

Jij en je metgezellen zijn de leden van een eliteteam dat ten strijde trekt tegen 4 bijzonder dodelijke ziektes. Jullie moeten samenwerken en daarbij je individuele specialiteiten gebruiken om de ziektes uit te roeien. De klok tikt door terwijl uitbraken en epidemieën de verspreiding van de ziektes versnellen. Lukt het je om op tijd de geneesmiddelen te ontdekken en de wereld te redden?

Doel van het spel

Jullie winnen het spel als de 4 medicijnen ontwikkeld zijn.

Jullie verliezen het spel als:

- ☒ Er een achtste uitbraak plaats vindt;
- ☒ Er niet genoeg spelerskaarten meer zijn als een speler kaarten moet trekken of als;
- ☒ Er niet genoeg ziekteblokjes van een kleur meer zijn om op het speelbord te plaatsen

Vorbereiding

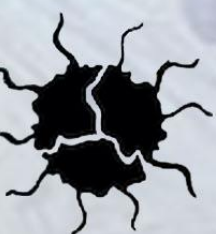
- Geef aan iedere speler: een karakterkaart, een overzichtskaart en een x aantal spelerskaarten → 2SP: 4 kaarten, 3SP: 3 kaarten en 4SP: 2 kaarten
- Plaats een onderzoekstation in Atlanta + alle pionnen van de spelers
- Plaats de uitbraakfiche op het veld "0" van het uitbraakspoor en plaats de besmettingsfiche op het eerste veld van "2" van het besmettingssporen
- Besmet enkele steden door 9 kaarten van de besmettingskaarten te nemen: Leg 3 blokjes in de eerste 3 steden, leg 2 blokjes in de volgende 3 steden en leg 1 blokje in de laatste 3 steden. Leg de 9 kaarten op de aflegstapel
- Verdeel de spelerskaarten in stapels naar gelang de moeilijkheidsgraad: 4 stapels = beginners, 5 stapels = gewoon spel en 6 stapels = Heldhaftig spel. In iedere stapel steek je een epidemiekaart en schud je ermee. Leg alle stapels op elkaar om zo een trekstapel te vormen

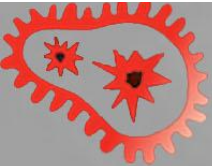
Personages

Opzichter	Je mag voor 1 actie een onderzoekstation bouwen in de stad waar je bevindt.
Wetenschapper	Je hebt slechts 4 kaarten van dezelfde kleur nodig om een medicijn te ontwikkelen
Arts	Je mag alle blokjes van een kleur verwijderen als je een stad behandelt. Je mag in een stad alle blokjes van een kleur verwijderen waarvoor een medicijn is ontwikkeld, zonder dat het je een actie kost.
Coördinator	Je mag in je beurt de pionnen van je medespelers verplaatsen alsof ze van jezelf zijn (kost jou wel acties). Je mag een pion naar keuze voor 1 actie naar een stad verplaatsen waar zich al een pion bevindt
Onderzoeker	Je mag voor 1 actie per kaart, kaarten uit je hand aan andere spelers geven. De pionnen moeten zich in dezelfde stad bevinden, maar je mag een kaart van een willekeurige stad weggeven.

Belangrijke regels

- **Bouw een onderzoekstation:** Is de voorraad onderzoekstations uitgeput, dan kies je er een vanop het bord en verplaats hem naar de stad waar je pion zich bevindt
- **Behandel een ziekte:** Als je het medicijn gevonden hebt en alle ziekteblokjes van deze ziekte zijn van het bord verwijderd, dan draai je het medicijnfiche van deze ziekte om. Vanaf dit moment hebben besmettingskaarten van deze kleur geen effect meer
- Trek je een epidemiekaart dan mag je nog een kaart trekken. Je **moet** je hand aanvullen tot 2 kaarten.
- Bij een uitbraak kan de stad maar 1 keer de oorzaak zijn van een uitbraak. Er volgt geen kettingreactie.





Spelverloop

De spelers zijn kloksgewijs aan de beurt totdat het spel eindigt. Een speler moet iedere beurt:

1) 4 acties uitvoeren

Iedere actie mag meerdere keren in een beurt uitgevoerd worden. Spelers mogen ook passen, maar de ongebruikte acties kunnen niet opgespaard worden voor een volgende beurt.

- ⊗ **Reizen:** Verplaats je pion naar een aangrenzende stad (verbindingen door rode lijn)
- ⊗ **Rechtstreekse vlucht:** Speel een kaart uit je hand en zet je pion in de afgebeelde stad. Leg de kaart af
- ⊗ **Chartervlucht:** Speel de kaart die hoort bij de stad waar je pion zich momenteel bevindt en verplaats hem naar een stad naar keuze. Leg de kaart af
- ⊗ **Pendelvlucht:** Staat jouw pion in een stad met een onderzoekstation, dan mag je hem verplaatsen naar een andere stad met een onderzoekstation
- ⊗ **Bouw een onderzoekstation:** Speel de kaart die hoort bij de stad waar je pion zich momenteel bevindt en plaats er een onderzoekstation uit de voorraad. Leg de kaart af
- ⊗ **Ontwikkel een medicijn:** Als je pion zich in een stad met een onderzoekstation bevindt mag je 5 kaarten met dezelfde kleur afgeven om dat medicijn te ontwikkelen. Leg het medicijnfiche op het aangegeven veld en leg jouw kaarten af.
- ⊗ **Behandel een ziekte:** Verwijder een ziekteblokje van de stad waar jouw pion zich bevindt. Je betaalt één actie per blokje. Is het medicijn van deze ziekte uitgevonden: dan betaal je 1 actie om alle blokjes uit deze stad te verwijderen.
- ⊗ **Kennis uitwisselen:** Geef of krijg een kaart aan/van een andere speler. Je betaalt één actie per kaart. **Regel:** De 2 spelers moeten zich in dezelfde stad bevinden en de kaart die ze uitwisselen moet van de stad zijn waar ze zich in bevinden.

2) 2 kaarten trekken

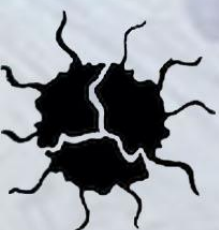
Trek 2 kaarten van de stapel spelerskaarten. Heeft een speler **meer dan 7 kaarten** in zijn handen, dan moet hij het teveel aan kaarten afleggen. Bijzondere gebeurtenissen mag je wel nog spelen in plaats van af te leggen. Trek je een Epidemiekaart, leg deze dan af en voer de volgende 3 acties uit:

- ☠ **Verhoog de besmettingsgraad:** Verplaats de besmettingsfiche een vakje verder op het besmettingsspoor.
- ☠ **Besmetting:** Neem de onderste kaart van de besmettingskaarten en leg 3 blokjes op de afgebeelde stad. Leg de getrokken kaart op de aflegstapel
- ☠ **Verhoog de ernst van de besmetting:** Schud de aflegstapel met besmettingskaarten en leg deze dan bovenop de trekstapel

3) De Besmetting uitvoeren

Trek een aantal besmettingskaarten gelijk aan de huidige besmettingsgraad (besmettingsfiche geeft aan hoeveel) en leg 1 blokje (van dezelfde kleur als de kaart) op de afgebeelde steden. Heeft een stad 3 blokjes en moet er een 4^{de} bijkomen, dan plaats je dat blokje niet maar volgt er wel een uitbraak:

- ☠ Plaats in iedere aangrenzende stad 1 blokje → Liggen er in een andere stad ook 3 blokjes dan volgt er een volgende uitbraak, enz....
- ☠ Verplaats bij iedere uitbraak het uitbraakfiche een vakje omlaag



Uitbreiding: Virus Alarm

Vorbereiding (nieuwe toevoegingen aan het basisspel)

- Doorloop alle normale voorbereidingen van het basisspel +
- Schud de nieuwe karakterkaarten samen met de oude en geef iedere speler er een. De nieuwe Opzichter vervangt de oude Opzichter (**De bio-terrorist wordt alleen gebruikt in de bio-terroristuitdaging**)
- Schud de nieuwe gebeurteniskaarten samen met de oude en neem blind 2 gebeurteniskaarten per speler. Schud ze ongezien mee met de overige spelerskaarten. Leg de overgebleven gebeurteniskaarten terug in de doos.
- Geef aan iedere speler: een karakterkaart, een overzichtskaart en een x aantal spelerskaarten → 2SP: 4 kaarten, 3SP: 3 kaarten, 4SP en 5 SP: 2 kaarten
- Verdeel de spelerskaarten in stapels naar gelang de moeilijkheidsgraad: 4 stapels = beginners, 5 stapels = gewoon spel, 6 stapels = heldhaftig spel en 7 stapels = legendarisch spel. In iedere stapel steek je een epidemiekaart en schud je ermee. Leg alle stapels op elkaar om zo een trekstapel te vormen

Uitdagingen

Uitdaging 1: De kwaadaardige bacteriestam

Vorbereiding

- Doorloop alle normale voorbereidingen van het basisspel, alleen vervang je de normale epidemiekaarten door de speciale epidemiekaarten met 'Kwaadaardige Bacteriestam'.

Spel

Het spel verloopt normaal totdat de eerste 'speciale' epidemiekaart wordt getrokken. Tel van iedere ziekte hoeveel blokjes er zich op het bord bevinden. **De ziekte met de meeste blokjes is de kwaadaardige bacteriestam** (bij gelijkstand, beslist het lot)! Naast de normale effecten van een epidemiekaarten heeft iedere kaart ook zijn eigen uitwerking (**deze heeft alleen effect op de bacteriestam!**). Opgelet: sommige kaarten hebben een blijvende uitwerking.

Uitdaging 2: De Mutatie

Vorbereiding

- Doorloop alle normale voorbereidingen van het basisspel
- Haal de paarse blokjes erbij. Leg het paarse medicijnfiche bij de andere 4 fiches en leg het statusfiche voor de paarse ziekte boven het gebied voor de ontdekte medicijnen.
- Schud na het uitdelen van de spelerskaarten, maar **voor** het toevoegen van de epidemiekaarten, de 3 Mutatie-gebeurteniskaarten door de stapel met spelerskaarten.
- Leg na het bepalen van de **eerste** besmettingen de 2 Mutatiekaarten bovenop de aflegstapel met besmettingskaarten

Spel

De paarse ziekte kan op 3 manieren in het spel komen:

- ☠ **Bij het trekken van een mutatiekaarten tijdens de besmettingsfase:** neem de onderste kaart van de trekstapel met besmettingskaarten en leg een paars blokje in de afgebeelde stad.
 - *De mutatiekaart kan je niet verwijderen met de gebeurteniskaart "Taaie Bevolking"*
 - *De mutatiekaart telt mee in het aantal te trekken besmettingskaarten*
- ☠ **Bij het trekken van een mutatie-gebeurteniskaart:** volg de instructies op de kaarten leg daarna de kaart af
 - *Trek je een mutatie-gebeurteniskaart en een epidemiekaart → Handel eerst de mutatie-gebeurteniskaart af, daarna de epidemiekaart*
 - *De mutatie-gebeurteniskaart telt mee in het aantal te trekken spelerskaarten*
- ☠ **Tijdens de besmettingsfase:** Trek je een besmettingskaart van een stad waar **minstens 1 paars blokje ligt, leg er dan zowel een paars, als een blokje van de afgebeelde kleur**. Voer eventuele uitbraken als normaal uit.

Een speler kan in ruil voor een actie een vaccin tegen de paarse ziekte ontwikkelen. Leg 5 willekeurige stadskaarten (in iedere combinatie van kleuren) af bij een onderzoekstation. **Minstens één van die kaarten moet van een stad zijn waar op dat moment minimaal één paars blokje ligt**

 - *Een wetenschapper heeft maar 4 kaarten nodig. Een veldonderzoeker heeft 3 kaarten en 3 paarse monsters nodig. Dezelfde regel in het vet als hierboven geldt ook voor hen.*
 - *Is de paarse ziekte uitgeroeid en trek je een mutatiekaart, dan heeft ze geen effect.*

Winst en verlies

De spelers winnen het spel als de 5 medicijnen ontwikkelt zijn **of** als de 4 gewone medicijnen zijn ontwikkelt en de paarse ziekte is behandeld (geen paarse blokjes meer op het spelbord). De spelers verliezen volgens de regels van het spel, maar ook als er geen paarse blokjes meer zijn om op het spelbord te plaatsen.

Uitdaging 3: De Bio-Terrorist

Vorbereiding

- Doorloop alle normale voorbereidingen van het basisspel
- Haal de paarse blokjes erbij. Leg het paarse medicijnfiche bij de andere 4 fiches en leg het statusfiche voor de paarse ziekte boven het gebied voor de ontdekte medicijnen.
- Bepaal welke speler de Bio-terrorist wordt. Hij krijgt: de karakterkaart, de pion, het schrijfblok + potlood en 2 besmettingskaarten (**zijn handkaarten!!**). Hij vult bovenaan het schrijfblok een willekeurige stad in waar hij het spel wil beginnen. Zijn pion komt **niet** op het spelbord.

Spel

De Bio-terrorist is **na iedere spelersbeurt** aan de beurt. Hij verplaatst zich in het geheim over het spelbord en houdt zijn verplaatsingen en andere acties, bij op zijn schrijfblok. Als de Bio-terrorist in een stad staat waar een andere speler aanwezig is, dan wordt hij gezien. Hij plaatst zijn pion in de stad. Zodra hij weer alleen is in een stad, is hij weer verborgen en haalt hij zijn pion van het spelbord. In zijn beurt mag hij 2 acties uitvoeren en heeft hij een extra actie om zich te verplaatsen:

Basisacties

- ☒ **Reizen:** Verplaats je naar een aangrenzende stad (verbindingen door rode lijn)
- ☒ **Rechtstreekse vlucht:** Leg een besmettingskaart af om je te verplaatsen naar de afgebeelde stad. Meld dat de Bio-terrorist gesignaleerd is op het vliegveld van die stad
- ☒ **Chartervlucht:** Leg een besmettingskaart af van de stad waar je je momenteel bevindt en verplaats je naar een willekeurige stad. Meld dat de Bio-terrorist gesignaleerd is op het vliegveld van die stad
- ☒ **Trek een kaart:** Trek de bovenste besmettingskaart (trekstapel). Je handlimiet is 7 kaarten.
- ☒ **Passen:** Doe niks voor 1 actie

Verborgen acties (**per actie één keer per beurt, alleen als verborgen**)

- ☒ **Lokale besmetting:** Leg een paars blokje op je huidige locatie en voer eventuele uitbraken uit
- ☒ **Besmetting op afstand:** Leg een besmettingskaart af en leg een **paars** blokje in de afgebeelde stad. Voer eventuele uitbraken uit
- ☒ **Sabotage:** Verwijder een onderzoekstation uit de stad waar je je bevindt door een besmettingskaart **van dezelfde kleur** af te leggen.

Gevangen acties (acties in gevangenschap)

- ☒ **Ontsnappen:** Leg een besmettingskaart af om te ontsnappen via een rechtstreekse vlucht naar de afgebeelde stad.
- ☒ **Trek een kaart:** Trek de bovenste besmettingskaart (trekstapel). Je handlimiet is 7 kaarten.
- ☒ **Passen:** Doe niks voor 1 actie

De juiste noteringen voor in jouw schrijfblok vind je terug in de spelregels.

Als de Bio-terrorist gezien is en op het bord staat, mag een speler die in dezelfde stad staat als de Bio-terrorist, hem in ruil voor 1 actie gevangen nemen. De Bio-terrorist moet onmiddellijk alle kaarten in zijn hand afleggen op de aflegstapel met besmettingskaarten. Uitbraken van de paarse ziekte (**alleen in de Bio-terrorist uitdaging**) zijn zo hevig dat ze "uitslaan". Verwijder 2 paarse blokjes in de stad waar de uitbraak plaats vond (1 blokje blijft in de stad over) en leg dan één paars blokje in iedere aangrenzende stad. Een speler kan in ruil voor een actie een vaccin tegen de paarse ziekte ontwikkelen. Leg 5 willekeurige stadskaarten (in iedere combinatie van kleuren) af bij een onderzoekstation. **Minstens één van die kaarten moet van een stad zijn waar op dat moment minimaal één paars blokje ligt**

- *Een wetenschaper heeft maar 4 kaarten nodig. Een veldonderzoeker heeft 3 kaarten en 3 paarse monsters nodig. Dezelfde regel in het vet als hierboven geldt ook voor hen.*
- *Is de paarse ziekte uitgeroeid en trek je een mutatiekaart, dan heeft ze geen effect.*

Winst en verlies

De spelers winnen het spel als de 5 medicijnen ontwikkelt zijn **of** als de 4 gewone medicijnen zijn ontwikkelt en de paarse ziekte is behandeld (geen paarse blokjes meer op het spelbord). De spelers verliezen volgens de regels van het spel, maar ook als er geen paarse blokjes meer zijn om op het spelbord te plaatsen. De Bio-terrorist wint als de spelers verliezen + er minstens 1 paars blokje op het bord ligt. De Bio-terrorist verliest direct als de paarse ziekte uitgeroeid is.