



Pandemie

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

Pandemie ist ein kooperatives Brettspiel von Matt Leacock für 2 bis 4 Personen. Ihr bildet gemeinsam ein Seuchenbekämpfungsteam, reist um die Welt und versucht, vier Krankheiten einzudämmen. Gewonnen wird nur zusammen – und zwar dann, wenn alle vier Gegenmittel rechtzeitig erforscht sind.

Spielziel

Ihr spielt gegen das Spiel und müsst Gegenmittel gegen die blaue, gelbe, schwarze und rote Seuche entdecken, bevor die Welt an Ausbrüchen und Epidemien zerbricht.

Vorbereitung

Jede Person zieht eine Rollenkarte und stellt die passende Figur nach Atlanta, wo auch das erste Forschungslabor steht. Marker, Würfel und Kartenstapel werden vorbereitet, in den Spieler-Zugstapel werden je nach Schwierigkeitsgrad 4, 5 oder 6 Epidemiekarten eingemischt. Zum Schluss infiziert ihr 9 Städte mit 3, 2 beziehungsweise 1 Würfel.

So spielt ihr

- 1 Wer am Zug ist, führt 4 Aktionen aus, etwa reisen, behandeln, Wissen teilen, ein Labor bauen oder ein Gegenmittel erforschen.
- 2 Danach zieht ihr 2 Spielerkarten. Mehr als 7 Handkarten darf niemand behalten.
- 3 Taucht dabei eine Epidemiekarte auf, steigt die Infektionsrate, eine Stadt bekommt 3 Würfel und der Infektions-Ablagestapel wandert gemischt zuoberst auf den Zugstapel.
- 4 Zum Abschluss spielt ihr den Überträger: So viele Infektionskarten ziehen, wie die Infektionsrate angibt, und je 1 Würfel in die gezeigte Stadt legen.
- 5 Liegt in einer Stadt schon der dritte Würfel einer Farbe, kommt es zum Ausbruch und alle Nachbarstädte werden infiziert.

So gewinnt ihr

Sobald alle vier Gegenmittel entdeckt sind, endet die Partie sofort mit einem gemeinsamen Sieg. Ihr verliert bei 8 Ausbrüchen, bei leerem Spieler-Zugstapel oder wenn Würfel einer Farbe fehlen.

Spielziel

Pandemie ist ein reines Teamspiel: Entweder gewinnen alle oder alle verlieren. Euer Ziel ist es, zu allen vier Seuchen – Blau, Gelb, Schwarz und Rot – ein Gegenmittel zu entdecken. Dazu müsst ihr die Krankheiten gleichzeitig so weit unter Kontrolle halten, dass die Lage nicht eskaliert. Jede Rolle hat eine eigene Sonderfähigkeit, und erst das geschickte Zusammenspiel dieser Fähigkeiten verschafft euch eine echte Chance.

Spielmaterial

1 Spielplan

5 Spielfiguren

6 Forschungslabore

6 Marker

96 Seuchenwürfel

59 Spielerkarten

48 Infektionskarten

5 Rollenkarten

4 Übersichtskarten

Spielaufbau

- Legt den Spielplan so in die Tischmitte, dass alle ihn erreichen.
- Mischt die Rollenkarten und zieht jeweils eine. Nehmt die Figur in der passenden Farbe und stellt sie nach Atlanta. Übrige Rollen und Figuren kommen zurück in die Schachtel.
- Stellt 1 Forschungslabor nach Atlanta, die übrigen legt ihr als Vorrat daneben.
- Setzt den Ausbruchsmarker auf das Feld "0" der Ausbruchsleiste und den Infektionsmarker auf das erste Feld der Infektionsrate, also die erste 2.
- Legt die 4 Gegenmittelmarker mit der Phiolenseite nach oben neben den Bereich für entdeckte Gegenmittel.
- Sortiert die Seuchenwürfel nach Farben in vier Häufchen neben den Plan.
- Nehmt die 6 Epidemiekarten aus den Spielerkarten heraus und legt sie vorerst zur Seite. Jede Person bekommt eine Übersichtskarte.
- Mischt die restlichen Spielerkarten und gibt verdeckt aus: bei 4 Mitspielenden je 2 Karten, bei 3 je 3 Karten, bei 2 je 4 Karten.
- Teilt die übrigen Spielerkarten in möglichst gleich große Stapel: 4 Stapel für das Einführungsspiel, 5 für das Standardspiel, 6 für das Heldenspiel.
- Mischt in jeden dieser Stapel genau 1 Epidemiekarte. Stapelt sie dann zu einem einzigen Spieler-Zugstapel; kleinere Stapel gehören nach unten. Übrige Epidemiekarten kommen in die Schachtel.
- Mischt die Infektionskarten und legt sie verdeckt als Infektions-Zugstapel auf den Plan.
- Infiziert die Startstädte: 3 Karten ziehen und je 3 Würfel legen, 3 weitere Karten ziehen und je 2 Würfel legen, 3 letzte Karten ziehen und je 1 Würfel legen. Die Würfelfarbe richtet sich nach der Karte.
- Legt diese 9 Karten offen auf den Infektions-Ablagestapel.

Spielbeginn

Begonnen wird von der Person, die zuletzt krank war. Danach geht es im Uhrzeigersinn reihum weiter.

Spielablauf

Der Spielzug im Überblick

Wer an der Reihe ist, führt nacheinander drei Dinge aus: 4 Aktionen, danach 2 Spielerkarten ziehen, danach den Überträger spielen. Erst dann ist die nächste Person links davon dran.

4 Aktionen ausführen

Jede Aktion kostet 1 Punkt von euren 4 Aktionen. Ihr dürft dieselbe Aktion mehrfach wählen, solange ihr sie jedes Mal bezahlt. Ihr könnt auch verzichten und nichts tun. Nicht genutzte Aktionen verfallen am Zugende, aufsparen geht nicht.

Einfache Aktionen (Bewegung)

- 1 Auto oder Fähre: Zieht eure Figur in eine Nachbarstadt. Benachbart sind Städte, die eine rote Linie verbindet. Linien über den Plattenrand laufen um die Erde herum weiter, deshalb liegen zum Beispiel Sydney und Los Angeles nebeneinander.
- 2 Direktflug: Legt eine Stadtkarte ab und stellt eure Figur in genau diese Stadt.
- 3 Charterflug: Legt die Karte eures aktuellen Standorts ab und fliegt damit in eine beliebige Stadt.
- 4 Zubringerflug: Steht ihr in einer Stadt mit Forschungslabor, wechselt ihr ohne Karte in eine andere Stadt mit Labor.

Besondere Aktionen

- 1 Forschungslabor errichten: Legt die Karte eures Standorts ab und stellt dort ein Labor hin. Ist der Vorrat erschöpft, versetzt ihr ein bestehendes Labor eurer Wahl in eure Stadt.
- 2 Gegenmittel entdecken: Steht in einer Stadt mit Labor und legt 5 Karten derselben Farbe ab. Der Gegenmittelmarker dieser Farbe kommt mit der Phiolenseite nach oben in den dafür vorgesehenen Bereich.
- 3 Seuche behandeln: Nehmt 1 Würfel aus eurer Stadt; jeder weitere Würfel kostet eine weitere Aktion. Gibt es für diese Farbe bereits ein Gegenmittel, räumt ihr mit 1 Aktion alle Würfel dieser Farbe aus der Stadt.
- 4 Wissen teilen: Gebt eine Karte ab oder nehmt eine an. Beide Figuren müssen in derselben Stadt stehen, und es darf nur die Karte genau dieser Stadt wandern. Wer danach über 7 Karten hält, legt sofort ab.

Seuchen auslöschen

Ist ein Gegenmittel entdeckt und liegt kein einziger Würfel dieser Farbe mehr auf dem Plan, dreht ihr den Marker auf die Sonnenuntergangsseite. Alle Würfel dieser Farbe wandern in die Schachtel. Müsste später wegen Überträger oder Epidemie ein Würfel dieser Farbe ausgelegt werden, passiert schlicht nichts mehr.

2 Spielerkarten ziehen

Nach den Aktionen nehmt ihr 2 Karten vom Spieler-Zugstapel auf die Hand. Reichen die Karten dafür nicht mehr, endet die Partie sofort mit einer Niederlage. Mehr als 7 Handkarten sind nie erlaubt:

Überzählige Karten legt ihr sofort ab, wobei ihr selbst auswählt. Statt abzulegen dürft ihr auch eine Ereigniskarte ausspielen, wenn ihr damit auf 7 kommt.

Ereigniskarten

Ereigniskarten liegen zwischen den Spielerkarten. Sie kosten keine Aktion und dürfen jederzeit gespielt werden, auch während fremder Züge. Der Effekt tritt sofort ein, danach kommt die Karte auf den Spieler-Ablagestapel. Beispiele aus dem Spiel sind Luftbrücke, Prognose, Eine ruhige Nacht, Regierungssubventionen und Zähe Bevölkerung.

Epidemien

Zieht ihr eine Epidemiekarte, kommt sie nicht auf die Hand. Arbeitet stattdessen drei Schritte ab:

- 1 Ausweiten: Schiebt den Infektionsmarker ein Feld weiter.
- 2 Infizieren: Zieht die unterste Karte des Infektions-Zugstapels und legt 3 Würfel in diese Stadt. Gehört sie zu einer ausgelöschten Seuche, passiert nichts. Danach kommt die Karte auf den Infektions-Ablagestapel.
- 3 Verschärfen: Mischt den Infektions-Ablagestapel gründlich und legt ihn komplett oben auf den Infektions-Zugstapel. Die Karten werden nicht untergemischt.

Die Epidemiekarte geht anschließend auf den Spieler-Ablagestapel, eine Ersatzkarte wird nicht gezogen. In keiner Stadt dürfen mehr als 3 Würfel einer Farbe liegen; überzählige Würfel werden nicht gelegt, stattdessen gibt es einen Ausbruch.

Den Überträger spielen

Zieht so viele Infektionskarten, wie die Infektionsrate gerade anzeigt, und arbeitet sie in der gezogenen Reihenfolge ab. In jede gezeigte Stadt kommt 1 Würfel in der Farbe der Karte. Bei ausgelöschten Seuchen entfällt das. Liegen dort schon 3 Würfel dieser Farbe, kommt es zum Ausbruch. Am Ende legt ihr alle gezogenen Infektionskarten auf den Infektions-Ablagestapel.

Ausbrüche

Ein Ausbruch tritt ein, sobald in einer Stadt ein vierter Würfel derselben Farbe nötig wäre. Die Stadt selbst bekommt keinen Würfel, dafür erhält jede Nachbarstadt 1 Würfel dieser Farbe. Löst das dort erneut eine Überschreitung aus, folgt eine Kettenreaktion mit weiteren Ausbrüchen. Pro Kettenreaktion kann jede Stadt aber nur einmal ausbrechen. Für jeden Ausbruch rückt der Ausbruchsmarker ein Feld weiter.

Offenes Spiel

Ihr dürft eure Vorgehensweise jederzeit besprechen. Wenn alle einverstanden sind, könnt ihr sogar mit offenen Karten spielen. Beide Ablagestapel darf jederzeit jeder einsehen.

Der Spielzug

- 1 4 Aktionen ausführen (einfache und besondere Aktionen frei kombinierbar, Verzicht erlaubt).
- 2 2 Spielerkarten vom Spieler-Zugstapel ziehen.
- 3 Gezogene Epidemiekarten sofort abhandeln: Ausweiten, Infizieren, Verschärfen.
- 4 Auf höchstens 7 Handkarten reduzieren.
- 5 Den Überträger spielen: Infektionskarten entsprechend der Infektionsrate ziehen und Würfel auslegen, Ausbrüche abhandeln.
- 6 Gezogene Infektionskarten ablegen, dann ist die Person links an der Reihe.

Sonderregeln

- Arzt: Bei Seuche behandeln entfernt er mit 1 Aktion alle Würfel einer Farbe. Ist das Gegenmittel schon entdeckt, verschwinden alle Würfel dieser Farbe in seiner Stadt sofort und ohne Aktion – auch während fremder Züge.
- Wissenschaftler: Er braucht nur 4 statt 5 Karten einer Farbe für ein Gegenmittel.
- Betriebsexperte: Er errichtet ein Labor in seiner Stadt für 1 Aktion, ohne eine Karte abzulegen.
- Forscherin: Beim Wissen teilen darf sie eine beliebige Stadtkarte abgeben, unabhängig vom Standort. Ereigniskarten kann sie nicht weitergeben. Nimmt sie eine Karte an, gelten die normalen Regeln. Ihre Fähigkeit funktioniert auch in fremden Zügen.
- Logistiker: In seinem Zug führt er einfache Aktionen auch mit den Figuren der Mitspielenden aus, als wären es seine eigenen – aber nur mit deren Erlaubnis. Zusätzlich zieht er für 1 Aktion eine beliebige Figur in eine Stadt, in der bereits eine Figur steht. Beim Charterflug muss er die Karte des Standorts der Figur ausspielen, die er bewegt.
- Pro Stadt und Farbe liegen nie mehr als 3 Würfel.
- Eine Stadt kann innerhalb einer Kettenreaktion nur einen einzigen Ausbruch auslösen.
- Ein ausgelöschtes Gegenmittel (Sonnenuntergangsseite) verhindert jedes weitere Auslegen von Würfeln dieser Farbe.

Spielende und Gewinn

Ihr gewinnt gemeinsam in dem Moment, in dem das vierte Gegenmittel entdeckt ist. Die Gegenmittel müssen danach nicht mehr in den Städten verteilt werden, die Partie endet sofort. Verloren habt ihr alle zusammen, sobald eine dieser drei Lagen eintritt: Es müssten Seuchenwürfel einer Farbe ausgelegt werden, von der keine mehr im Vorrat liegen; der Ausbruchsmarker erreicht das achte Feld mit dem Totenschädel; oder jemand müsste Spielerkarten ziehen, obwohl der Zugstapel nicht mehr genug Karten hat.

Varianten

- Einführungsspiel: 4 Kartenstapel, also 4 Epidemiekarten im Spiel. Empfohlen für die erste Partie.
- Standardspiel: 5 Kartenstapel mit 5 Epidemiekarten.
- Heldenspiel: 6 Kartenstapel mit 6 Epidemiekarten, gedacht für geübte Gruppen.
- Offene Information: Auf gemeinsamen Wunsch dürft ihr mit offenen Handkarten spielen.

Tipps

- Sammelt Karten einer Farbe gezielt bei einer Person. Wissen teilen funktioniert nur in der Stadt, die auf der Karte abgebildet ist, also plant Treffpunkte frühzeitig.
- Baut Labore in verschiedenen Weltregionen. Der Zubringerflug kostet dann keine Karte und spart viele Aktionen.
- Entdeckt ein Gegenmittel möglichst früh: Danach räumt eine einzige Aktion alle Würfel dieser Farbe aus einer Stadt.
- Verhindert vierte Würfel. Eine Stadt mit 3 Würfeln ist eine tickende Bombe, weil jeder weitere Treffer eine Kettenreaktion auslösen kann.
- Hebt Ereigniskarten wie Regierungssubventionen oder Eine ruhige Nacht für den Moment auf, in dem sie eine Krise entschärfen. Sie kosten keine Aktion und sind jederzeit spielbar.
- Löscht eine Seuche komplett aus, wenn es geht. Dann kann diese Farbe für den Rest der Partie keinen Schaden mehr anrichten.

Häufige Fragen

Dürfen wir beim Wissen teilen jede beliebige Karte tauschen?

Nein. Beide Figuren müssen in derselben Stadt stehen und es darf nur die Karte genau dieser Stadt den Besitzer wechseln. Einzige Ausnahme ist die Forscherin, wenn sie eine Karte abgibt.

Was passiert mit einer gezogenen Epidemiekarte?

Sie kommt nicht auf die Hand. Ihr wickelt Ausweiten, Infizieren und Verschärfen ab und legt die Karte dann auf den Spieler-Ablagestapel. Eine Ersatzkarte wird nicht gezogen.

Kann eine Stadt mehr als 3 Würfel einer Farbe bekommen?

Nein. Mehr als 3 Würfel einer Farbe sind in einer Stadt nie möglich. Der überzählige Würfel wird nicht gelegt, stattdessen kommt es zum Ausbruch.

Kann eine Stadt in derselben Kettenreaktion zweimal ausbrechen?

Nein. Innerhalb einer Kettenreaktion kann sich in jeder Stadt nur ein einziger Ausbruch ereignen.

Wann dürfen wir Ereigniskarten spielen?

Jederzeit, auch während des Zuges einer anderen Person. Sie kosten keine Aktion, wirken sofort und wandern danach auf den Spieler-Ablagestapel.

Was tun, wenn ich mehr als 7 Karten auf der Hand habe?

Du legst sofort so viele Karten ab, bis du wieder auf 7 bist, und wählst selbst aus. Alternativ darfst du eine Ereigniskarte ausspielen, wenn dich das auf 7 Karten bringt.

Alle Forschungslabore stehen schon auf dem Plan – kann ich noch eines bauen?

Ja. Du versetzt dann ein beliebiges bestehendes Labor in die Stadt, in der deine Figur gerade steht.

Darf der Logistiker einfach die Figuren der anderen herumschieben?

Nur mit deren Einverständnis. Er behandelt fremde Figuren bei einfachen Aktionen wie seine eigene, braucht aber die Erlaubnis der betroffenen Person.

Müssen wir nach dem vierten Gegenmittel noch alle Städte heilen?

Nein. Sobald das vierte Gegenmittel entdeckt ist, endet das Spiel sofort mit dem Sieg. Die Gegenmittel müssen nicht verteilt werden.

Was bedeutet es, eine Seuche auszulöschen?

Ist das Gegenmittel entdeckt und liegt kein Würfel dieser Farbe mehr auf dem Plan, wird der Marker auf die Sonnenuntergangsseite gedreht. Diese Farbe wird danach nie wieder ausgelegt.

Informationen zum Spiel

Autor	Matt Leacock
Erscheinungsjahr	2009
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Brettspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, zuletzt geprüft am 04.10.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/pandemie/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/pandemie/>

Alle Spielnamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026