

Der Schwarze Tod

*Deutsche überarbeitete Übersetzung des amerikanischen Spiels Black Death
Autor: Greg Porter, Übersetzung und Überarbeitung: Henning Poehl*

Ein ansteckendes Spiel für 2 bis 6 Spieler.

*„Fuga cito, vade longe, rede tarde“
(Fliehe schnell, gehe weit, komme langsam zurück)
Lateinische Empfehlung zum Schutz vor der Pest.*

1. Worum geht es hier?

Der Schwarze Tod ist ein geschmackloses Brettspiel, in dem Du in die Rolle einer Epidemie schlüpfst und zur Geißel der Menschheit wirst.

Du bist der Todbringer für Millionen von Menschen in den friedlichen Tagen des 14. Jahrhunderts. Ja, Du selbst kannst die Pest sein und ein Drittel der Weltbevölkerung auslöschen.

„Das ist ja krankhaft!“

Da hast du völlig recht. Aber es macht trotzdem Spaß!

Außerdem trägt es zur Bildung bei, da es gleichzeitig auch eine ansprechende historische Simulation ist.

Jetzt zögere nicht mehr lange, sondern spiel es!

2. Das Spielmaterial

1. Die Marker

Es gibt vier verschiedene Typen von Markern

1.) Die Erreger

Es gibt sechs Sätze zu je 20 Markern mit verschiedenen (krankhaften) Symbolen. Sie repräsentieren die Erreger der Krankheit und damit natürlich auch ihre Träger, die infizierten Bevölkerungsteile einer Region. Wenn sich die Erreger auf der Karte bewegen, dann tun sie das natürlich nicht selber, sondern vielmehr ihre Träger

2.) Zahlenmarker

Die sechs Zahlenmarker werden benötigt, um die Zugreihenfolge in einer Runde festzuhalten.

3.) Ausgelöschtmarker

Die zehn Marker mit den Totenschädeln werden benötigt, um durch Krankheiten ausgelöschte Regionen auf der Karte zu markieren.

4.) Ereignismarker

Die vier Marker „Krieg“ (War, 2 Stück), „Pogrom“ und „Quarantäne“ (Quarantine) werden benötigt, um durch Karten ausgelöste Ereignisse auf dem Spielbrett zu markieren.

II. Das Spielbrett

Die Karte auf dem Brett repräsentiert den Mittelmeerraum, Europa, den Mittleren Osten und West-Asien.

Die Regionen werden je nach Bevölkerungszahl als ein oder mehrere Quadrate dargestellt.

Die Regionen, welche jeweils nach der größten Stadt aus dem Gebiet benannt sind, werden durch Verbindungslinien miteinander verbunden.

Im Folgenden werden die verschiedenen Kartenelemente näher erläutert:

a) Regionen

Eine Region ist ein Teil von einem Land und beinhaltet im wesentlichen die Stadtbevölkerung. Große bedeutende Regionen sind in rot und kleinere Regionen in schwarz gekennzeichnet. Für den Bereich Besonders markantes Gelände ist in verschiedenen anderen Farben gekennzeichnet. Diese Gelände haben für das Spiel aber keine Bedeutung.

Die historische Bezeichnung der Region ist in großen Buchstaben geschrieben, und falls der heutige Name erheblich vom historischen abweicht, ist der heutige Name in Klammern darunter angegeben (oder auch umgekehrt).

Eine Region ist in eine oder mehrere Quadrate unterteilt, in jedem dieser Felder kann immer nur ein Marker sein (niemals mehrere!).

Eine Region, die aus mehren Feldern besteht, wird bei einer Bewegung wie eine Region behandelt, die aus einem einzigen Feld besteht.

Mit anderen Worten, man bewegt sich immer von Region zu Region, unabhängig davon, aus wie viel Feldern eine Region besteht.

Beispiel: Jedes der Felder in der Region Konstantinopel ist benachbart mit jeder Region (und den darin enthaltenen Feldern), welche mit einer Verbindungslinie zu der Region Konstantinopel verbunden ist.

Eine Zahl in einem Feld bedeutet, dass die Chance, es zu infizieren, um den entsprechenden Wert modifiziert wird. Große Städte haben immer ärmere Stadtteile, die günstig für die Ausbreitung von Ungeziefern und Krankheiten sind. Einige Städte oder Regionen erlebten signifikant mehr oder weniger Seuchen als andere.

b) Verbindungslinien

Du darfst dich während der Bewegung immer nur über eine Verbindungslinie von einer Region in die andere bewegen. Jede Bewegung kostet dich dabei einen Bewegungspunkt.

Du darfst dich immer nur zu einem leeren Feld in einer Region bewegen.

Sind alle Felder in einer Region besetzt, so darfst du nicht in diese Region ziehen.

Du darfst aber mit einem Marker ein Feld in die eine Richtung verlassen und es aus einer anderen Richtung im gleichen Zug mit einem anderen Marker besetzen.

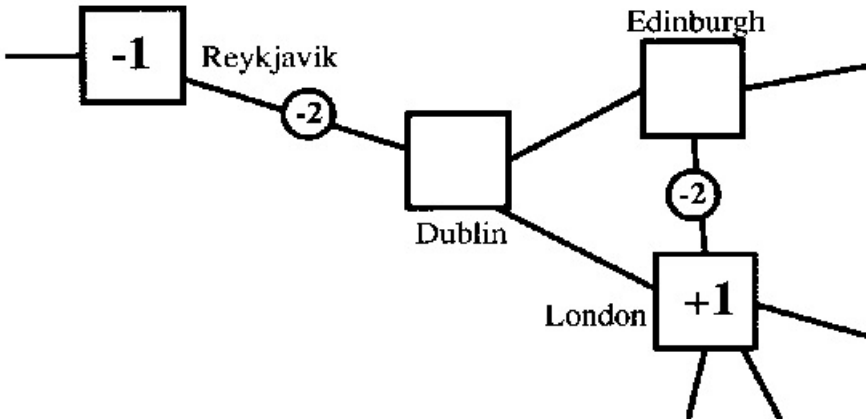
Befindet sich auf einer Verbindungslinie ein Kreis mit einer Zahl, so wird dein Versuch, eine Region über diese Verbindungslinie anzustecken, mit dem entsprechenden Wert modifiziert.

Außerdem wird bei einer Bewegung der Wert der Zahl (also unabhängig vom Vorzeichen) zu den

Bewegungspunkten addiert, die benötigt werden, um eine Einheit von einer Region in die andere zu ziehen.

Beispiel: London und Edinburgh werden durch eine -2 getrennt (zu jener Zeit war man nicht gut aufeinander zu sprechen). Daher ist die Bewegung von der einen Region in die andere erschwert. Das bedeutet, dass die Virulenz um 2 gemindert wird, wenn sich eine Krankheit über diese Verbindungslinie ausbreiten möchte.

Außerdem kostet die Bewegung eines Erregers (bzw. seiner Träger) entlang dieser Linie drei Bewegungspunkte anstatt von einem, da zur Bewegung der Wert der Zahl in dem Kreis (hier gleich zwei) dazu addiert wird.



„Oh welch frohe Nachwelt, die nicht solch abgrundtiefes Leiden erfahren muss – und welche unsere Zeugnisse wie eine märchenhafte Erzählung ansehen wird.“

Petrarch

III. Die Würfel

Der Verlauf einer Epidemie ist von vielen unabwägbar Faktoren abhängig.

Diese schicksalhaften Faktoren werden in diesem Spiel durch zwei sechsseitige Würfel symbolisiert.

IV. Die Karten

Das Spiel enthält 18 Karten, die bestimmte Ereignisse und Bedingungen simulieren, die den Verlauf einer Epidemie beeinflussen können.

3. Spielvorbereitung

Lege das Spielbrett auf dem Tisch aus und sortiere die Krankheitsmarker nach Symbolen in verschiedene Stapel. Jeder Spieler erhält 20 Marker von einem Typ.

Die restlichen Krankheitsmarker werden für das weitere Spiel nicht benötigt.

Die Marker „Krieg!“ (War!), „Pogrom“, „Quarantäne“ (Quarantine), die Zahlenmarker (1, 2, 3, 4, 5, 6) und die Marker mit den Totenschädeln werden neben das Spielbrett gelegt.

1. Wähle deine Krankheit!

Vor jedem Spiel muss sich jeder Spieler entscheiden, was für eine Art von Krankheit er sein möchte. Jede Krankheit hat eine „Virulenz“ und eine „Mortalität“. Die Summe dieser beiden Werte muss gleich sechs sein. Je höher die Virulenz ist, um so leichter kann man von der Krankheit infiziert werden. Je höher die Mortalität ist, um so schneller kann man an ihr sterben.

Die Beulenpest hat den Wert 3/3. Das bedeutet, dass ungefähr die Hälfte der Leute, die mit ihr in Kontakt kamen, erkrankten, und in etwa die Hälfte der Erkrankten an der Krankheit sterben.

Krankheiten mit einer Virulenz oder Mortalität von 1 können für das Spiel nicht empfohlen werden.

Krankheiten mit einer Virulenz von 1 breiten sich nur sehr schwer aus und sind sehr tödlich (Mortalität 5). Sie werden es sehr schwer haben, sich auf dem Spielbrett zu halten.

Krankheiten mit einer Virulenz von 5 hingegen werden sich wie ein Lauffeuer über das Brett ausbreiten und können das mögliche Maximum an Ausbreitung erreichen. Sie werden aber kaum Leute töten. Bei einem Spiel, wo der Gewinner der ist, der möglichst viele Opfer erzielt, unabhängig davon, wie stark man auf dem Brett vertreten ist, ist das wenig sinnvoll.

Obwohl niemand wusste, was die Pest verursachte, wussten die Menschen, dass sie übertragbar ist und dass sie in Gegenden verbleiben konnte, wo infizierte Personen gewesen waren.

Aus einer Gesundheitsverordnung aus dem 16. Jahrhundert:

„... reinige die Böden, Bänke und Wände gut, und wenn möglich, weiße das Haus oder wasche wenigstens die Wände mit einer alkalischen Lösung ab wobei du eine Bürste, wie man sie zum Weißen des Hauses verwendet, gebrauchen sollst Der Raum, in dem die Kranke oder tote Person war, muss für drei Tage, nachdem er geleert wurde, mit Weinessig ausgewaschen werden, und reinige ihn jeden Tag gründlich, und beim ersten Mal streue Kalk im Raum aus und schütte Weinessig über es, bis es dampft und sich selbst ausbrennt“

Benenne deine Krankheit, gib ihr Symptome und überlege dir, wodurch sie sich überträgt.

Das hat keinen Effekt auf das Spiel, kann aber sehr amüsant sein.

Die Benennung der Krankheit mit einem Namen ist aber zwingend. Das Spiel kann nicht begonnen werden, ohne dass eine Krankheit einen Namen hat. Die Spieler müssen während des Spiels mit diesem Namen angesprochen werden z.B. „Faulender Fußpilz, du bist jetzt am Zug“.

Nun platziert der Spieler einen Marker auf die „0“ auf der Opferzählleiste und auf der Leiste, welche die Werte deiner Krankheit anzeigt (verschiedene Spieler können dabei die gleichen Werte haben). Jeder Spieler verfügt somit noch über 18 Erreger (Marker), die auf dem Brett ausgelegt werden können.

Im Vergleich zu den Werten dieses Spiels hätten historische Krankheiten folgende Werte (wobei bei echten Krankheiten die Summe nicht sechs bilden muss).

Bedenke, dass Krankheiten, die nicht gleich töten, im Spiel eine niedrige

Ausbreitungsgeschwindigkeit haben, selbst wenn sie eine 100% Mortalität haben, wegen des geringen Zeitrahmens des Spiels.

Krankheiten mit ungewöhnlichen Vektoren können eine geringere Virulenz haben als andere, welche sich gleich von einer Person zur anderen übertragen.

Krankheit Virulenz/Mortalität

<i>Beulenpest</i>	<i>3/3</i>
<i>Lungenpest</i>	<i>4/4</i>
<i>Masern (und Scharlach)</i>	<i>2/4</i>
<i>Syphilis</i>	<i>3/1</i>
<i>Cholera</i>	<i>4/2</i>
<i>Fleckenfieber</i>	<i>4/2</i>
<i>Ruhr</i>	<i>4/2</i>
<i>Pocken</i>	<i>2/3</i>
<i>Tuberkulose</i>	<i>2/2</i>

II. Ziehe eine Karte

Jeder Spieler zieht, nachdem er sich eine gemeine Krankheit ausgedacht hat, eine Karte vom Talon.

Nachdem er sie sich angesehen hat, legt er sie verdeckt vor sich ab.

4. Der Spielverlauf

Zu Beginn einer Runde wird die Zugreihenfolge ermittelt. Die Reihenfolge, in der die Spieler ihren Zug durchführen, wird in jeder Runde neu bestimmt.

I. Ermittlung der Zugreihenfolge

Zu Beginn jeder Runde wird die Zugreihenfolge gemäß der Opferzahlen festgelegt.

Der Spieler mit der niedrigsten Opferzahl ist der erste Spieler einer Runde. Ihm folgt der Spieler mit der nächstniedrigeren Zahl usw..

Haben mehrere Spieler eine gleiche Opferzahl, dann ist der Spieler mit der geringeren Anzahl an Erregern auf dem Brett vor dem Spieler mit der höheren Anzahl am Zuge. Herrscht auch hier Gleichstand (z.B. in der ersten Runde), dann würfeln sie die Reihenfolge aus.

Ist die Reihenfolge festgelegt, dann bekommt jeder Spieler gemäß seiner Position einen Zahlen-Marker mit dem entsprechenden Wert.

II. Der Zug eines Spielers im einzelnen

In jeder Runde führen die Spieler nacheinander ihren Zug durch.

0.) Einsetzen der ersten Marker (nur in der ersten Runde)

Jeder Spieler legt zu Beginn seines ersten Zuges zwei Erreger in Regionen aus, die Verbindungslinien zum Süd- oder Ostrand der Karte haben.

Die Pest (Yersinia Pestis) hat ihren Ursprung in verschiedenen Teilen der Welt, wo sie niemals ausgerottet worden ist. Diese Gegenden sind Zentral-Asien, Sibirien, Iran, Lybien, die arabische Halbinsel und Ost-Afrika.

1.) Glück

Der Spieler, der am Zug ist, wirft die beiden 6 seitigen Würfel. Ein Würfel zeigt die mögliche Anzahl der Ansteckungen, die eine Krankheit (bzw. der Spieler) während des Zuges durchführen kann, und der andere Würfel zeigt die Anzahl Bewegungspunkte, die dem Spieler für den Zug zur Verfügung stehen. Der Spieler darf sich nach seinem Wurf frei entscheiden, welchen Würfel er wofür nimmt.

Während des ersten Zuges gibt es kein Glück. Die Spieler haben im ersten Zug soviel Ansteckungsmöglichkeiten, wie sie dem Wert seiner Mortalität entsprechen, und eine Anzahl von Bewegungspunkten, die seiner Virulenz entsprechen.

2.) Ansteckungen

Der Spieler, der am Zug ist, hat eine bestimmte Anzahl von Ansteckungsmöglichkeiten, die von seinem Glückswurf abhängen. Eine Ansteckung kann von jedem der Erreger, die er auf dem Plan hat, ausgehen und kann jede benachbarte Region betreffen, die durch eine Verbindungslinie mit einer von seiner Krankheit befallenen Region verbunden ist.

Innerhalb einer Region kann die Ansteckung von einem Feld auf ein benachbartes Feld übergreifen. Um eine Ansteckung durchzuführen, muss die Krankheit eine dem Glückswurf entsprechende Anzahl Felder benennen, die sie anstecken möchte, und würfelt dann mit einem 6 seitigen Würfel gegen ihre Ansteckungswahrscheinlichkeit.

Ist der Wurf kleiner gleich der Ansteckungswahrscheinlichkeit, so ist die Ansteckung geglückt. Die

Krankheit setzt dann einen ihrer Erreger in das betreffende Feld.

Die Ansteckungswahrscheinlichkeit ist abhängig von der Virulenz der Krankheit plus oder minus jeglicher Modifikation auf den Verbindungslinien und/oder dem betroffenen Feld.

Eine Krankheit kann auch versuchen, ein Feld anzustecken, das schon von einem Erreger einer anderen Krankheit befallen ist. Der Erreger wird dann dort durch einen Erreger der neuen Krankheit verdrängt, d.h. der Erreger der anderen Krankheit wird durch einen der eigenen auf dem Brett ersetzt.

Der Versuch, eine andere Krankheit zu verdrängen, wird zusätzlich zu allen anderen Modifikationen mit einer -1 modifiziert.

Während des ersten Zuges darf kein Spieler die Einheit eines anderen Spielers anstecken.

3.) Bewegung

Der Spieler, der am Zug ist, hat eine bestimmte Anzahl von Bewegungspunkten, die von seinem Glückswurf abhängen, zur Verfügung.

Der Spieler darf jeden Erreger (auch die anderer Krankheiten) auf dem Brett bewegen. Die Bewegungen werden entlang der Verbindungslinien von einer Region in die andere durchgeführt. Ein Erreger darf sich während einer Bewegung immer nur um eine Region weiter bewegen, außerdem darf er immer nur in leere Felder gezogen werden. Es ist natürlich möglich, erst mit einer Bewegung einen Erreger aus einer Region hinaus zu bewegen und dann mit einem anderen Erreger in die entsprechende Region hineinzuziehen (sofern genügend Bewegungspunkte zur Verfügung stehen).

Der Wechsel von einer Region in die nächste kostet unmodifiziert einen Bewegungspunkt. Sind Modifikationen auf der Verbindungslinie angegeben, so wird der Betrag der dort angegebenen Zahl (also unabhängig vom Vorzeichen: $+2$ und $-2 = 2$) zu der Zahl der benötigten Bewegungspunkte addiert.

Ein Erreger kann entlang einer Linie, die am Spielfeldrand endet, vom Spielplan gezogen werden. Die betroffene Krankheit legt ihren Marker zurück in den Vorrat. Eine Bewegung vom Spielplan herunter kostet immer 2 Bewegungspunkte.

Hat ein Spieler nicht genügend Bewegungspunkte für eine Bewegung zur Verfügung, so darf er eine entsprechende Bewegung nicht durchführen.

Während des ersten Zuges darf kein Spieler die Einheit eines anderen Spielers bewegen, es sei denn es ist notwendig, um selber auf das Spielbrett zu gelangen.

4.) Todesfälle

Nachdem der Spieler, der am Zug ist, seine Bewegung beendet hat, wirft er mit einem Würfel und liest das Ergebnis auf der „Todesfälle Tabelle“ ab. Die Anzahl der Todesfälle wird durch den Würfelwurf und der Mortalität seiner Krankheit bestimmt. Der Wert, der so auf der Tabelle ermittelt wird, gibt den Anteil der Erreger an, die ihren Träger töten und somit vom Spielfeld kommen. Die Anzahl der ermittelten Todesfälle wird immer abgerundet.

Die Krankheit, die die Todesfälle verursacht, darf frei wählen, welche ihrer Erreger sie vom Brett nimmt.

Die Opferzahl steigt auf der Opferzähleiste bei der Krankheit um die entsprechende Zahl der Todesfälle.

Beispiel: Ein Spieler mit 8 Erregern auf dem Spielfeld und einem ermittelten Wert für Todesfälle von

1/3 hat 2 Todesfälle (8 durch 3 = 2,667) und muss 2 Erreger vom Plan nehmen. In der Opferzählleiste wird sein Marker um 2 hochgesetzt.

Wird beim Hochsetzen auf der Opferzählleiste der Werte 10 (Millionen) oder 20 (Millionen) von einer Krankheit überschritten, so erhält die Krankheit eine Karte, die sie oben vom Talon zieht. Die Krankheit liest sich die Karte durch und legt sie verdeckt vor sich ab, bis sie die Karte gebrauchen möchte.

*In der „Todesfälle-Tabelle“ sind bestimmte Ergebnisse mit einem Sternchen * gekennzeichnet. Das bedeutet, dass die Sterblichkeit in einem Gebiet so hoch ist, dass es unbewohnbar wird. Dies ist eine „Totales Auslöschen“. Dies kann nur in Regionen geschehen, die aus mehreren Feldern bestehen. Entscheidet sich die Krankheit bei einem solchen Ergebnis, einen Todesfall in einem solchen Feld durchzuführen, dann wird der Erreger vom Plan genommen und durch einen Marker mit einem Totenschädel ersetzt. Für den Rest des Spiels existiert dieses Feld nicht mehr. Eine Region kann niemals mehr als die Hälfte (abgerundet) ihrer Felder auf diese Weise verlieren, da immer nur Teile einer Region, aber niemals eine ganze Region „total ausgelöscht“ werden kann.*

Lautet das Ergebnis in der Todesfälle Tabelle „cure“ („Heilmittel“), so kommt es bei der Krankheit zu keinen Todesfällen, da ein Heilmittel entdeckt wurde.

Doch das ist noch nicht alles. Der Spieler, der als nächstes am Zug ist, darf nun 1/6 (ein sechstel abgerundet) der Erreger von der betroffenen Krankheit nach seiner Wahl vom Plan entfernen.

Diese Träger des Erregers sind wieder genesen.

Es kann passieren, dass die betroffene Krankheit selber als nächstes am Zug ist (dann nämlich, wenn sie in der einen Runde als letztes am Zug war und in der nächsten als erstes mit dem Zug dran ist), dann wählt sie selber aus, welche Träger ihrer Erreger genesen.

5. Ende und Gewinner eines Spiels

Sobald ein Spieler eine bestimmte Zahl an Opfern erreicht hat, ist das Spiel sofort zu Ende.

Er ist dann die berühmteste Krankheit des Mittelalters und somit die gefürchtetste Geißel der Menschheit in jener Zeit.

Die Opferzahl, die erreicht werden muss, ist abhängig von der Spielerzahl, kann aber von den Spielern auch frei festgelegt werden.

Dies sind die empfohlenen Siegbedingungen:

Anzahl Spieler Opferzahl

2 30.000.000

3-4 20.000.000

5-6 15.000.000

6. Sonderfälle

I. Entfernen eines Spielers durch Bewegung

Wird der letzte Marker eines Spielers über Verbindungslinien, die vom Spielbrett führen, vom Brett gezogen, so darf er in beliebige Regionen, die an den Spielbrettrand grenzen, das Brett wieder betreten, indem er dort gemäß seinem Glückswurf Ansteckungen durchführt.

II. Aussterben eines Erregers

Eine Krankheit kann durch eine andere Krankheit ausgelöscht werden, indem ihr letzter Erreger auf dem Brett durch einen anderen Erreger verdrängt wird.

Der Spieler darf dann mit einer neuen Krankheit das Spiel neu beginnen, indem er vom Süd-Ost-Rand zwei Erreger einsetzt. Er kann nach Wahl seinen alten Erreger behalten oder aber einen neuen wählen.

III. Krankheitswechsel

Ein Spieler kann jederzeit, wenn er möchte und noch ein Satz Krankheitserreger zur Verfügung steht, seine alte Krankheit fallen lassen und mit einer neuen Krankheit das Spiel neu beginnen, indem er vom Süd-Ost-Rand zwei Erreger einsetzt.

Die Erreger der alten Krankheit verbleiben dann im Spiel, bis sie von anderen Krankheiten verdrängt werden oder sich vom Bereich des Spielbretts zurückziehen.

IV. Es stehen keine Marker zur Ansteckung mehr zur Verfügung.

Das ist schlecht! Nutze deine Bewegungspunkte, um den anderen Krankheiten das Leben zur Hölle zu machen.

7. Tipps

I. Hohe Virulenz

Hoch virulente Krankheiten (4/2) führen in diesem Spiel gewöhnlich zu geringen Opferzahlen, dafür erhält man diese aber ziemlich konstant. Wenn eine solche Krankheit alle 18 Erreger auf dem Brett hat, tötet sie im Durchschnitt 2 (Millionen) Menschen pro Zug.

Bei einem Spiel mit 2 bis 3 Personen fährst du mit dieser Strategie wahrscheinlich schlecht.

II. Hohe Mortalität

Sehr letale Krankheiten können sich nur schwer ausbreiten, doch haben sie stets gute Ergebnisse auf der Todesfälle-Tabelle.

Du solltest Dich auf Gebiete mit erhöhten (+1) Ansteckungswahrscheinlichkeiten konzentrieren und vor virulenten Krankheiten fern halten. Es kann vorkommen, dass deine mühevoll auf das Spielbrett gebrachten Erreger von einem Moment auf den anderen aufgrund deiner Sterbefälle um die Hälfte reduziert werden. Daher kann sich dein Spielstand schnell ändern.

Versuche, ein Kerngebiet mit Erregern zu halten, von dem du dich immer wieder ausbreiten kannst und das hoffentlich sicher vor sehr ansteckenden Krankheiten ist, die dich vom Spielfeld verdrängen könnten.

Bei einem Spiel mit 4 bis 6 Personen fährst du mit dieser Strategie wahrscheinlich schlecht.

8. Varianten

I. Das schnelle Spiel

Die Spieler starten mit zwei Karten in das Spiel.

Außerdem bildet in diesem Spiel die Summe von „Virulenz“ und eine „Mortalität“ einen Gesamtwert von sieben.

II. Das langsame Spiel

In diesem Spiel bildet die Summe von „Virulenz“ und eine „Mortalität“ einen Gesamtwert von fünf anstelle von sechs. Diese Änderung kann zu einem sehr langen Spiel führen.

III. Mutationen

Sobald eine Krankheit auf der Opferzählleiste den Wert 10 (Millionen) und 20 (Millionen) erreicht, würfelt sie mit einem Würfel einmal für ihre Virulenz und einmal für ihre Mortalität.

Bei einer 1 oder 2 geht der entsprechende Wert um eins runter und bei einer 4 oder 5 um eins hoch. Bei einer 3 oder 4 bleibt der Wert, wie er ist.

IV. Zusatzspiel „1665“

Die Regeln sind für das Spiel im Jahre 1347 auf dem Original Spielbrett ausgelegt.

Um die 1665-Variante zu spielen, musst du das „deutsche“ Spielbrett mit den geänderten Verbindungslinien und Regionen benutzen.

Und da die Pest nicht mehr so verheerend wütet, stehen dir in diesem Spiel nur 5 anstelle von 6 Punkten zur Verfügung, um deine Virulenz und Mortalität zu bilden.

Dafür beginnst du das Spiel mit 2 Karten und ziehst immer 2 Karten nach, wenn du auf der Opferzählleiste die Werte 10 (Millionen) und 20 (Millionen) erreichst.

Die Karten „Kreuzzüge“ (Crusades) und „Mongolen“ (Mongols) kommen bei dieser Variante aus dem Spiel.

Eine Armee von Pestratten fiel in Hameln ein. Die Stadt stellte einen Rattenfänger ein und kurze Zeit später begannen die Ratten zu sterben (auch Ratten sterben an der Pest!).

Der Rattenfänger verlangte nach seinem Lohn, doch die Stadt weigerte sich, ihn zu bezahlen.

Da zog der Rattenfänger von dannen, schwor aber Rache zu nehmen.

Zwischenzeitlich sammelten die Kinder der Stadt die Kadaver der Ratten ein und warfen sie in die Weser.

Die Kinder, die so die Rattenflöhe bekamen, infizierten sich mit der Pest und starben.

Sie wurden auf dem Friedhof am Koppelberg beerdigt.

Eine alternative Version von der Geschichte des Rattenfängers zu Hameln

9. Erläuterung zu den Karten

Die Karten dürfen von einem Spieler zu jeder Zeit gespielt werden (es sei denn es steht etwas anderes auf der Karte) und dürfen auf jeden Spieler gespielt werden (es sei denn es steht etwas anderes auf der Karte). Die Wirkung der Karten hält gewöhnlich solange an bis der Spieler, der die Karte ausgespielt hat (auch wenn er sie auf jemanden anderes gespielt hat), wieder einen neuen Spielzug machen muss.

Schlechtes Wetter (Bad Weather) – hier gibt es zwei Kartenvarianten

a) Es ist nur noch langsames Reisen möglich. Alle Krankheiten haben, wenn sie am Zug sind, einen Bewegungspunkt weniger zur Verfügung.

Diese Karte gilt, bis du das nächste Mal am Zug bist.

Lege diese Karte, wenn du erneut am Zug bist, auf den Ablagestapel.

In der technologisch gering entwickelten Kultur war das Reisen immer stark vom Wetter abhängig. Schneefälle im Winter, Stürme auf der See, Hochwasser und andere Widrigkeiten machten das Reisen über große Entfernungen oft sehr schwierig.

b) Für die Jahreszeit ungewöhnlich feuchtes und kaltes Wetter fördert das Ausbreiten von Krankheiten.

Alle Krankheiten addieren eins zu ihrem Virulenzwert, wenn sie am Zug sind.

Diese Karte gilt, bis du das nächste Mal am Zug bist.

Lege diese Karte, wenn du erneut am Zug bist, auf den Ablagestapel.

Das Tragen von dicker Winterkleidung, mit zahllosen warmen Versteckmöglichkeiten für die feuchtigkeitsliebenden Flöhe, förderte oft die Ausbreitung der Pest.

Kreuzzüge! (Crusade!)

Alle Krankheiten müssen, wenn sie dran sind, einen Erreger (egal von welcher Krankheit) in Richtung Jerusalem (Yerushalyim) bewegen, wenn es möglich ist.

Diese Karte gilt, bis du das nächste Mal am Zug bist.

Lege diese Karte, wenn du erneut am Zug bist, auf den Ablagestapel.

Die zahlreichen Kreuzzüge, um Jerusalem von den „Ungläubigen“ zu befreien, forderten ihren Zoll bei den Adligen Europas, und die, die zurückkehrten, brachten oft unwillkommene Überraschungen mit in ihre Betten und auf ihre Anwesen.

Hungersnot! (Famine!)

Alle Krankheiten addieren eins auf ihre Mortalität und subtrahieren eins von ihren Bewegungspunkten, wenn sie am Zug sind.

Diese Karte gilt, bis du das nächste Mal am Zug bist.

Lege diese Karte, wenn du erneut am Zug bist, auf den Ablagestapel.

Eine Serie von feuchten Jahren führte in der Mitte des 14. Jahrhunderts dazu, dass das Korn auf den Feldern verfaulte, und selbst Gebiete, die ansonsten Korn exportierten, litten Mangel.

Die Hungersnot ließ die Menschen empfänglicher für Krankheiten werden, und die, die versuchten, aus den Gebieten der Hungersnot zu entfliehen, starben oft, bevor sie bessere Gegenden erreichten.

Feuer! (Fire!)

Ein Pest-Reinigungs-Feuer gerät außer Kontrolle.

Lege einen Totenkopfmarker auf ein Feld, das in einer Region liegt, die aus mehreren Feldern besteht.

Das Gebiet wird durch das Feuer ausgelöscht. Es gelten die gleichen Regeln wie für die „Totale Auslöschung“.

Dies sind zusätzliche Opfer. Die Krankheit, die diese Karte ausspielt, kann frei wählen, wo das Ereignis eintritt. Wird dabei ein Erreger (bzw. ihre Träger) einer Krankheit ausgelöscht, dann werden die Opfer auf der Opferzählleiste der entsprechenden Krankheit angerechnet.

Das „Große Feuer“ von London im Jahre 1666 wurde durch einen Unfall ausgelöst, aber es zerstörte einen Stadtteil, in dem die Bedingungen für Krankheiten besonders günstig waren. Und so kann es ein weiteres Ausbreiten der Pest in dieser Region verhindert haben.

Gutes Wetter! (Good Weather!)

Alle Krankheiten reduzieren ihre Virulenz um eins, wenn sie am Zug sind.

Diese Karte gilt, bis du das nächste Mal am Zug bist.

Lege diese Karte, wenn du erneut am Zug bist, auf den Ablagestapel.

*Der Pestfloh (*Xenopsylla cheopis*) ist nur innerhalb eines Temperaturbereichs von 15-20°C aktiv. Bei einer Luftfeuchtigkeit unter 70% stirbt er. Ein trockenes Jahr begrenzt die Ausbreitung der Pest dadurch, dass es die Entwicklung der Flöhe einschränkt.*

Mongolen! (Mongols!)

Alle Krankheiten addieren eins zu ihren Bewegungspunkten.

Jede Krankheit muss einen Erreger (egal von welcher Krankheit) vom rechten Kartenrand weg in Richtung Spielbrettmittle bewegen, wenn es möglich ist.

Diese Karte gilt, bis du das nächste Mal am Zug bist.

Lege diese Karte, wenn du erneut am Zug bist, auf den Ablagestapel.

Der Einfall der Mongolen zwang Millionen von Menschen, vor den vorrückenden Horden zu fliehen. Aber auch die Mongolen selbst brachten die Pest mit sich, wie im Jahre 1237 aus dem nördlichen Russland belegt ist.

Mutationen! (Mutation!)

Für einen einzigen Zug, darf der Spieler dieser Karte die Virulenz oder Mortalität einer Krankheit um einen Punkt in eine beliebige Richtung abändern. Die Karte muss am Anfang des Zuges der Krankheit gespielt werden bevor sie ihren Glückswurf durchführt.

Krankheiten mutieren mit der Zeit, genau wie auch alle anderen Organismen. Sie gewinnen neue Fähigkeiten hinzu, um sich auszubreiten (wie die Lungenpest) oder ihre Opfer zu töten, oder aber die Menschen entwickeln eine Immunität gegen sie (wie bei den Masern).

Pogrom!

Eine Welle von Fremdenhass erfasst die Region. Jeder Erreger (bzw. jeder Träger), der diese Region betritt, wird sofort eliminiert (und erhöht die Opfer der betreffenden Krankheit auf der Opferzählleiste).

Das soll nicht bedeuten, dass die Menschen in diese Regionen zogen, um niedergeschlachtet zu werden, vielmehr breitete sich die Feindseligkeit von diesen Regionen nach außen hin aus.

Diese Karte gilt, bis du das nächste Mal am Zug bist.

Lege diese Karte, wenn du erneut am Zug bist, auf den Ablagestapel.

Im September 1348 gestand ein Schweizer Physiker (unter Folter), dass er und andere Mitglieder einer jüdischen Gemeinschaft Brunnen vergiftet hätten, um die Pest auszubreiten. Als Folge dieses „Beweises“ wurden über 200 jüdische Gemeinschaften in hunderten von Massakern ausgelöscht. Aussätzige waren oft auch bequeme Sündenböcke.

Quarantäne! (Quarantine!)

Die Angst vor Krankheiten schottet eine Region ab.

Kein Erreger darf in die betreffende Region hinein oder heraus ziehen.

Die geschlossenen Bedingungen führen dazu, dass Erreger, die schon in der Region sind, nun eine um eins erhöhte Chance haben, sich in der Region auszubreiten (betrifft nur Regionen, die aus mehreren Feldern bestehen).

Diese Karte gilt, bis du das nächste Mal am Zug bist.

Lege diese Karte, wenn du erneut am Zug bist, auf den Ablagestapel.

Im Jahre 1377 beschloss das Konzil der Republik von Ragusa (die ex-jugoslawische Stadt Dubrovnik), dass alle Personen aus von der Pest betroffenen Gebieten für „quaranta giorni“ (= 40 Tage) außerhalb der Stadt zu verbleiben hätten. Woher sich das moderne Wort Quarantäne ableitet.

Schmuggler! (Smugglers!)

Schmuggler bewegen verseuchte Ware an Inspektoren vorbei.

Ein oder auch mehrere Erreger (je nachdem, wie viel Bewegungspunkte zur Verfügung stehen) dürfen in diesem Zug zwei Regionen weit bewegt werden.

Die Bewegungspunkte werden dabei ganz normal berechnet, d.h. die Bewegung kostet dann 2 Bewegungspunkte.

Den Verordnungen, die es in vielen Gegenden gab, um das Ausbreiten von Krankheiten einzudämmen, widersetzten sich viele Kaufmänner und Handelsschiffe bei jeder Gelegenheit.

Gesundheits-Passierscheine wurden gefälscht, Inspektoren bestochen, Gastwirte sahen weg.

Handelsschiffe luden verseuchte Waren an vielen verschiedenen Häfen aus, bevor sie selbst der Seuche erlagen. Die verlassenen Schiffe verloren dann ihre Ladung durch Plünderer, welche die Seuche weiter ausbreiteten.

Händler! (Traders!)

Zurück von weit entfernten Ländern bringt man eine unwillkommene Überraschung mit.

Die Krankheit kann eine Extra-Ansteckung während ihres Zuges durchführen.

Die Ansteckung muss über eine Verbindungslinie vom Spielbrettrand her durchgeführt werden.

Wenn die Karte auf eine andere Krankheit gespielt wird, so kann diese die Extra-Ansteckung ablehnen.

Kaufmänner reisten oft in Gebiete, die ein Sammelbecken für die Pest waren, und brachten sie dann unwissentlich mit ihren Handelswaren heim.

Krieg! (War!)

Spannungen führen dazu, dass zwei beliebige Verbindungslinien geschlossen werden.

Die „War!“-Marker werden auf diese Verbindungslinien gelegt.

Durch die „Krieg!“-Marker dürfen auch Verbindungslinien gesperrt werden, die zum Spielbrettrand führen (aber nicht während der ersten Runde).

Diese Karte gilt, bis du das nächste Mal am Zug bist.

Lege diese Karte, wenn du erneut am Zug bist, auf den Ablagestapel.

Feindschaften zwischen Regionen wurden durch die Pest nicht wirklich gemindert, vielmehr wurden durch die Feindschaft der Handel und die Reisen (und damit auch die Ausbreitungsmöglichkeit der Pest) zwischen den betroffenen Regionen reduziert.

Die Pest tendierte tatsächlich dazu, die angreifende Armee heimzusuchen, da die Bedingungen während des Marsches diese Armeen empfänglicher für Krankheiten machten.

10. Impressum:

Veröffentlicht von: *Blacksburg Tactical Research Center*
© Greg Porter 1993

Übersetzung: *Henning Poehl, Sphinx Spieleverlag*
mit freundlicher Genehmigung von Greg Porter

Kartengestaltung: *Greg Porter*

Umschlagsgestaltung: *Darrell Midgette*

Krankhafte Spieltester: *Tim Copeland, Cathy DeMott, Matt Hazelgrove, Bret Jones, Kreela Moore, Eric Sampson, Greg Steele*

Erstdruck: *Mai 1993*

Geschützt durch die Internationale Copyright Konventionen und unsere untergeordneten Krankheiten, welche tote Ratten in deinen Brunnen werfen, wenn du uns ärgerst.



Bachstr. 44
69221 Dossenheim
fon: 06221/874882