

Ein Spiel von
Matt Leacock und
Jeroen Doumen



PANDEMICTM

Steigende Flut

Ein kooperatives Spiel für 2–5 Spieler ab 8 Jahren. Spieldauer: 45–60 Minuten.

In den Niederlanden stellen Sturmfluten der Nordsee und über die Ufer getretene Flüsse eine ständige Bedrohung dar. Da rund ein Viertel des Landes dem Ozean abgewonnen wurde – oder unter dem Meeresspiegel liegt – vertrauen die Niederländer schon seit Langem auf Deiche und windbetriebene Pumpen (Windmühlen), um in Sicherheit leben zu können.

Seit Beginn des Industriezeitalters ist die Bevölkerung des Landes rapide gewachsen. Jetzt liegt es an euch, die benötigten Kanäle, Dämme und Deltawerken zu errichten, um die Menschen vor den steigenden Fluten zu schützen.

SPIELBESCHREIBUNG

In **Pandemic: Steigende Flut** seid ihr niederländische Beamte, deren Aufgabe es ist, die herannahenden Wassermassen in Schach zu halten. Könnt ihr den Zufluss so lange kontrollieren, bis die Konstruktion der modernen Wasserbauwerke zum Schutz vor weiteren Flutkatastrophen abgeschlossen ist?

Pandemic: Steigende Flut ist ein kooperatives Spiel. Das heißt, ihr gewinnt oder verliert gemeinsam.

Ihr gewinnt, wenn 4 moderne Wasserbauwerke konstruiert wurden, die vor künftigen Hochwasserkatastrophen schützen.
Ihr verliert wenn:

- nicht mehr genug Wasserwürfel nachgelegt werden können (das Hochwasser hat sich zu weit ausgebreitet), oder
- nicht mehr genug Karten nachgezogen werden können (euch also die Zeit davongelaufen ist).

Jeder von euch übernimmt eine andere Rolle und verfügt damit über individuellen Sonderfähigkeiten.

Sobald ihr mit dem Spiel etwas vertrauter seid, werden alternative Aufgaben für Abwechslung und noch größere Herausforderungen sorgen.

SPIELMATERIAL



7 Spielfiguren



7 Rollenkarten



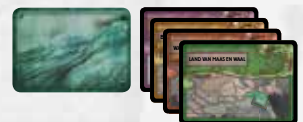
78 Spielerkarten
(56 Regionenkarten, 14 Ereigniskarten, 8 Sturmkarten)



4 Wasserbauwerk-Marker



1 Meeresspiegel-Marker



56 Deichbruchkarten



1 Erinnerungsmarker

SPIELVORBEREITUNG

1

SPIELPLAN UND SPIELMATERIAL BEREITLEGEN

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Platziert die 5 Häfen, 5 Pumpstationen und 36 Wasserwürfel daneben bereit. Die 4 Wasserbauwerk-Marker platziert ihr wie angezeigt auf dem Spielplan.

Platziert auf jedem Deich-Standort, der mit einem roten Punkt markiert ist, 1 Deich. Dabei werden alle 50 Deiche verwendet.

Hinweis: Zwei Deich-Standorte beginnen mit 2 Deichen.

Alle 12 Aufgabekarten, 36 Bevölkerungswürfel sowie die Bevölkerungsverlustkarte kommen in die Spielschachtel zurück. Sie werden nur für bestimmte Spielvarianten benötigt.

2

MEERESSPIEGEL-MARKER UND START-WASSERWÜRFEL AUF DEM SPIELPLAN PLATZIEREN

Platziert den Meeresspiegel-Marker auf das niedrigste „2“-Feld der Meeresspiegel-Leiste. Dann platziert je 2 Wasserwürfel auf **Noordzee** und **Zuiderzee**. Dies sind Meere. Wasserwürfel werden verwendet, um zu bestimmen, wie viel Wasser in die Regionen (Landfelder) des Spielplans fließt. Steigt der Meeresspiegel, erhöht sich die Anzahl der Wasserwürfel auf den Meeren.

Auf folgende Regionen (an der Küste der Zuiderzee) werden entsprechend viele Wasserwürfel platziert:

- 1 Würfel nach Wieringermeer
- 2 Würfel nach Markerwaard
- 2 Würfel nach Flevoland
- 2 Würfel nach Noordoostpolder

Hinweis: Als Erinnerung haben diese Regionen 1 oder 2 unter ihrem Namen.

3

REGIONEN ÜBERSCHWEMMEN

Mischt die Deichbruchkarten. Anschließend deckt ihr 3 Karten davon auf und **jede zugehörige Region wird 3 Mal überschwemmt**.

Wird eine Region überschwemmt, entfernt ihr 1 Deich von ihr. Deiche, die an der Grenze zwischen zwei Regionen liegen, gehören zu beiden Regionen. Sind mehrere Deiche in einer Region, entscheidet ihr gemeinsam, welchen ihr entfernt. Hat eine Region keinen Deich, platziert ihr stattdessen 1 Wasserwürfel in die Region (bis zu einem Maximum von 3 Wasserwürfeln pro Region). Nur während der Spielvorbereitung hat der Versuch, mehr als 3 Wasserwürfel in eine Region zu platzieren, keine weiteren Auswirkungen.

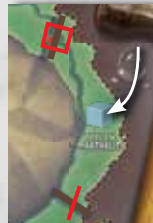
Beispiel: Bianca zieht 3 Karten und überschwemmt jede dort abgebildete Region 3 Mal. Sie zieht:



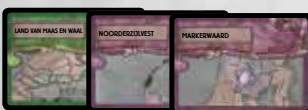
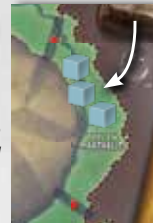
• Walcheren
(und entfernt
3 Deiche).



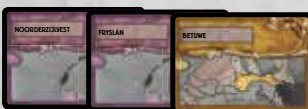
• Peel en Maas-
vallei (und
entfernt
2 Deiche und
fügt 1 Wasser-
würfel hinzu, da es keinen dritten
Deich zu entfernen gibt).



• Nochmal Peel en
Maasvallei (und
fügt 2 Würfel,
nicht 3 hinzu,
da eine Region
nicht mehr als 3 Wasserwürfel
enthalten kann).



Deckt 3 weitere Deichbruchkarten auf. **Jede entsprechende Region wird 2 Mal überschwemmt.**



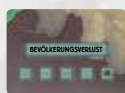
Deckt 3 weitere Deichbruchkarten auf. **Jede entsprechende Region wird 1 Mal überschwemmt.**

Platziert die 9 aufgedeckten Karten auf den Deichbruch-Ablagestapel. Alle anderen Deichbruchkarten bilden den Deichbruch-Nachziehstapel.

Hinweis: Anders als beim originalen Pandemic gibt es für jede Region zwei Deichbruchkarten.



5 Übersichtskarten



1 Bevölkerungsverlust-/
Spielvorbereitungskarte



12 Aufgabenkarten



5 Pumpstationen



36 Wasserwürfel



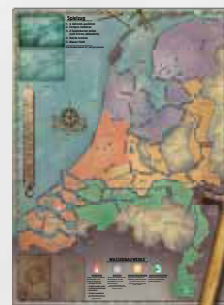
36 Bevölkerungswürfel



50 Deiche



5 Häfen



1 Spielplan



JEDER SPIELER ERHÄLT KARTEN UND SEINE SPIELFIGUR, UND DER STARTSPIELER WIRD BESTIMMT

Jeder Spieler erhält eine Übersichtskarte. Mischt die Rollenkarten und legt dann vor jeden Spieler je eine zufällige Rollenkarte offen hin. Stellt die zu diesen Rollen gehörenden Spielfiguren nach Delfland auf den Spielplan. Alle übrigen Übersichtskarten, Rollenkarten und Spielfiguren kommen in die Spielschachtel zurück.

Die Sturmkarten werden bis zu Schritt 5 beiseitegelegt.

Mischt verdeckt alle Ereigniskarten. Legt dann gemäß folgender Tabelle eine bestimmte Anzahl zufällig gewählter Ereigniskarten beiseite.

Fügt diese Ereigniskarten zu den Regionenkarten hinzu; alle übrigen Ereigniskarten kommen unbenutzt in die Spielschachtel zurück.

Mischt anschließend die Spielerkarten (Regionen und Ereignisse). Dann wird an jeden Spieler eine offene Starthand ausgeteilt.

Jeder Spieler legt seine Karten offen vor sich auf den Tisch. Der Spieler, der die Regionenkarte mit der kürzesten „Primären Schutzlinie“ hat, ist **Startspieler**.

Spielerzahl	Ereignisse	Starthand
2	4	4
3	5	3
4	6	2
5	8	2



SPIELERKARTEN-NACHZIEHSTAPEL VORBEREITEN

Entscheidet euch für eine Schwierigkeitsstufe, indem ihr 6, 7 oder 8 Sturmkarten benutzt: Einsteigerstufe (6 Karten), Standardstufe (7 Karten), Heldenstufe (8 Karten). Legt nicht verwendete Sturmkarten zurück in die Schachtel.

Hinweis: Dies sind 2 Karten mehr als die Epidemiekarten im originalen Pandemic!

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



Platziert den Erinnerungsmarker neben den Spielerkarten-Nachziehstapel. (Nach dem Bau der ersten Pumpstation kommt er auf den Spielerkarten-Nachziehstapel, um in jedem Zug an die Phase „Pumpen bedienen“ zu erinnern.)



START-WASSERFLUSS ABHANDELN

Bevor der Startspieler seinen ersten Zug nimmt, wird der Start-Wasserfluss abgehandelt. Mehr dazu auf der nächsten Seite.

Stapel bilden

Einmischen



START-WASSERFLUSS

Die Wasserwürfel in den Regionen und den beiden Meeren (Noordzee und Zuiderzee) können bewirken, dass Hochwasser auf benachbarte Regionen übergreift. (Man stelle sich vor, dass es aus Regionen mit viel Wasser in Regionen mit weniger Wasser fließt.) Deiche auf dem Spielplan sowie höhere Regionen (z. B. Veluwe und Oost-Brabant) können den Zufluss stoppen.

Führt zum Abschluss der Spielvorbereitung für alle Regionen folgende Schritte der Reihe nach aus:

1. Alle Regionen mit **3 Wasserwürfeln** bewirken, dass in jede benachbarte flache Region, die nicht durch einen Deich vor der Ausgangsregion geschützt ist, so viele Wasserwürfel hinzugefügt werden, dass mindestens 2 darauf liegen. (Hat eine Region bereits 2 oder 3 Wasserwürfel, werden keine weiteren hinzugefügt.)
2. Dann bewirken alle Regionen mit **2 Wasserwürfeln**, dass in jede benachbarte flache Region, die nicht durch einen Deich vor der Ausgangsregion geschützt ist, so viele Wasserwürfel hinzugefügt werden, dass mindestens 1 darauf liegt. (Hat eine Region bereits 1 oder mehrere Wasserwürfel, wird kein weiterer hinzugefügt.)

Beispiel: Bianca überprüft in allen Regionen mit mehr als 1 Wasserwürfel, ob Wasser in benachbarte Regionen fließt. Dies geschieht folgendermaßen:

- Die 3 Würfel in Peel en Maasvallei bewirken, dass Roer en Overmaas und Land van Maas en Waal jeweils 2 Würfel erhalten. Oost-Brabant erhält keine Würfel, da es sich um eine höhere Region handelt.



- Die 2 Würfel in Land van Maas en Waal bewirken, dass Betuwe 1 Würfel erhält.



- Die Noordzee (2 Würfel) bewirkt, dass Walcheren 1 Würfel erhält.



- Die 2 Würfel in Markerwaard bewirken, dass Kennemerland und Delfland je 1 Würfel erhalten.



- Die 2 Würfel in Noorderzijlvest bewirken, dass Fryslân 1 Würfel erhält. Drenthe erhält keinen Würfel, da es sich um eine höhere Region handelt. Das Wasser könnte auch von Noordoostpolder nach Fryslân fließen; da in Letzterem jedoch 1 Wasserwürfel liegt, wird kein weiterer platziert.



SPIELABLAUF

Dein Zug besteht immer aus 5 Phasen:

1. 4 Aktionen ausführen
2. Pumpen bedienen
3. 2 Spielerkarten nachziehen (und Stürme abhandeln)
4. Deiche brechen
5. Wasser fließt

Nachdem du die „Wasser fließt“-Phase abgeschlossen hast, ist der Spieler links von dir an der Reihe und führt ebenfalls die 5 Phasen aus. So geht es stets reihum weiter.

Ihr solltet euch gegenseitig beraten und offen Vorschläge einbringen. Dennoch entscheidet letztlich der Spieler, der gerade am Zug ist, was er tut.

Eure Handkarten können sowohl Regionenkarten als auch Ereigniskarten sein. Regionenkarten sind Ressourcen, die für das Erfüllen von Aufgaben und das Ausführen mancher Aktionen verwendet werden. Ereignisse können grundsätzlich jederzeit gespielt werden, auch im Zug eines anderen Spielers.

4 AKTIONEN AUSFÜHREN

Du darfst in deinem Zug bis zu 4 Aktionen durchführen. Zur Auswahl stehen dir dafür alle unten aufgeführten Aktionen. Jede Kombination von Aktionen ist möglich, auch mehrfach die gleiche. Die Sonderfähigkeiten deiner Rollenkarte können ggf. Aktionen beeinflussen oder spezielle Aktionen ermöglichen. Manche Aktionen erfordern, dass du dafür eine Handkarte abwerfen musst. Abgeworfene Karten werden stets offen auf den Spielerkarten-Ablagestapel gelegt.

BEWEGUNGSAKTIONEN



AUTOFAHRT/SCHIFFFAHRT

Bewege dich (also deine Spielfigur) in eine benachbarte höhere oder flache Region.



SCHIFF

Wirf eine Regionenkarte ab und stelle deine Spielfigur in die **darauf angegebene** Region.



CHARTERSCHIFF

Wirf die Regionenkarte **deiner Region ab**. Dann stelle deine Spielfigur in eine beliebige Region.



ZURÜCK IN DEN HAFEN

Bewege dich in eine Region mit Hafen. (Deine gegenwärtige Region muss nicht über einen Hafen verfügen.)

WEITERE AKTIONEN



ABPUMPEN

Entferne 1 Wasserwürfel aus deiner Region und lege ihn in den Vorrat.



DEICH ERRICHTEN (FALLS KEINE WASSERWÜRFEL VORHANDEN SIND)

Lege einen Deich aus dem Vorrat auf einen Deich-Standort an der Grenze deiner gegenwärtigen Region, vorausgesetzt, in deiner Region liegen keine Wasserwürfel. Jeder Deich-Standort kann beliebig viele Deiche enthalten (falls nötig, werden sie gestapelt). Sind alle Deiche bereits in Gebrauch, verschiebe stattdessen einen Deich aus einer beliebigen Region in deine Region.

Hinweis: Manche Effekte, z. B. von Ereigniskarten oder Wasserbauwerken, können das Errichten eines Deiches auch in Regionen mit Wasserwürfeln gestatten.



Beispiel: Bianca kann keinen Deich zwischen Walcheren und Schouwen-Duiveland bauen, weil in Walcheren ein Wasserwürfel liegt. A) Würde sie sich nach Schouwen-Duiveland bewegen, könnte sie den Deich von dort aus bauen. B) Die Alternative wäre, zuerst die Aktion „Abpumpen“ auszuführen, um den Wasserwürfel zu entfernen, und dann als zweite Aktion den Deich zu bauen.



oder



PUMPSTATION ERRICHTEN

Wirf eine Regionenkarte der Region ab, in der du gerade stehst und setze eine Pumpstation aus dem Vorrat in diese Region. Sind alle Pumpstationen bereits in Gebrauch, verschiebe stattdessen eine Pumpstation aus einer beliebigen Region in deine Region. In jeder Region darf nur 1 Pumpstation sein.



Tipp: Sobald die erste Pumpstation im Spiel ist, sollte der Erinnerungsmarker auf den Spielerkarten-Nachziehstapel gelegt werden, damit die Phase „Pumpen bedienen“, der in jedem Zug vor dem Ziehen der Spielerkarten stattfindet, nicht vergessen wird.

Pumpstationen entfernen in der Phase „Pumpen bedienen“ während jedes Zuges automatisch 1 Wasserwürfel (siehe Seite 6).



HAFEN ERRICHTEN

Wirf eine Regionenkarte der Region ab, in der du gerade stehst und setze einen Hafen aus dem Vorrat in diese Region. Sind alle Häfen bereits in Gebrauch, verschiebe stattdessen einen Hafen aus einer beliebigen Region in deine Region. In jeder Region darf nur 1 Hafen stehen.

Mithilfe der Aktion „Zurück in den Hafen“ kann man sich in Regionen mit Häfen bewegen. Um diese Aktion ausführen zu können, muss man nicht in einer Region mit Hafen sein.



RESSOURCEN TEILEN

Diese Aktion kann auf zwei Arten ausgeführt werden:

- **Gib** eine Regionenkarte deiner gegenwärtigen Region *an* einen anderen Spieler; oder
- **Nimm** eine Regionenkarte deiner gegenwärtigen Region *von* einem anderen Spieler.

Der andere Spieler muss sich in derselben Region aufhalten und mit der Weitergabe einverstanden sein.

Hat dadurch einer von euch jetzt mehr als 7 Karten auf der Hand, muss er eine beliebige davon abwerfen oder eine Ereigniskarte spielen (siehe „Ereigniskarten“ auf Seite 9).

Beispiel: Bianca und Saskia halten sich beide in der Region IJsseldelta auf. Bianca sammelt gelbe Karten und Saskia hat beide IJsseldelta-Karten auf der Hand. Daher fragt Bianca ihre Mitspielerin, ob sie die Karten von ihr nehmen darf. Saskia willigt ein und Bianca gibt ihre ersten beiden Aktionen aus, um beide Karten zu nehmen (1 Karte pro Aktion). Jetzt hat Bianca 8 Karten, d. h. sie beschließt, das Ereignis „Hoogheemraadschappen“ zu spielen (das 3 Wasserwürfel entfernt), um ihre Handkarten auf 7 zu reduzieren.



WASSERBAUWERK ERRICHTEN

In Regionen, die einen Standort für Wasserbauwerke enthalten (ein kreisförmiges Symbol, das dem eines

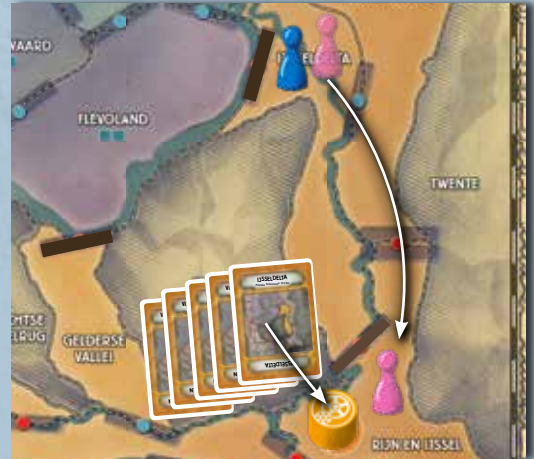
Wasserbauwerks entspricht), kannst du 5 Regionenkarten der entsprechenden Farbe ablegen, um den passenden Wasserbauwerk-Marker auf den Standort zu legen. Jedes der 4 Wasserbauwerke hat seinen eigenen Standort (1 pro Regionfarbe).

Um das Wasserbauwerk „Afsluitdijk“ errichten zu können, muss man sich entweder in Wieringermeer oder in Fryslân aufhalten. Der Standort stellt keine eigene Region dar.

Einmal errichtet, bietet jedes Wasserbauwerk einen sofortigen oder andauernden Vorteilseffekt (siehe „Wasserbauwerke“ auf Seite 10).



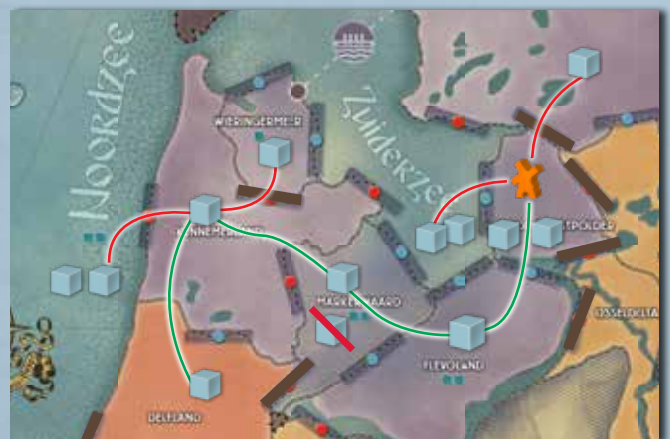
Beispiel (Forts.): Nachdem sie die zwei gelben Karten von Saskia genommen hat, hält Bianca nun 5 gelbe Karten auf der Hand. Mit ihrer dritten Aktion bewegt sie sich südwärts nach Rijn en IJssel. Ihre vierte Aktion nutzt sie, um ihre 5 gelben Karten abzulegen und das Wasserbauwerk „Normaliseringswerken“ zu errichten. Aufgrund des Vorteilseffekts dieses Wasserbauwerks verteilt sie 4 Deiche auf gelbe Regionen.



PUMPEN BEDIENEN

Für jede Pumpstation in einer Region mit mindestens 1 Wasserwürfel kannst du 1 Wasserwürfel aus einer beliebigen flachen Region entfernen, die über einen Pfad mit der Pumpstation verbunden ist. Dieser Pfad muss durch Regionen mit Wasserwürfeln führen und **darf nicht** durch Meere oder Deiche unterbrochen werden. Der entfernte Wasserwürfel kommt in den Vorrat zurück. Gibt es mehrere Pumpstationen, bedient ihr sie in beliebiger Reihenfolge.

Beispiel: Saskia entfernt einen Wasserwürfel aus Markerwaard, da die Region über einen zulässigen Pfad mit der Pumpstation in Noordoostpolder verbunden ist. Stattdessen könnte sie auch einen Würfel aus Noordoostpolder selbst, aus Flevoland, Kennemerland oder Delfland entfernen. Aus Wieringermeer, Fryslân und Noorderzijlvest könnte sie keinen Würfel entfernen, da der Pfad dorthin von Deichen oder Meeren unterbrochen wird. Ebenso kann sie keine Würfel aus der Zuiderzee entfernen, da es sich um ein Meer handelt.



2 SPIELERKARTEN NACHZIEHEN

Ziehe gleichzeitig die obersten 2 Karten des Spielerkarten-Nachziehstapels.



Sollte der Spielerkarten-Nachziehstapel vor dem Nachziehen aus weniger als 2 Karten bestehen, endet das Spiel sofort und ihr habt verloren.

STÜRME

Falls du eine Sturmkarte nachziehst, führe sofort folgende Schritte aus:

- 1. Meeresspiegel steigt:** Bewege den Meeresspiegel-Marker auf der Meeresspiegel-Leiste ein Feld vorwärts. Steigt das Meeresspiegelniveau (von 2 auf 3 oder von 3 auf 4), wird ein weiterer Wasserwürfel zu jedem Meer hinzugefügt (in die Noordzee und in die Zuiderzee), sodass die Anzahl der Würfel dem neuen Meeresspiegelniveau entspricht.
- 2. Schwerer Deichbruch:** Zieh die **unterste Karte** des Deichbruch-Nachziehstapels. Dann wird die entsprechende Region 3 Mal überschwemmt (zuerst werden Deiche entfernt; sind keine Deiche mehr übrig, werden Wasserwürfel hinzugefügt). Hat die Region vor Abschluss der dritten Überschwemmung keine Deiche und 3 Wasserwürfel, werden keine weiteren Würfel hinzugefügt. Stattdessen kommt es in dieser Region **ein Mal** zu einer **Flutkatastrophe** (siehe Seite 8). Lege anschließend die gezogene Karte auf den Deichbruch-Ablagestapel.



Solltet ihr irgendwann beim Abhandeln einer Sturmkarte oder während der Phasen „Deiche brechen“ und „Wasser fließt“ (siehe Seite 8) nicht die benötigte Anzahl Wasserwürfel auf dem Spielplan platzieren können (weil der Vorrat leer ist), endet das Spiel sofort und ihr habt verloren.

- 3. Vom Regen in die Traufe:** Mische alle Karten im Deichbruch-Ablagestapel (einschließlich der gerade gezogenen Karte) und lege sie dann verdeckt auf den Deichbruch-Nachziehstapel.

Sollte der seltene Fall eintreten, dass du 2 Sturmkarten gezogen hast, führe die obigen Schritte zweimal nacheinander aus. Beim zweiten Mal ist die für den schweren Deichbruch gezogene Karte die einzige, die am Ende „neu gemischt“ und oben auf den Deichbruch-Nachziehstapel gelegt wird. Ereigniskarten (siehe S. 9) dürfen nach dem Abhandeln der ersten Sturmkarte und vor dem Abhandeln der zweiten Karte gespielt werden.

Nachdem du die Schritte einer Sturmkarte abgehandelt hast, kommt diese Karte in die Spielschachtel zurück. Du darfst dafür keine Ersatzkarte vom Spielerkarten-Nachziehstapel ziehen!

HANDKARTENLIMIT

Hast du am Ende der Nachschubphase (nach eventuellen Stürmen) mehr als 7 Karten auf der Hand, musst du deine Handkarten auf 7 reduzieren. Das kannst du dadurch tun, dass du Karten abwirfst und/oder Ereigniskarten ausspielst (siehe „Ereigniskarten auf S. 9).

DEICHE BRECHEN

Decke nacheinander vom Deichbruch-Nachziehstapel so viele Karten auf, wie der Meeresspiegel-Marker auf der Meeresspiegel-Leiste angibt (angezeigt auf der Meeresspiegel-Leiste). Der aktive Spieler zieht Deichbruchkarten in Höhe des aktuellen Meeresspiegelniveaus (angezeigt auf der Meeresspiegel-Leiste) einzeln und nacheinander vom Deichbruch-Nachziehstapel. Für jede gezogene Karte wird die entsprechende Region 1 Mal überschwemmt, dann kommt die Karte auf den Deichbruch-Ablagestapel.

Um eine Region zu überschwemmen, entferne einen Deich von ihr. Verfügt die Region über mehrere Deiche, entscheidet ihr gemeinsam, welchen ihr entfernt. Gibt es keinen Deich in der Region, wird stattdessen 1 Wasserwürfel hinzugefügt.

Sollten sich keine Deiche und bereits 3 Wasserwürfel in der Region befinden, legt ihr keinen vierten dazu! Stattdessen kommt es in dieser Region zu einer Flutkatastrophe (siehe S. 8).

Achtung: Während des Spiels wird diese Situation anders gehandhabt als in Schritt 3 der Spielvorbereitung.

Beispiel: Das Spiel ist bereits fortgeschritten und der Meeresspiegel liegt bei 3, d. h. Saskia muss 3 Deichbruchkarten ziehen. A) Sie zieht Flevoland und entfernt den letzten Deich aus dieser Region. B) Dann zieht sie Markerwaard und fügt 1 Wasserwürfel in die Region hinzu, da es dort keine Deiche zu entfernen gibt. Eine weitere Karte muss sie noch ziehen ...



FLUTKATASTROPHEN

Wenn es zu einer Flutkatastrophe kommt, platziere 1 Wasserwürfel in jede benachbarte flache Region, die nicht durch einen Deich an der Grenze zu der überfluteten Region geschützt ist. Sollten in einer oder mehreren Regionen bereits 3 Wasserwürfel liegen, wird dort kein vierter Würfel platziert. Stattdessen kommt es in jeder dieser Regionen zu einer Kettenreaktion, die abgehandelt wird, nachdem die aktuelle Region abgehandelt worden ist.

Jede Kettenreaktion wird genauso abgehandelt, wie oben beschrieben: Die benachbarten Regionen werden mit je 1 Wasserwürfel geflutet. Allerdings werden dabei Regionen, die während der momentanen Flutkatastrophe (primäre Flut + eventuelle Kettenreaktionen) bereits eine Flut hatten, nicht nochmal geflutet.

Achtung: Meere sind keine Regionen, d. h. in ihnen kann es weder zu Flutkatastrophen noch zu Kettenreaktionen kommen. Außerdem sind sie die einzigen Felder, die 4 Wasserwürfel enthalten können (bei entsprechend hohem Meeresspiegel).

Beispiel (Forts.): C) Saskias dritte Deichbruchkarte ist die andere Markerwaard-Karte! Da Markerwaard bereits 3 Wasserwürfel enthält, kommt es zu einer Flutkatastrophe. Statt einen vierten Würfel hinzuzufügen, legt Saskia je 1 Würfel nach Kennemerland und Delfland. In die Zuiderzee legt sie keinen Würfel, da es sich um ein Meer handelt, und nach Flevoland legt sie keinen Würfel, da dort bereits 3 Würfel sind. Stattdessen löst sie in Flevoland eine Kettenreaktion aus und legt je 1 Wasserwürfel nach Gelderse Vallei und Kromme Rijn. Nach Markerwaard legt sie keinen Würfel, da dort beim Abhandeln dieser Deichbruchkarte bereits eine Flutkatastrophe stattgefunden hat. IJsseldelta und Noordoostpolder sind durch Deiche vor der Flut geschützt; Utrechtse Heuvelrug und Veluwe sind sicher, da es sich um höhere Regionen handelt.



WASSER FLIESST

Überprüfe genau wie beim Start-Wasserfluss für jede Region auf dem Spielplan, ob Wasser in andere Regionen fließt.

Meere mit 4 Wasserwürfeln bewirken, dass in jeder benachbarten Region so viele Wasserwürfel hinzugefügt werden, dass mindestens 3 Wasserwürfel darauf liegen.

Dann bewirkt jede Region mit 3 Wasserwürfeln, dass in jeder benachbarten Region so viele Wasserwürfel hinzugefügt werden, dass mindestens 2 Wasserwürfel darauf liegen.

Zu guter Letzt bewirkt jede Region mit 2 Wasserwürfeln, dass in jeder benachbarten Region so viele Wasserwürfel hinzugefügt werden, dass mindestens 1 Wasserwürfel darauf liegt.

Dabei ist zu beachten, dass Wasser niemals über Deiche oder in höhere Regionen fließt.

Beispiel (Forts.): Saskia überprüft sämtliche Regionen auf dem Spielplan. Da zwischen Wieringermeer und Kennemerland kein Deich ist und Kennemerland 2 Wasserwürfel enthält, legt Saskia 1 Wasserwürfel nach Wieringermeer. Zudem bewirkt Delfland (mit seinen 2 Wasserwürfeln), dass 1 Wasserwürfel nach Vijfheren-landen fließt.



ENDE DES EIGENEN ZUGES

Nach der Phase „Wasser fließt“, ist dein Zug vorbei. Dann ist der Spieler links von dir am Zug.

SPIELENDE

Ihr gewinnt, sobald alle 4 Wasserbauwerke errichtet wurden (unabhängig von der Anzahl der Wasserwürfel auf dem Spielplan).

Ihr verliert sofort, wenn einer der folgenden 2 Fälle eintritt:

- Nicht alle Wasserwürfel, die ihr auf dem Spielplan nachlegen müsstet, sind vorrätig; oder
- Falls ein Spieler nach der Phase „Aktionen ausführen“ (und „Pumpen bedienen“) keine 2 Spielerkarten ziehen kann.

SPIELERKARTEN

Legt eure Handkarten offen vor euch hin, so dass alle sie sehen können.

Nur Spielerkarten zählen für das Handkartenlimit. Rollenkarten und Übersichtskarten sind nicht Teil eurer Handkarten.

Beide Ablagestapel dürfen jederzeit von jedem Spieler durchgesehen werden.

EREIGNISKARTEN

Das Ausspielen einer Ereigniskarte zählt nicht als Aktion und ist auch dann erlaubt, wenn man gar nicht selbst dran ist. Derjenige, der die Ereigniskarte ausspielt, entscheidet, wie sie eingesetzt wird.

Die meisten Ereigniskarten können jederzeit gespielt werden. Nur zwischen dem Ziehen und Abhandeln einer Karte ist es nicht möglich, Ereignisse zu spielen.

Beispiel: In der Phase „Deiche brechen“ führt die erste gezogene Karte zu einer Flutkatastrophe. In diesem Moment ist es nicht mehr möglich, das Ereignis „Deltaplan“ zu spielen, um die Flutkatastrophe zu verhindern. Nach der Flutkatastrophe kann die Karte jedoch gespielt werden, um vor dem Ziehen der nächsten Deichbruchkarte andere Regionen mit Deichen zu schützen.

Nachdem eine Ereigniskarte gespielt oder genutzt wurde, kommt sie offen auf den Spielerkarten-Ablagestapel.

FEINHEITEN UND ERINNERUNGEN

- Die Aktion „Deich bauen“ kann nicht durchgeführt werden, wenn du dich in einer Region mit Wasserwürfeln befindest.
- Für jede gezogene Deichbruchkarte wird ein Deich aus der entsprechenden Region entfernt. Gibt es dort keine Deiche, wird stattdessen ein Wasserwürfel in die Region platziert.
- Denke daran, einen Wasserwürfel in beide Meere (Noordzee und Zuiderzee) zu platzieren, sobald das Meeresspiegelniveau von 2 auf 3 oder von 3 auf 4 steigt.
- Es ist nicht möglich, Wasserwürfel aus der Zuiderzee (es sei denn, man baut den Afsluitdijk) oder der Noordzee zu entfernen.
- Du musst nicht in einer Region mit Hafen sein, um die Aktion „Zurück in den Hafen“ auszuführen.
- Wenn du eine Sturmkarte ziehst, darfst du dafür keine Ersatzkarte nachziehen.
- In deinem Zug, während du die Aktion „Ressourcen teilen“ ausführst, kannst du von einem Mitspieler nur eine Regionenkarte erhalten, wenn ihr euch beide in der Region befindet, deren Karte er an dich weitergibt.
- Dein Handkartenlimit von 7 gilt jederzeit, auch wenn du eine Karte von einem Mitspieler erhältst.
- Delfland und Flevoland sind nicht benachbart; ebenso sind Markerwaard und Kromme Rijn nicht benachbart.



WASSERBAUWERKE



AFSLUITDIJK

Wer in Wieringermeer oder Fryslân ist, kann 5 violette Karten abwerfen, um dieses Wasserbauwerk zu errichten.

Der Afsluitdijk ist ein spezieller Deich, der die Zuiderzee von der Noordzee trennt. Sobald dieses Bauwerk errichtet wird, gilt die Zuiderzee nicht mehr als Meer, sondern wird **wie eine flache Region behandelt**:

- Die Anzahl der Wasserwürfel in der Zuiderzee steigt nicht mehr mit dem Meeresspiegel. (Befinden sich zum Zeitpunkt der Errichtung dieses Bauwerks 4 Wasserwürfel in der Zuiderzee, wird einer entfernt, sodass nur noch 3 Wasserwürfel dort liegen.)
- Ab jetzt könnt ihr die Zuiderzee betreten.
- Ab jetzt ist es möglich, in der Zuiderzee Wasser abzupumpen und eine Pumpstation oder einen Hafen dort zu errichten (wie in jeder anderen flachen Region).
- Da es sich um eine flache Region handelt, kann es in der Zuiderzee zu Flutkatastrophen kommen (wenn ein vierter Wasserwürfel dort platziert werden würde).
- Der Afsluitdijk kann niemals aufgrund einer Deichbruchkarte entfernt werden.



DELTAWERKEN

Wer in Schouwen-Duiveland ist, kann 5 orangerote Karten abwerfen, um dieses Wasserbauwerk zu errichten.

Sobald dieses Wasserbauwerk errichtet wird, darf man je 1 Deich zwischen die Noordzee und folgende Regionen legen:

- Voorne-Putten
- Goeree-Overflakkee
- Schouwen-Duiveland
- Walcheren
- Zeeuws-Vlaanderen



NORMALISIERINGSWERKEN

Wer in Rijn en IJssel ist, kann 5 gelbe Karten abwerfen, um dieses Wasserbauwerk zu errichten.

Sobald dieses Wasserbauwerk errichtet wird, darf man bis zu 4 Deiche in gelbe Regionen legen.



RUIMTE VOOR DE RIVIER

Wer in Roer en Overmaas ist, kann 5 grüne Karten abwerfen, um dieses Wasserbauwerk zu errichten.

Sobald dieses Wasserbauwerk errichtet wird, darf man bis zu 6 Wasserwürfel aus beliebigen grünen Regionen entfernen.



HISTORISCHER HINTERGRUND

Pandemic: Steigende Flut ist inspiriert von einer historischen Entwicklung, die in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts in den Niederlanden begann und bis zum heutigen Tage andauert. Der Spielplan basiert auf dem niederländischen „Waterschappen“-Modell, einem parallelen politischen System, dessen einziger Zuständigkeitsbereich die Wasserwirtschaft ist. Da es im Laufe der Geschichte über einhundert davon gab, haben wir uns bei der Auswahl der Gebiete, die eine Region bilden, etwas künstlerische Freiheit erlaubt, um die Spielbarkeit zu erhalten.

Vier bedeutende Konstruktionen haben wir als Wasserbauwerke für das Spiel ausgewählt. Zwei besonders bekannte Bauwerke durften dabei nicht fehlen: Der „Afsluitdijk“, fertiggestellt im Jahre 1932, verwandelte die Meeresbucht „Zuiderzee“ in ein Binnengewässer. Ursprünglich sollte der gesamte Süßwassersee der Landgewinnung weichen; am Ende wurden jedoch nur zwei Polder errichtet – der „Noordoostpolder“ und „Flevoland“. Ein dritter Polder namens „Markerwaard“ ist ebenfalls Teil des Spielplans, obwohl er niemals fertiggestellt und schließlich aufgegeben wurde. Ein weiteres berühmtes Bauwerk sind die „Deltawerken“, fertiggestellt im Jahre 1997 und gefeiert als eines der modernen Sieben Weltwunder. Nach der großen Flutkatastrophe von 1953 wurden sie konzipiert, um den Südwesten und Westen des Landes gegen steigende Meeresspiegel, vor allem bei Springfluten, zu schützen.

Bei den letzten beiden Bauwerken haben wir uns für Einrichtungen zur Kontrolle von Flussläufen entschieden. Die „Normalisieringswerken“ waren eine Reihe von Maßnahmen zur Flussbegradigung, die bis in die zweite Hälfte des 20. Jahrhunderts andauerten und sowohl den Zufluss kontrollieren (und somit die Hochwassergefahr senken) als auch die Bedingungen für die Schifffahrt verbessern sollten. Das jüngste Projekt, „Ruimte voor de Rivier“, wurde im Jahre 2007 nach mehreren Flussüberschwemmungen im vergangenen Jahrzehnt ins Leben gerufen. Es machte frühere Entscheidungen rückgängig und konzentrierte sich auf die Ausweisung von Überschwemmungsgebieten – um dem Fluss mehr Raum zu verschaffen – anstatt immer höhere Deiche zu bauen.

ALTERNATIVE AUFGABEN

Nach ein paar Standardpartien könnt ihr die alternativen Aufgaben ausprobieren, um neue Herausforderungen und mehr Abwechslung ins Spiel zu bringen.

Bei einer Partie mit alternativen Aufgaben wählt ihr zufällige Aufgaben, die zum Gewinnen des Spiels erfüllt werden müssen (anstatt immer nur 4 Wasserbauwerke zu errichten).

WEITERE SPIELVORBEREITUNGEN

Unterteilt in Schritt 1 der Spielvorbereitung die 12 Aufgabenkarten (nach Farben) in 4 Stapel und mischt jeden Stapel. Zieht dann von jedem Stapel 1 Karte und legt sie offen neben den Spielplan. Die anderen 8 Aufgabenkarten kommen in die Spielschachtel zurück.

Lest alle im Spiel befindlichen Aufgabenkarten durch und befolgt ihre Anweisungen zur Spielvorbereitung. Falls mindestens 1 Bevölkerungsaufgabe im Spiel ist:

- Die Bevölkerungswürfel werden in einen Vorrat neben den Spielplan platziert.
- Die Bevölkerungsverlustkarte wird oberhalb der Wasserbauwerke auf den Spielplan platziert.
- Den Spielern steht die Aktion „Besiedeln“ zur Verfügung.
- Sobald 5 oder mehr Bevölkerungswürfel auf der Bevölkerungsverlustkarte liegen, habt ihr verloren.

Hinweis: Auch wenn das Errichten der Wasserbauwerke aus dem Standardspiel nicht zu den Aufgaben des Teams gehört, könnt ihr sie errichten, um ihre Vorteileffekte zu erhalten.

NEUE AKTION: BESIEDELN

Der aktive Spieler kann als Aktion 1, 2 oder 3 Regionenkarten in der Farbe seiner gegenwärtigen Region abwerfen, um Bevölkerungswürfel in Höhe der abgeworfenen Karten in die Region zu platzieren. Dies ist nicht möglich, wenn die Gesamtzahl der Würfel in einer Region (Bevölkerung + Wasser) dadurch über 3 steigen würde.

Beispiel: Bianca ist in Hoekse Waard und legt 2 grüne Regionenkarten (West-Brabant und Hoekse Waard) ab, um dort 2 Bevölkerungswürfel hinzuzufügen. Eine dritte grüne Karte kann sie nicht abwerfen, da ein Wasserwürfel in ihrer Region ist und jede Region maximal 3 Würfel enthalten darf.



BEVÖLKERUNGSVERLUST



Jede Region darf maximal 3 Würfel (Wasser + Bevölkerung) enthalten. Immer wenn durch das Hinzufügen von Wasserwürfeln die Gesamtzahl der Würfel in einer Region über 3 steigen würde, werden so viele Bevölkerungswürfel entfernt, dass das Maximum von 3 Würfeln wieder eingehalten wird.

Auf diese Weise entfernte Bevölkerungswürfel kommen auf die Bevölkerungsverlustkarte.



Inakzeptable Verluste: Sobald ein fünfter Bevölkerungswürfel auf die Bevölkerungsverlustkarte platziert wird, ist die Zahl der Todesopfer zu groß und ihr habt verloren.

SPIELSIEG

Ihr gewinnt, falls **zum gegenwärtigen Zeitpunkt** alle im Spiel befindlichen Aufgaben erfüllt sind.

Beispiel: Vor einigen Zügen haben Bianca und Saskia die Aufgabe „Wattwanderung“ erfüllt und sich dann den anderen drei Aufgaben gewidmet. Leider gab es in der Zwischenzeit eine Flutkatastrophe in Fryslân, wodurch die Summe der Bevölkerungswürfel in Noorderzijlvest und Fryslân unter 5 gefallen ist. Um zu gewinnen, müssen die Spielerinnen die Summe von 5 Bevölkerungswürfeln in diesen beiden Regionen wiederherstellen und gleichzeitig die Bedingungen der anderen drei Aufgaben erfüllen.

SCHWIERIGKEITSGRADE

Wer eine noch größere Herausforderung möchte, kann mit 5 oder sogar 6 Aufgaben spielen (auch sie werden zufällig gezogen, wobei von jeder Farbe maximal 2 Aufgaben im Spiel sein dürfen). Des Weiteren kann der Schwierigkeitsgrad über die Anzahl der verwendeten Sturmkarten angepasst werden.

Es folgen einige Vorschläge:

Bezeichnung	Aufgaben	Sturmkarten
Einfaches Anfängerspiel	4	6
Anfängerspiel	4	7
Heroisches Anfängerspiel	4	8
Einfaches Fortgeschrittenenspiel	5	6
Fortgeschrittenenspiel	5	7
Heroisches Fortgeschrittenenspiel	5	8
Einfaches Expertenspiel	6	6
Expertenspiel	6	7
Heroisches Expertenspiel	6	8

ROLLENKARTEN

Jeder von euch übernimmt eine andere Rolle und verfügt damit über individuelle Sonderfähigkeiten.



ZIMMERMANN

- Als Aktion kannst du in deiner Region eine Pumpstation errichten (keine Karte erforderlich).
- Du darfst die Aktion „Deich errichten“ auch in Regionen mit 1 oder mehreren Wasserwürfeln ausführen.



DIREKTORIN

Als Aktion kannst du eine beliebige Spielfigur (auch deine eigene) in eine Region mit 1 oder mehreren Wasserwürfeln bewegen.
(Für das Bewegen einer fremden Spielfigur benötigst du die Erlaubnis ihres Spielers.)



WASSERBAUINGENIEURIN

Immer wenn du die Aktion „Deich errichten“ ausführst, darfst du 1 zusätzlichen Deich auf denselben Deich-Standort platzieren.
(Deine Region darf dabei keine Wasserwürfel enthalten.)



HAFENMEISTER

- Als Aktion kannst du in deiner Region einen Hafen errichten (keine Karte erforderlich).
- Falls du dich in einer Region mit Hafen befindest, kannst du dich als Aktion in eine beliebige Region bewegen.



SANITÄRTECHNIKER

Als Aktion kannst du eine Regionenkarte deiner gegenwärtigen Region aus dem Ablagestapel nehmen.



LAGERVERWALTERIN

Falls du in einer Region mit Hafen bist, kannst du als Aktion eine beliebige Regionenkarte an einen beliebigen Spieler geben.



PUMPENBETREIBERIN

Immer wenn du die Aktion „Abpumpen“ ausführst, darfst du einen Wasserwürfel aus einer benachbarten Region entfernen, *anstatt aus deiner eigenen*.

Nachdem du diesen Würfel entfernt hast, darfst du 1 zusätzlichen Würfel aus deiner Region entfernen.

CREDITS

Autoren: Matt Leacock und Jeroen Doumen

Künstlerische und grafische Leitung: Samuel Shimota

Illustration von Schachtel und Spielmaterial: Atha Kanaani

Grafikdesign: Marie-Elaine Bérubé, Marie-Eve Joly und Samuel Shimota

Redaktion: Jean-François Gagné und Justin Kemppainen

Herausgeber: Steven Kimball

Testspieler: John Delaney, Bianca van Duijl, Daniel Egnor, Edi Epstein, Kim Farrell, Marsha Hamel, James Hayward, Beth Heile, Trisha and Wei-Hwa Huang, Joe Huber, Richard Jeffers, John Knoerzer, Ragnar Krempel, Paul Lahham, Donna Leacock, Tom Lehmann, Alexandar Ortloff, Joe Rushanan, Michael Tsuk, Ana Ulin, Joris Wiersinga

Vielen Dank an: Tom Lehmann

Asmodee Deutschland

Redaktion: Yvonne Distelkämper

Übersetzung: Susanne Kraft

Layout: Annika Brüning und Thomas Kramer

Unter Mitarbeit: Patrice Mundinar, Tim Leuftink, Niklas Bungardt, Tobias Traub und Catrin Schumacher

Redaktionelle Leitung: Marco Reinartz



www.ZManGames.com

©2017 Z-Man Games. Pandemic, Z-Man Games, and the Z-Man logo are TMs of Z-Man Games. Fantasy Flight Supply is a TM of Fantasy Flight Games. Z-Man Games is a division of Asmodee North America, Inc. German Version published by Asmodee GmbH. **Inhalt kann von Abbildung abweichen. Warning! Choking Hazard. Not suitable for children under 36 months.** Contains small parts that could be swallowed or inhaled. Please keep this information for further reference. Made in China.