Bevölkerung gestorben sein.

Spielablauf

Die Partie beginnt beim Startspieler, welcher alle nachstehenden Phasen nacheinander ausführt, bevor der nächste Spieler im Uhrzeigersinn am Zug ist und seinerseits alle Phasen ausführt.

Phase 0: Erreger (nur bei bestimmten Erregerarten)

Phase 1: Ereignis ziehen

Phase 2: Infizierung

Phase 3: Mutation

Phase 4: Mortalität

Dort markierst du sofort das oberste, gleichnamige Symptom „Zysten“ ⑨ und erhältst 1 weiteren Infektionspunkt ②.

Als „individuelle Mutation“ erhältst du bei Spielstart den Marker für 15 zusätzliche DNA-Punkte, wodurch du zusammen mit den 3 DNA-Punkten der Startkarte nun über 18 DNA-Punkte verfügst und diese auf deiner DNA-Leiste ⑩ markierst.

Setze einen Bevölkerungsstein deiner Farbe auf eines der beiden Kleintier-Felder von London.

Gemeinsam seid ihr stark!

Da ihr gemeinsam spielt, dürft ihr euch jederzeit untereinander darüber absprechen, wer wann was machen will oder soll. Letztlich entscheidest aber du als aktiver Spieler, was du tatsächlich tust und was nicht – es herrscht keine Demokratie!

Phase 0: Erreger

Bei einigen Erregern (beispielsweise dem Virus) gibt es eine Phase 0, in der sich der Erreger automatisch entwickelt oder ausbreitet. Dies geschieht vor jeder Phase 1: Ereignis ziehen und wird vom aktiven Spieler ausgeführt (siehe Die Erreger).

Phase 1: Ereignis ziehen

Als aktiver Spieler deckst du die oberste Karte vom Ereignisstapel auf. Das dort beschriebene Ereignis ① wird sofort ausgeführt (für Details siehe gesondertes Übersichtsblatt). Das Ereignis gilt für alle Spieler, wenn nichts anderes angegeben ist.



Anschließend folgt der Heilungsschritt ②. Auf jeder Karte werden zwischen 0 und 4 Städtenamen genannt. Aus jeder der genannten Städte musst du, sofern möglich, je einen farbigen Bevölkerungsstein einer beliebigen Farbe (nicht zwingend deine) entfernen und dem Besitzer zurückgeben. Leichen (graue Bevölkerungssteine) darfst du hierbei nicht entfernen.

Jedes Mal, wenn du im Heilungsschritt den letzten farbigen Bevölkerungsstein (Infizierten) aus einer Stadt entfernst, rückt du den Forschungsmarker um ein Feld nach unten. Dies ist ein **Forschungserfolg** der Menschen! Wurde dieser Forschungserfolg durch eine Karte „Massive Forschung“ ausgelöst, rückt du den Forschungsmarker ein weiteres Feld nach unten.

Abschließend erhältst du so viele DNA-Punkte ③, wie am unteren Rand der Karte aufgedruckt ist. Nun kann mit der Infizierung der Bevölkerung begonnen werden.

Beispiel: Du deckst das Ereignis „Mildes Klima“ auf. Jeder erhält je eine Hitze- und Kälteresistenz. In keiner Stadt wird geheilt. Du erhältst 10 DNA-Punkte.

Somit besitzt du jetzt insgesamt eine Hitzeresistenz von 1, eine Kälteresistenz von 1 und 28 DNA-Punkte.



Phase 2: Infizierung

In dieser Phase **musst** du so viele deiner Infektionspunkte nutzen wie möglich.

Nimm dazu so viele Bevölkerungssteine aus deinem Vorrat, wie du Infektionspunkte hast. Entscheide nun, wie du diese auf deine einfachen Ausbreitungsarten verteilst. Lege auf jedes Feld oberhalb der Anzeigesteine der Skalen für einfache Ausbreitungsarten maximal 1 Bevölkerungsstein. Auch auf eine individuelle Mutation mit einfacher Ausbreitungsart kann 1 Bevölkerungsstein gelegt werden.

Hast du mehr Infektionspunkte als Platz auf den Skalen für Ausbreitungsarten (und auf der Mutation), kommen überzählige Bevölkerungssteine zurück in deinen Vorrat.

Anschließend legst du einen Bevölkerungsstein nach dem anderen von einer Ausbreitungsartenskala oder der Mutation auf ein leeres Feld einer Zielstadt mit der passenden Ausbreitungsart, um dort eine Bevölkerung zu infizieren.

Die zweite und alle folgenden Infizierungen müssen nicht am selben Ort stattfinden und dürfen bereits direkt zuvor infizierte Städte als Ausgangspunkt haben!

Bei der Infizierung müssen folgende Regeln beachtet werden:

1. Du **musst** mindestens über die in der Zielstadt geforderten Resistenzen verfügen (Kälte-, Medikamenten- und Hitze-resistenz) – auch dann, wenn du dort bereits einen Infizierten hast.
2. Du benötigst und verbrauchst die entsprechende Ausbreitungsart des Zielfeldes.
3. Es muss sich mindestens ein bereits Infizierter deiner Farbe in dieser Stadt oder in einer über eine Landverbindung benachbarten Stadt befinden. Die erweiterte Ausbreitung umgeht dies teilweise, siehe Regel 4.
4. Für eine **erweiterte Ausbreitung** benutzt und verbrauchst du zusätzlich zur einfachen Ausbreitung die erweiterten Ausbreitungsarten „Vogel“, „Schiff“ oder „Flugzeug“.
5. Eine Stadt **mit mindestens 1 Leiche** (grauer Stein) **und keinem Infizierten** (farbiger Stein) steht unter **Quarantäne** und darf mit normalen Mitteln nicht erneut infiziert werden.

Ausnahmen von der Quarantäne

Nekrose

Die Nekrose ist ein Symptom, das sich lediglich auf zwei Symptomstämmen entwickeln lässt. Sobald ein beliebiger Spieler das Symptom „Nekrose“ entwickelt hat, gelten die Infizierungsbeschränkungen durch Quarantäne für **alle** Spieler nicht mehr!

Einmalausbreitung

Die einzige andere Möglichkeit, eine Stadt unter Quarantäne zu infizieren, ist die Verwendung von Einmalausbreitungen wie zum Beispiel beim Symptom „Husten“ oder bei Ereignissen.

Du kombinierst also jeweils 1 Infektionspunkt und eine Stufe einer einfachen Ausbreitungsart (plus optional eine Stufe einer erweiterten Ausbreitungsart), um eine Bevölkerung zu infizieren. Stufe 1 einer Ausbreitungsart erlaubt also die Infizierung von 1 Bevölkerung mit 1 Infektionspunkt pro Runde, während Stufe 2 die Infizierung von 2 Bevölkerungseinheiten pro Runde mit jeweils 1 Infektionspunkt erlaubt.

Kannst du Bevölkerungssteine nicht mehr gemäß den Regeln platzieren (bspw. weil du nicht die notwendigen Resistenzen oder Ausbreitungsarten für erreichbare Städte hast), kommen die restlichen Bevölkerungssteine zurück in deinen Vorrat.

Für jede in dieser Phase infizierte Bevölkerung, d.h. für jeden von dir soeben platzierten farbigen Bevölkerungsstein, erhältst du 1 DNA-Punkt!

Zustand der Bevölkerung

Der aktuelle Zustand der Bevölkerung wird über die Bevölkerungssteine bestimmt:

- Ein **leeres Feld** auf dem Spielplan steht für eine gesunde Bevölkerung.
- Befindet sich auf dem Feld ein Bevölkerungsstein einer **Spielerfarbe**, ist diese Bevölkerung mit dem entsprechenden Krankheitserreger infiziert (aber noch am Leben).
- Liegt ein **grauer** Bevölkerungsstein auf dem Feld, so gilt diese Bevölkerung als verstorben. Ist eine Stadt vollständig mit grauen Bevölkerungssteinen belegt, gilt diese Stadt als ausgelöscht. Spieler müssen diese Stadt auf dem Landweg umgehen oder mittels Vögeln über sie hinwegfliegen.

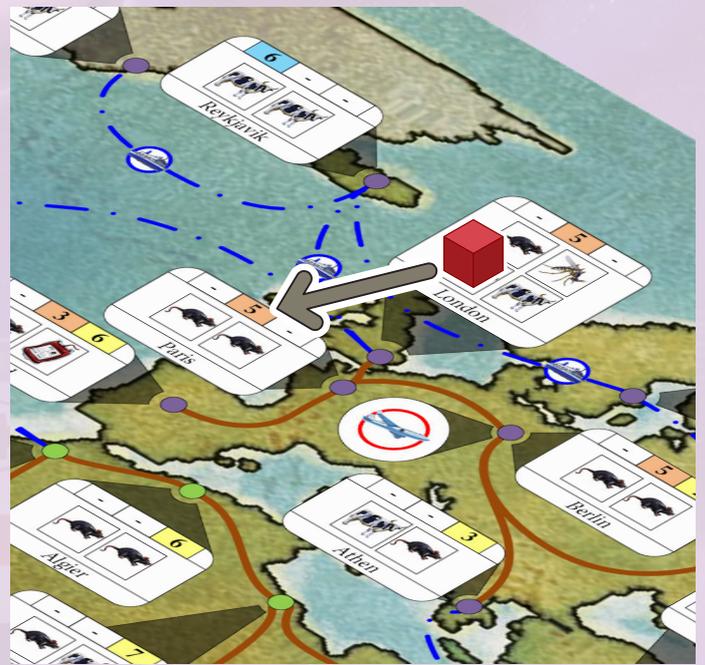
Ausgelöschte Städte sind von Ereigniskarten nicht mehr betroffen (weder durch das Ereignis, z.B. Leichenentfernung, noch im Heilungsschritt).

Beispiel: Aufgrund deiner Startkarte hast du (rot) 2 Infektionspunkte, die Ausbreitungsart „Kleintier Stufe 1“ und eine Medikamentenresistenz von 6. Ein von dir Infizierter (roter Bevölkerungsstein) befindet sich in London. Da du nur eine Ausbreitung Stufe 1 besitzt, kannst du nur einmal infizieren, obwohl du 2 Infektionspunkte hast.

Mit deiner Ausbreitungsart „Kleintier“ Stufe 1 kannst du nun entweder in London erneut infizieren, oder ausgehend von London auf dem Landweg Paris infizieren, für welches du eine ausreichende Medikamentenresistenz besitzt (5 sind gefordert, 6 hast du).

Du legst also einen deiner Bevölkerungssteine auf ein Kleintier-Feld eines dieser Orte ab. Dafür erhältst du 1 DNA-Punkt.

Den zweiten Infektionspunkt kannst du nicht mehr benutzen, da du deine Ausbreitungsfähigkeiten bereits vollständig verbraucht hast.



Phase 3: Mutation

In dieser Phase kannst du beliebig viele Mutationen entwickeln.

Ausbreitungsarten und **Resistenzen** müssen zuerst auf Stufe 1 entwickelt werden, bevor auf Stufe 2 mutiert werden darf. Beide Stufen dürfen auch in einer Phase direkt nacheinander entwickelt werden. Die Kosten für die jeweilige Stufe der Ausbreitungsart oder Resistenz stehen auf dem Erregerplan. Bei der Entwicklung von Resistenzen erhältst du pro Stufe 3 weitere Resistenzpunkte (für beiden Stufen zusammen also 6 Resistenzpunkte).

Um einen neuen **Symptomstamm** zu entwickeln, wählst du eine Symptomstammkarte aus dem Vorrat aus und legst sie auf einen freien Symptomstamplatz deines Erregerplans. Die Kosten für den Stamm sind auf dem jeweiligen Feld des Erregerplans aufgedruckt (erster Stamm 5 DNA-Punkte, zweiter 10 und dritter 15).

Beispiel: Nach deiner Ausbreitung nach Paris besitzt du insgesamt 29 DNA-Punkte. Da du bereits 2 Infektionspunkte hast, aber nur 1 Ausbreitungsmöglichkeit, wäre es sinnvoll, eine weitere Ausbreitungsmöglichkeit zu erwerben (beispielsweise Nutztiere für 10 DNA-Punkte). Andererseits wirst du aber auch weitere Resistenzen benötigen, um dich weiter auszubreiten (im Bereich um London und Paris vor allem Hitzeresistenz, die du für 15 DNA-Punkte erwerben kannst).

Im Gegensatz zum Spielstart ist bei einem Erwerb das erste Symptom **nicht** bereits entwickelt. Es ist nicht erlaubt, mehrere Stämme des gleichen Namens zu besitzen.

Erreger-Fähigkeiten werden, genau wie **Symptome**, von oben nach unten entwickelt. Dazu wird der Anzeigestein eine Zeile nach unten gerückt. Die DNA-Kosten für das jeweils nächste Symptom oder die nächste Fähigkeit sind auf der Karte bzw. dem Erregerplan aufgedruckt. Beim Entwickeln eines Symptoms oder einer Fähigkeit bleiben die Effekte der vorhergehenden Entwicklungen erhalten.

Alle erworbenen Mutationen treten sofort in Kraft und werden ggf. per Anzeigestein auf dem Erregerplan festgehalten.

Du darfst beliebig viele Mutationen in einer Runde entwickeln, solange du genügend DNA-Punkte zur Verfügung hast. Du darfst DNA-Punkte für die nächsten Runden aufsparen.

Hilfreich wäre auch eine erweiterte Ausbreitung per Schiff, Vogel oder Flugzeug, was 14 bzw. 15 DNA-Punkte kostet. Auch ein neuer Symptomstamm wäre hilfreich (beispielsweise Husten mit der ersten Stufe, die eine weitere Ausbreitung per Kleintier ermöglicht, für insgesamt 14 DNA-Punkte).

Alles davon kannst du dir allerdings nicht leisten, somit musst du dich entscheiden...

Phase 4: Mortalität

Nachdem du DNA-Punkte investiert hast, ermittelst du, wie viel der von dir infizierten Population verstirbt.

Die **Schwere** eines Erregers zeigt hierbei an, wie viele Würfel geworfen werden müssen. Seine **Sterblichkeit** gibt an, welche Würfelresultate zum Tod einer Bevölkerung führen.

Du **musst alle** durch die Schwere vorgegebenen Würfel benutzen. Reichen die Würfel nicht aus, würfelst du mehrfach.

Für jedes erfolgreiche Würfelresultat ersetzt du einen Bevölkerungsstein **deiner** Farbe in einer Stadt deiner Wahl durch einen grauen Bevölkerungsstein (Leiche). Die Leichen werden als erstes den entsprechenden Kontinentfeldern auf dem Spielplan entnommen (siehe Farbe der Stadt und der Kontinentfelder). Ist das Feld des entsprechenden Kontinents leer, werden Leichen aus dem allgemeinen Vorrat genommen. Deinen Bevölkerungsstein erhältst du zurück.

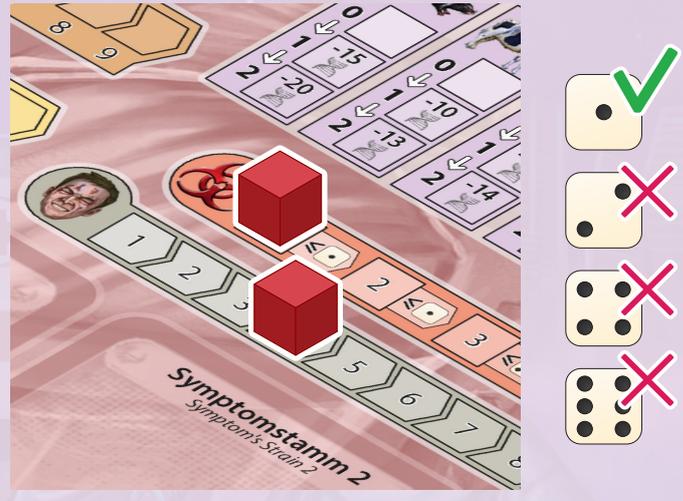
Du **musst alle** erfolgreichen Würfelresultate verwenden, wenn es den Regeln gemäß möglich ist. Du darfst nicht darauf verzichten. Du kannst nur Infizierte deiner Farbe versterben lassen!

Sollten in einer Phase mehrere Infizierte versterben, **musst** du (soweit möglich) **verschiedene Städte** auswählen. Hast du nicht genügend verschiedene Städte infiziert, lässt du ausnahmsweise mehrere Infizierte in derselben Stadt versterben.

Für jeden Verstorbenen in dieser Phase erhältst du 1 DNA-Punkt!

Sollte der letzte farbige Bevölkerungsstein einer Stadt sterben, resultiert daraus **KEIN** Forschungserfolg!

Beispiel: Dein Erreger besitzt eine Schwere von 4 bei einer Sterblichkeit von „kleiner gleich 1“. Du würfelst 1 – 2 – 4 – 6. In Anbetracht deiner Sterblichkeit ist nur der Wurf „1“ ein Erfolg. Du ersetzt somit 1 deiner roten Infizierten durch 1 graue Leiche und erhältst dafür 1 DNA-Punkt.



Liegen in einer Stadt ausschließlich Leichen, gilt diese Stadt als ausgelöscht. Ereigniskarten haben keinen Einfluss mehr auf diese Stadt und Spieler können diese Stadt nur noch mit Hilfe von Vögeln überfliegen, aber nicht regulär durch sie hindurchziehen. Außerdem werden alle Gegenwehrmarker von dieser Stadt entfernt (Vogel-, Kleintier- und Nutztierversorgung). Gesperrte Seeverbindungen bleiben weiterhin gesperrt.

Nachdem du diese Phase beendet hast, ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn am Zug und beginnt je nach Erreger mit Phase 0 oder 1.

Spielende

Das Spiel kann auf mehrere Arten enden:

Ihr habt **gewonnen**, wenn am Ende von Phase 4 eines Spielers:

- Alle grauen Leichen von allen vier Kontinent-Feldern genommen worden sind
- und -
- in jeder (nicht bereits ausgelöschten) Stadt auf dem Spielfeld mindestens ein Infizierter einer beliebigen Farbe steht.

Zu diesem Zeitpunkt kann davon ausgegangen werden, dass die restliche Menschheit in Anbetracht der beträchtlichen Ausbreitung und Letalität der Erreger nicht überleben wird!

In folgenden Situationen hingegen habt ihr das Spiel **verloren**:

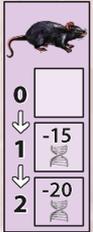
- Am Ende von Phase 4, wenn 1 Spieler (im 2-Spieler-Spiel) oder 2 Spieler (im 3- oder 4-Spieler-Spiel) keine Infizierten mehr auf dem Spielfeld besitzen (sie wurden ausgelöscht).
- oder -
- Sofort, wenn der Forschungsmarker und der Heilmittelmarker auf dem gleichen Feld stehen.
- oder -
- Sofort, wenn ein Spieler in Phase 1 keine Ereigniskarte mehr ziehen kann, da der Stapel aufgebraucht ist.

Erläuterungen

Einfache Ausbreitungsarten

Stufe 1 erlaubt jeweils eine Ausbreitung von 1 Infizierten je Spielzug, Stufe 2 jeweils 2 Ausbreitungen (wenn entsprechend Infektionspunkte vorhanden sind).

Kleintier

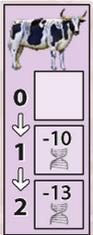


(Stufe 1) Kosten: 15 DNA-Punkte

(Stufe 2) Kosten: 20 DNA-Punkte

Ausbreitung in bereits infizierte oder über Landverbindungen benachbarte Städte.

Nutztier

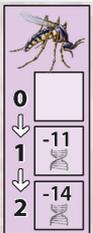


(Stufe 1) Kosten: 10 DNA-Punkte

(Stufe 2) Kosten: 13 DNA-Punkte

Ausbreitung in bereits infizierte oder über Landverbindungen benachbarte Städte.

Insekt

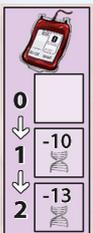


(Stufe 1) Kosten: 11 DNA-Punkte

(Stufe 2) Kosten: 14 DNA-Punkte

Ausbreitung in bereits infizierte oder über Landverbindungen benachbarte Städte.

Blut



(Stufe 1) Kosten: 10 DNA-Punkte

(Stufe 2) Kosten: 13 DNA-Punkte

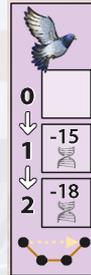
Ausbreitung in bereits infizierte oder über Landverbindungen benachbarte Städte

Erweiterte Ausbreitungsarten

Erweiterte Ausbreitungsarten sind nicht eigenständig, sondern verbessern einfache Ausbreitungsarten. Du benötigst also jeweils zusätzlich eine einfache Ausbreitungsart, die dem Feld entspricht, auf das du deinen Bevölkerungsstein setzen willst.

Stufe 1 kann für eine Ausbreitung genutzt werden, Stufe 2 für zwei Ausbreitungen (auch mit zwei verschiedenen, einfachen Ausbreitungsarten).

Vogel

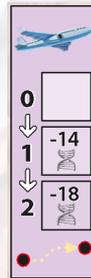


(Stufe 1) Kosten: 15 DNA-Punkte

(Stufe 2) Kosten: 18 DNA-Punkte

Die Ausbreitungsart „Vogel“ wird zusätzlich zur einfachen Ausbreitungsart eingesetzt und ermöglicht die Ausbreitung über **bis zu drei Landverbindungen**.

Flugzeug

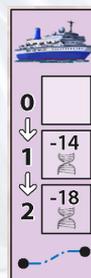


(Stufe 1) Kosten: 14 DNA-Punkte

(Stufe 2) Kosten: 18 DNA-Punkte

Die Ausbreitungsart „Flugzeug“ wird zusätzlich zur einfachen Ausbreitungsart eingesetzt und führt dazu, dass beliebige Städte **mit Flughafensymbolen** als benachbart gelten.

Schiff



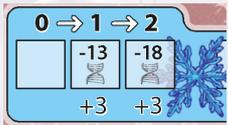
(Stufe 1) Kosten: 14 DNA-Punkte

(Stufe 2) Kosten: 18 DNA-Punkte

Die Ausbreitungsart „Schiff“ wird zusätzlich zur einfachen Ausbreitungsart eingesetzt und ermöglicht eine Ausbreitung entlang **einer Seeverbindung** zur jeweils nächsten Hafenstadt.

Resistenzstufen

Kälte



(Stufe 1) Kosten: 13 DNA-Punkte

(Stufe 2) Kosten: 18 DNA-Punkte

Effekt: Jede Stufe erhöht die Kälteresistenz um 3 Schritte.

Medikamente



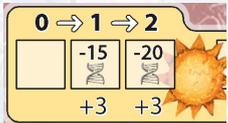
(Stufe 1) Kosten: 13 DNA-Punkte

(Stufe 2) Kosten: 17 DNA-Punkte

Effekt:

Jede Stufe erhöht die Medikamentenresistenz um 3 Schritte.

Hitze



(Stufe 1) Kosten: 15 DNA-Punkte

(Stufe 2) Kosten: 20 DNA-Punkte

Effekt: Jede Stufe erhöht die Hitzeresistenz um 3 Schritte.

Symbole auf Karten

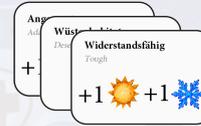
Erhöhungen werden direkt auf dem Erregerplan abgetragen.

- +1 Erhöht die Kälteresistenz um 1 Schritt
- Erhöht die Kälteresistenz um 1 Stufe (und folglich auch um 3 Schritte)
- +1 Erhöht die Medikamentenresistenz um 1 Schritt
- Erhöht die Medikamentenresistenz um 1 Stufe (und folglich auch um 3 Schritte)
- +1 Erhöht die Hitzeresistenz um 1 Schritt
- Erhöht die Wärmeresistenz um 1 Stufe (und folglich auch um 3 Schritte)
- +1 Erhöht die Schwere um 1
- +1 Erhöht die Sterblichkeit um 1
- +1 Erhöht die Infektionspunkte um 1
- Einmalige & sofortige Ausbreitung der abgebildeten Art (Quarantäne wird ignoriert)
- 1↓ Setzt den violetten Heilmittelmarker 1 Feld runter
- 1↑ Setzt den schwarzen Forschungsmarker 1 Feld rauf

Individuelle Mutationen



Diese zusätzlichen Ausbreitungsarten werden **zusätzlich** zu den Ausbreitungsskalen verwendet. Sie gelten als jeweils eine weitere Stufe (also zusammen mit Stufe 1 auf der Skala als insgesamt Stufe 2, usw.).



Diese zusätzlichen Resistenzen werden **sofort** auf der Skala der entsprechenden Resistenz abgetragen.



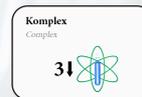
Der Erreger kann **einmalig** in einer Mutationsphase die angegebene Anzahl an DNA-Punkten verwenden, um die Sterblichkeit oder Schwere um 1 zu erhöhen.



Anschließend wird der Marker um 180° gedreht, um anzuzeigen, dass er benutzt wurde und nicht erneut genutzt werden kann.



Der Erreger erhält 2 zusätzliche Infektionspunkte, die **sofort** abgetragen werden.



Der violette Heilmittelmarker **startet** 3 Felder weiter unten.



Der Erreger erhält 15 zusätzliche DNA-Punkte, die **sofort** abgetragen werden.

Gegenwehrmarker

Gegenwehrmarker werden durch Ereignisse auf den Spielplan gelegt und erschweren eure Ausbreitung.



Zur Infizierung dieser Stadt mittels „Kleintier“ ist der Besitz von mindestens „Kleintier“ Stufe 2 erforderlich; verbraucht wird trotzdem nur eine Stufe.



Für Start, Überflug oder Landung in dieser Stadt ist mindestens „Vogel“ Stufe 2 erforderlich; verbraucht wird trotzdem nur eine Stufe.



Zur Infizierung dieser Stadt mittels „Nutztier“ ist der Besitz von mindestens „Nutztier“ Stufe 2 erforderlich; verbraucht wird trotzdem nur eine Stufe.



Zur Infizierung dieser Stadt wird ein zusätzlicher Infektionspunkt verbraucht.



Dieser Sperrmarker wird verwendet, um Seeverbindungen und Flughäfen zu sperren.

Die Erreger

Bakterie (einfach)



Die Bakterie erhält mit jeder weiteren Fähigkeit je einen weiteren Resistenzpunkt von jeder der drei Resistenzarten.

Naniten (mittel)



Die Naniten erhöhen mit jeder weiteren Fähigkeit ihre Sterblichkeit um 1.

In **Phase 0** deines Zuges darfst du je nach Entwicklungsstufe des Erregers 1, bis zu 2 oder bis zu 3 DNA-Punkte (auch weniger) an **einen** Mitspieler abgeben.

Pilz (mittel)



Der Pilz darf nie die Ausbreitung über Vögel entwickeln (auch nicht als individuelle Mutation auf der Startkarte – hier eine andere wählen). Nehmt die Anzeigesteine auf der Skala zur Ausbreitungsart „Vogel“ und alle Startkarten mit der individuellen Mutation „Vogel“ aus dem Spiel.

Stattdessen kann er sich bei Entwicklung einer Fähigkeit **sofort und ohne Infektionspunkte** ein oder zweimal über Vögel ausbreiten (davon einmal in Kombination mit Kleintieren und ab Stufe 2 zusätzlich einmal in Kombination mit Nutztieren).

Bei dieser Ausbreitung werden die Regeln zur Quarantäne und zum Gegenwehrmarker „Vögel“ ignoriert.

Vibrion (schwierig)



Das Vibrion ist ein Wassererreger und besitzt keinen Startort. Es breitet sich über die Seeverbindungen aus und kann jederzeit jede Hafenstadt (mindestens 1 Seeverbindung) mit 1 Infektionspunkt infizieren. Für eine Stadt ohne Hafen (keine Seeverbindung), die auf anderen Wegen infiziert wird, werden 2 Infektionspunkte verbraucht.

Ab Fähigkeitsstufe 1 erhältst du immer 1 zusätzlichen DNA-Punkt, wenn du als Erster eine Stadt ohne Hafenananschluss erreichst.

Ab Fähigkeitsstufe 2 wird in Phase 4: Mortalität bei mindestens einer „6“ zusätzlich 1 eigener Infizierter in einer Hafenstadt getötet.

Gespernte Seeverbindungen können auch vom Vibrion nicht mehr als Ausgangspunkt für eine Infizierung genutzt werden. Sind alle Seeverbindungen zu einer Stadt abgedeckt, verbleibt nur noch der herkömmliche Weg zur Infizierung über Land.

Virus (schwierig)



Das Virus hat keine Startfähigkeiten.

In **Phase 0** deines Zuges würfelst du mit einem Würfel. Bei einer „1“ erhältst du nach deiner Wahl entweder einen neuen Symptommastam oder ein neues Symptom **kostenlos** dazu. Hast du weitere Fähigkeiten entwickelt, erhältst du bei den Ergebnissen „2“, „3“ oder „4“ ein neues Symptom kostenlos dazu.

Bei entsprechendem Würfelergebnis musst du einen Symptommastam bzw. ein Symptom entwickeln. Du darfst nicht auf die Entwicklung verzichten.

Häufig gestellte Fragen

Darf ich einen erworbenen Symptomstamm abwerfen?

Ja, allerdings erhältst du keine Erstattung für den Symptomstamm und dessen bereits entwickelten Symptome. Der abgeworfene Symptomstamm wird aus dem Spiel genommen.

Die entwickelten Symptome sind dann nicht mehr nutzbar, so dass bspw. bei Abwurf eines Symptomstamms mit Nekrose ab sofort keine Infizierung mehr in Städten unter Quarantäne möglich ist. Etwaige Infektionspunkte und Resistenzen, die die Symptome gegeben haben, gehen wieder verloren. Setze die Anzeigesteine auf deinem Erregerplan entsprechend rückwärts.

Wenn ich durch ein Ereignis eine Leiche in eine Stadt legen muss, kann ich einen Infizierten entfernen, obwohl noch gesunde Bevölkerung vorhanden ist?

Nein, als erstes stirbt die gesunde Bevölkerung. Erst wenn es keine gesunde Bevölkerung mehr in der Stadt gibt, verstirbt ein Infizierter.

Wenn in einer Stadt der Gegenwehrmarker „Kleintiere“ liegt, darf ich dann „Kleintier“ Stufe 2 benutzen um ein- oder zweimal in dieser Stadt infizieren?

Mit „Kleintier“ Stufe 2 darfst du die Stadt zweimal infizieren. Ein Gegenwehrmarker „Kleintiere“ besagt lediglich, dass man im Besitz von „Kleintier“ Stufe 2 sein muss. Entsprechendes gilt für Gegenwehrmarker „Nutztiere“ und „Vögel“.

Kann eine ausgelöschte Stadt geheilt werden oder können dort Leichen entfernt werden?

Nein, Leichen können zwar entfernt, aber nicht geheilt werden (es gibt keine Zombies). Ausgelöschte Städte sind nie von Ereignissen betroffen, weshalb auch keine Leichen entfernt werden. Ausgelöschte Städte können auch keine Vernichtungen mehr fortführen, die entsprechenden Marker können in den Vorrat zurückgelegt werden.

Was mache ich, wenn ich nicht genug Bevölkerungssteine zum Infizieren übrig habe?

Infektionspunkte, die aus welchem Grund auch immer, nicht verbraucht werden können, verfallen!

Tipp: Erhöhe die Sterblichkeitsrate des Erregers, um in kommenden Phasen 4 mehr eigene Bevölkerungssteine zurückzubekommen.

Darf ich mit Vögeln Städte überfliegen, für die ich gar nicht die benötigten Resistenzen habe?

Ja, für die Ausbreitung ist ausschließlich die Zielstadt relevant! Ausgangsstadt und übersprungene Städte werden nicht berücksichtigt. Der Gegenwehrmarker „Vögel“ muss allerdings auch in der Ausgangsstadt und während des Fluges beachtet werden.

Was passiert, wenn ich durch ein Ereignis nicht mehr die nötigen Resistenzen in einer Stadt erfülle?

Bereits platzierte Bevölkerungssteine sind davon nicht betroffen. Allerdings darfst du dich in der entsprechenden Stadt vorerst nicht mehr ausbreiten, sondern erst wieder, wenn du die entsprechenden Resistenzen erworben hast. Ansonsten werden alle deine Infizierten dort nach und nach herausgeheilt.

Was passiert, wenn ich keine Infizierten mehr auf dem Spielplan habe?

Sofern ihr nicht das Vibrion spielt, bist du damit ausgelöscht. In deinen zukünftigen Zügen ziehst du weiterhin eine Ereigniskarte und führst diese aus, kannst aber nicht mehr anderweitig aktiv am Spiel teilnehmen. Natürlich darfst du den Mitspielern weiterhin beratend zur Seite stehen.

Wie wird eine „Massiven Forschung“ abgearbeitet?

Arbeite zuerst alle Aktionen außer dem Ziehen der Ereigniskarte ab, erst danach ziehst du die Ereigniskarte und arbeitest diese ab – unabhängig von der Massiven Forschung.

Impressum

Autor: Malte Meinecke

Illustration: Fiore GmbH

Spielregel und Layout: Stefan Malz

Übersetzung: Stefan Risthaus

Art.-Nr.: OST-VR-01

Copyright © 2018 OSTIA-Spiele GbR

Heike Risthaus und Malte Meinecke

Hauptstraße 29, 38268 Lengede

www.ostia-spiele.de



Danksagung

Der Autor bedankt sich bei allen Testspielern für ihre Eindrücke und Anmerkungen, besonders bei: Wilfried Meinecke, Julia Schmid, Marc Sander, Thomas Gartner, Clemens Merrem, Alexander Herwig, Karsten Becker, Thomas Weghofer.

Danta-Spiele ist eine Marke der OSTIA-Spiele GbR.

