
RAPID RESPONSE SYSTEM

EINE PANDEMIE: DIE HEILUNG FAN-ERWEITERUNG

POWERED BY MEEPLOVE.DE | ENTWICKLUNG: SABRINA & HANNO VON CONTZEN

Was ist „Rapid Response System“?

„Rapid Response System“ ist eine inoffizielle Fan-Erweiterung für *Pandemie: Die Heilung*, die einige Spiel-Komponenten von *Pandemic: Schnelles Einsatzteam* verwendet, aus 8 Karten besteht und neue Herausforderungen für das kooperative *Pandemie*-Würfelspiel bringt.

Alle notwendigen Regeln zum Losspielen und die notwendigen Karten zum Ausdrucken findet ihr in diesem Dokument.

Entwickelt wurde die Erweiterung von und für begeisterte Spieler und Fans des Würfelspiels *Pandemie: Die Heilung*.

Mehr über die Entstehung und einige Bilder findet ihr auf meeplove.de/spiel/pandemic-the-cure-fan-erweiterung.

Was benötigt ihr?

Habt ihr neben *Pandemie: Die Heilung* das eigenständige Spiel *Pandemic: Schnelles Einsatzteam*? Perfekt! Ihr braucht daraus folgende Komponenten:

- 4 blaue und 6 grüne Würfel,
- 4 rote und 4 weiße „Hilfsgüter“,
- 9 lila „Zeitplättchen“.

Druckt die 4 Aktionskarten „Zonenpass“, „Inkubator“, „Subvention“, „Quarantäne“ und zusätzlich die 4 Rapid-Response-System-Übersichtskarten aus und schneidet sie zurecht. Die Karten sind auf 2 Din A4-Seiten angelegt.

In der Datei findet ihr auch entsprechende Rückseiten für die acht Karten. Diese haben keine Spielrelevanz, sehen aber schön aus und können mit ausgedruckt werden. Wir empfehlen dafür die Karten in Kartenhüllen zu platzieren. Die Größe der Karten ist 63,5 mm x 88 mm.

Habt ihr *Pandemic: Schnelles Einsatzteam* noch nicht? Sehr schade. Es ist ein eigenständiges Echt-Zeit-Würfelspiel im *Pandemic*-Universum, das euch enorm unter Druck setzt. Vielleicht ist diese Fan-Erweiterung für *Pandemie: Die Heilung* ja ein Grund euch das Spiel mal näher anzuschauen?

Spielaufbau mit „Rapid Response System“

1. Baut *Pandemie: Die Heilung* nach den normalen bekannten Regeln auf.

Ihr könnt auch die große offizielle *Pandemie: Die Heilung*-Erweiterung *Experimental Meds* verwenden. „Rapid Response System“ ist mit der Erweiterung voll kompatibel.

2. Legt die 4 Rapid-Response-System-Aktionskarten in die Nähe des Spielbereiches aus: „Zonenpass“, „Inkubator“, „Subvention“ und „Quarantäne“.
3. Platziert die 9 lila Scheiben, in 3 Stapel á 3 Scheiben gestapelt, auf die „Zonenpass“-Karte. Wir nennen diese Scheiben *Zonen-Scheiben*.
4. Platziert die 4 weißen Klötzchen auf die 4 weißen Felder der „Subvention“-Karte. Dies sind *Subvention-Steine*.
5. Platziert die 4 roten Klötzchen auf die 4 weißen Felder der „Quarantäne“-Karte. Dies sind *Quarantäne-Steine*.
6. Jeder Spieler erhält einen blauen Rapid-Response-Würfel und eine Rapid-Response-System-Übersichtskarte.
7. In jede der 6 Regionen wird nun ein grüner Rapid-Response-Würfel platziert:

Beginnt in Region 1. Würfelt einen grünen Rapid-Response-Würfel und platziert ihn in die Region. Wiederholt dies für die restlichen fünf Regionen, sodass am Ende jeweils 1 grüner Rapid-Response-Würfel in jeder Region liegt und ein zufälliges Symbol zeigt.

Das war es schon mit dem Aufbau! Es kann losgehen!

Spielablauf

Zusätzlich zu den normalen Regeln, die alle ihre Gültigkeit behalten, haben die Spieler nun folgende neuen Regeln zu beachten:

+ Grüne Rapid-Response-Würfel in den Regionen

In jeder der sechs Regionen befindet sich nun ein Rapid-Response-System-Würfel. Diese haben, je nach gewürfeltem Symbol, Auswirkungen auf die Region:

- **Blitz** (*Gelber Blitz*): Diesen Rapid-Response-Würfel beim Betreten dieser Region neu würfeln. Das neue Symbol ist sofort gültig und der Effekt tritt sofort für diese Region in Kraft.
- **Quarantäne** (*Rotes Pflaster*): Einen Biohazard ignorieren aber nicht neu würfeln. Die Aktion wird weiter unten bei „**Quarantäne - Aktionskarte**“ genau beschrieben.
- **Subvention** (*Weißer Spritze*): Eine „Behandeln“-Aktion in der Region oder im Behandlungszentrum machen. Die Aktion wird weiter unten bei „**Subvention - Aktionskarte**“ genau beschrieben.
- **No-Fly Zone** (*Lila Flugzeug in Kreis*): Nicht mit „Fliegen“ bewegen. Diese Region kann weder mit der Aktion „Fliegen“ betreten noch kann in dieser Region die Aktion „Fliegen“ verwendet werden, um die Region zu verlassen.
- **No-Ship Zone** (*Blauer Wassertropfen in Kreis*): Nicht mit „Fahren“ bewegen. Diese Region kann weder mit der Aktion „Fahren“ betreten noch kann die Aktion „Fahren“ verwendet werden, um die Region zu verlassen.
- **No-Sample Zone** (*Grüne Dose in Kreis*): Keine „Probe Sammeln“ Aktion. In dieser Region kann die Aktion „Probe Sammeln“ nicht durchgeführt werden.

+ Blaue Rapid-Response-Würfel im Spielbereich

Wenn ein Spieler seine regulären Spielerwürfel zu Beginn seines Zuges würfelt, würfelt er seinen blauen Rapid-Response-Würfel einmalig mit. Dieser Würfel darf nicht erneut gewürfelt werden.

Das Symbol auf dem blauen Rapid-Response-Würfel des Spielers ermöglicht ihm nun eine **Sonderbewegung** zu einer Region, in der der grüne Rapid-Response-Würfel dasselbe Symbol zeigt. No-Fly Zonen oder No-Ship Zonen können so ebenfalls betreten werden.

Gibt es kein passendes Symbol auf einem grünen Rapid-Response-Würfel in einer Region, verfällt die Sonderbewegung.

Hat der Spieler die Sonderbewegung einmal ausgeführt, legt er seinen blauen Rapid-Response-System bei Seite. Dieser steht ihm für den Rest seines Zuges nicht mehr zu Verfügung.

+ Zonenpass - Aktionskarte

Die Spieler können 2 Würfel vom CDC zurück in den Infektionsbeutel geben, um für einen Spielerzug eine **No-Fly Zone, No-Ship Zone oder No-Sample Zone** zu ignorieren.

Gebe 2 Würfel vom CDC zurück in den Infektionsbeutel und lege eine der lila Zonen-Scheiben auf einen grünen Rapid-Response-Würfel, der eine der drei No-Zonen zeigt. Für diesen Spielerzug ist der Effekt nun ausgesetzt.

Am Ende des Spielerzuges, bevor die Regionen infiziert werden, werden Zonen-Scheiben abgeräumt und aus dem Spiel entfernt. Benutzte Zonen-Scheiben werden nicht zurück auf die „Zonenpass“-Karte gelegt, sondern ganz aus dem Spiel genommen.

Achtung: Die lila Zonen-Scheiben sind begrenzt! Liegen keine lila Zonen-Scheiben mehr auf der Aktionskarte, steht diese Aktionskarte nicht mehr zu Verfügung.

+ Inkubator - Aktionskarte

Die Spieler können 2 Würfel vom CDC zurück in den Infektionsbeutel geben, um einen **entfernten Infektionswürfel zurück ins Spiel** zu bringen.

Werden im Laufe des Spiels Infektionswürfel aus dem Spiel entfernt (z.B. durch eine Ereignis-Karte), werden die Würfel nicht zurück in die Box gelegt, sondern werden auf den „Inkubator“ gelegt.

Die Spieler können 2 Würfel vom CDC zurück in den Infektionsbeutel geben, um einen entfernten Würfel, der auf dem „Inkubator“ liegt, zurück in den Infektionsbeutel zu geben.

+ **Subvention - Aktionskarte**

Steht ein Spieler in einer Region mit einem grünen Rapid-Response-Würfel, der ein **Subvention**-Symbol zeigt (eine weiße Spritze), dann kann der Spieler einen Subvention-Stein verbrauchen, um eine **Behandeln-Aktion** durchzuführen, entweder in der Region selber oder im Behandlungszentrum.

Um einen Subvention-Stein zu verbrauchen, schiebt der Spieler einen der 4 noch nicht verbrauchten weißen Subvention-Steine in den roten „Verbraucht“-Bereich der Aktionskarte. Danach darf er eine Behandeln-Aktion durchführen.

Sind alle 4 Subvention-Steine verbraucht, ist diese Aktion nicht möglich.

Die Spieler können 4 Würfel vom CDC zurück in den Infektionsbeutel geben, um die verbrauchten Subvention-Steine wieder aufzuladen. Dazu schieben die Spieler die verbrauchten Subvention-Steine zurück auf die weißen Felder der Aktionskarte. Um die Aktionskarte aufzuladen, müssen nicht alle 4 Subvention-Steine ausgegeben worden sein, ein Aufladen ist jederzeit möglich.

+ **Quarantäne - Aktionskarte**

Steht ein Spieler in einer Region mit einem grünen Rapid-Response-Würfel, der ein **Quarantäne**-Symbol zeigt (ein rotes Pflaster), dann kann der Spieler einen Quarantäne-Stein verbrauchen, um ein gewürfeltes **Biohazard-Symbol** zu **ignorieren**. Der Würfel, der das Biohazard-Symbol zeigt, darf jedoch nicht erneut gewürfelt werden.

Um einen Quarantäne-Stein zu verbrauchen, schiebt der Spieler einen der 4 noch nicht verbrauchten roten Quarantäne-Steine in den roten „Verbraucht“-Bereich der Aktionskarte. Ein gewürfeltes Biohazard-Symbol wird dann nicht beachtet und entsprechend wird die Infektionsquoten-Anzeige ebenfalls nicht angepasst. Der Spielerwürfel mit dem Biohazard-Symbol darf jedoch nicht erneut gewürfelt werden.

Sind alle 4 Quarantäne-Steine verbraucht, ist diese Aktion nicht möglich.

Die Spieler können 5 Würfel vom CDC zurück in den Infektionsbeutel geben, um die verbrauchten Quarantäne-Steine wieder aufzuladen. Dazu schieben die Spieler die verbrauchten Quarantäne-Steine zurück auf die weißen Felder der Aktionskarte. Um die Aktionskarte aufzuladen, müssen nicht alle 4 Quarantäne-Steine ausgegeben worden sein, ein Aufladen ist jederzeit möglich.

+ **Erweiterte Regel: EPIDEMIE**

Nachdem eine Epidemie nach den normalen Regeln abgehandelt wurde nimmt die sechs grünen Rapid-Response-Würfel aus allen Regionen.

Beginnt, genau wie beim Spielaufbau, wieder bei Region 1. Würfelt einen grünen Rapid-Response-Würfel und platziert ihn in die Region.

Wiederholt dies für die restlichen fünf Regionen, sodass am Ende jeweils 1 grüner Rapid-Response-Würfel in jeder Region liegt und ein zufälliges Symbol zeigt.

Bevor ihr losspielt...

Die Seite meeplove.de ist mein verspielter Blog, auf dem ich meine Leidenschaft zu Brett- und Würfelspielen aller Art mit der Welt seit einigen Jahre teile. Ich wünsch euch von ganzem Herzen viel Freude mit dieser kleinen Fan-Erweiterung, die ich dort veröffentlicht habe. Ich hatte sehr viel Spaß sie zu mit meinem Mann, Hanno, zu entwickeln und einem meiner absoluten Lieblingsspiele meinen ganz persönlichen kleinen Touch zu geben.

Bleibt gesund und munter!

– Sabrina, März 2020

Pandemie: Die Heilung, Pandemic: The Cure – Experimental Meds und Pandemic: Schnelles Einsatzteam sind Spiele, die von Z-Man Games entwickelt wurden. Matt Leacock ist der Autor von Pandemie: Die Heilung und Co-Autor mit Tom Lehmann der Erweiterung Experimental Meds. Pandemic: Schnelles Einsatzteam stammt aus der Feder von Kane Klenko. Die Pandemic-Spiele sind im Vertrieb von Asmodee.

Diese Fan-Erweiterung „Rapid Response System“ steht nicht in Verbindung mit Z-Man Games, F2Z Entertainment Inc. oder Asmodee und wurde unabhängig von diesen von und für Fans der Pandemic-Spiele entwickelt.

Die Entwickler empfehlen die kooperative Pandemic-Spiel-Reihe Brett- und Würfelspiel-Begeisterten uneingeschränkt. Sie regen Interessenten an, diese bei ihren lokalen Brettspiel-Läden oder im gut sortierten Fachhandel zu erwerben.

Keine Teile dieser Fan-Erweiterung sind für den Verkauf bestimmt. Die Fan-Erweiterung darf ausschließlich für private Zwecke genutzt werden, eine kommerzielle Nutzung in jeder Form ist strikt untersagt.

RAPID RESPONSE SYSTEM
EINE PANDEMIE: DIE HEILUNG FAN-ERWEITERUNG*

DIESEN RAPID-RESPONSE-WÜRFEL BEIM BETRETEN NEU WÜRFELN.

QUARANTÄNE: EINEN BIOHAZARD IGNORIEREN ABER NICHT NEU WÜRFELN.

SUBVENTION: BEHANDELN IN DER REGION ODER IM BEHANDLUNGSZENTRUM.

NO-FLY ZONE: NICHT MIT FLIEGEN BEWEGEN.

NO-SHIP ZONE: NICHT MIT FAHREN BEWEGEN.

NO-SAMPLE ZONE: KEINE PROBE SAMMELN AKTION.

ALLE RAPID-RESPONSE-WÜRFEL BEI JEDER EPIDEMIE NEU WÜRFELN.

*POWERED BY MEEPLYO.DE

RAPID RESPONSE SYSTEM
EINE PANDEMIE: DIE HEILUNG FAN-ERWEITERUNG*

DIESEN RAPID-RESPONSE-WÜRFEL BEIM BETRETEN NEU WÜRFELN.

QUARANTÄNE: EINEN BIOHAZARD IGNORIEREN ABER NICHT NEU WÜRFELN.

SUBVENTION: BEHANDELN IN DER REGION ODER IM BEHANDLUNGSZENTRUM.

NO-FLY ZONE: NICHT MIT FLIEGEN BEWEGEN.

NO-SHIP ZONE: NICHT MIT FAHREN BEWEGEN.

NO-SAMPLE ZONE: KEINE PROBE SAMMELN AKTION.

ALLE RAPID-RESPONSE-WÜRFEL BEI JEDER EPIDEMIE NEU WÜRFELN.

*POWERED BY MEEPLYO.DE

RAPID RESPONSE SYSTEM
EINE PANDEMIE: DIE HEILUNG FAN-ERWEITERUNG*

SUBVENTION

BEHANDELN IN DER REGION ODER IM BEHANDLUNGSZENTRUM.

AUFLADEN:

RAPID RESPONSE SYSTEM
EINE PANDEMIE: DIE HEILUNG FAN-ERWEITERUNG*

QUARANTÄNE

EINEN BIOHAZARD IGNORIEREN ABER NICHT NEU WÜRFELN.

AUFLADEN:

RAPID RESPONSE SYSTEM
EINE PANDEMIE: DIE HEILUNG FAN-ERWEITERUNG*

DIESEN RAPID-RESPONSE-WÜRFEL BEIM BETRETEN NEU WÜRFELN.

QUARANTÄNE: EINEN BIOHAZARD IGNORIEREN ABER NICHT NEU WÜRFELN.

SUBVENTION: BEHANDELN IN DER REGION ODER IM BEHANDLUNGSZENTRUM.

NO-FLY ZONE: NICHT MIT FLIEGEN BEWEGEN.

NO-SHIP ZONE: NICHT MIT FAHREN BEWEGEN.

NO-SAMPLE ZONE: KEINE PROBE SAMMELN AKTION.

ALLE RAPID-RESPONSE-WÜRFEL BEI JEDER EPIDEMIE NEU WÜRFELN.

*POWERED BY MEEPLYO.DE

RAPID RESPONSE SYSTEM
EINE PANDEMIE: DIE HEILUNG FAN-ERWEITERUNG*

DIESEN RAPID-RESPONSE-WÜRFEL BEIM BETRETEN NEU WÜRFELN.

QUARANTÄNE: EINEN BIOHAZARD IGNORIEREN ABER NICHT NEU WÜRFELN.

SUBVENTION: BEHANDELN IN DER REGION ODER IM BEHANDLUNGSZENTRUM.

NO-FLY ZONE: NICHT MIT FLIEGEN BEWEGEN.

NO-SHIP ZONE: NICHT MIT FAHREN BEWEGEN.

NO-SAMPLE ZONE: KEINE PROBE SAMMELN AKTION.

ALLE RAPID-RESPONSE-WÜRFEL BEI JEDER EPIDEMIE NEU WÜRFELN.

*POWERED BY MEEPLYO.DE

RAPID RESPONSE SYSTEM
EINE PANDEMIE: DIE HEILUNG FAN-ERWEITERUNG*

INKUBATOR

LEGE ALLE AUS DEM SPIEL ENTFERNTEN INFektionsWÜRFEL AUF DIESE KARTE.

DIESE INFektionsWÜRFEL KÖNNEN WIEDER IN DEN INFektionsBEUTEL GEGEBEN WERDEN.

KOSTEN PRO WÜRFEL:

RAPID RESPONSE SYSTEM
EINE PANDEMIE: DIE HEILUNG FAN-ERWEITERUNG*

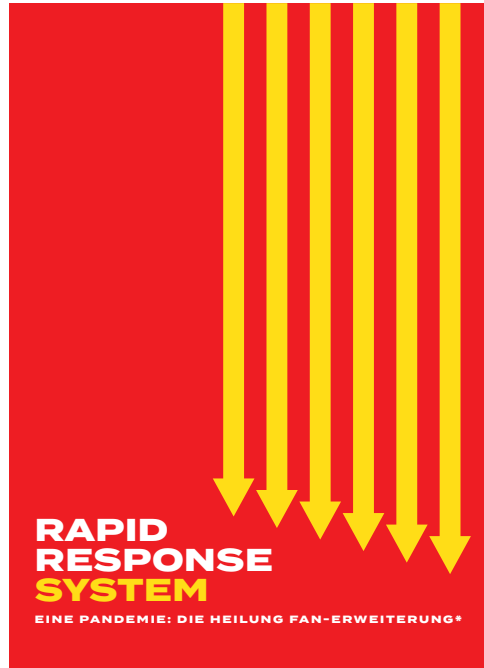
ZONENPASS

FÜR EINEN ZUG EINE **NO-FLY ZONE**, **NO-SHIP ZONE** ODER **NO-SAMPLE ZONE** IGNORIEREN.

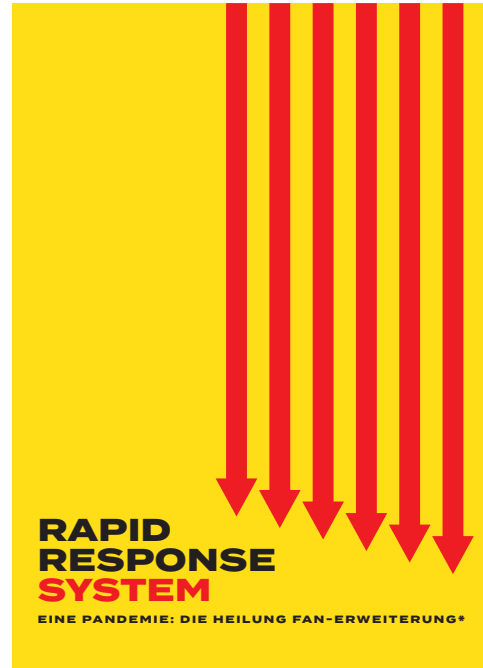
KOSTEN PRO PASS:



**RAPID
RESPONSE
SYSTEM**
EINE PANDEMIE: DIE HEILUNG FAN-ERWEITERUNG*



**RAPID
RESPONSE
SYSTEM**
EINE PANDEMIE: DIE HEILUNG FAN-ERWEITERUNG*



**RAPID
RESPONSE
SYSTEM**
EINE PANDEMIE: DIE HEILUNG FAN-ERWEITERUNG*



**RAPID
RESPONSE
SYSTEM**
EINE PANDEMIE: DIE HEILUNG FAN-ERWEITERUNG*



**RAPID
RESPONSE
SYSTEM**
EINE PANDEMIE: DIE HEILUNG FAN-ERWEITERUNG*



**RAPID
RESPONSE
SYSTEM**
EINE PANDEMIE: DIE HEILUNG FAN-ERWEITERUNG*



**RAPID
RESPONSE
SYSTEM**
EINE PANDEMIE: DIE HEILUNG FAN-ERWEITERUNG*



**RAPID
RESPONSE
SYSTEM**
EINE PANDEMIE: DIE HEILUNG FAN-ERWEITERUNG*