

Regeln zu Notfall und Schizophrenes Genie

Notfall: Die Karte kann nur gespielt werden, wenn ein Spieler seinen Spielzug beendet hat. Nun führt ein beliebiger Spieler einen kompletten Spielzug aus. Danach führt der Spieler das Spiel fort, der normalerweise an der Reihe gewesen wäre. Es ist erlaubt, damit einem Spieler zwei Spielzüge hintereinander zu verschaffen.

Idee: Doreen Stein



Schizophrenes Genie: Bei Spielbeginn zieht das schizophrene Genie vier Rollenkarten, die nicht genutzt werden; fünf Rollenkarten wenn mit der Mutation oder dem Bioterroristen gespielt wird. Der Spieler bildet aus ihnen einen Stapel, wobei er die Karten anordnet. Er besitzt immer die Fähigkeit der oben liegende Rolle. Wenn ein Gegenmittel entdeckt wird, legt das schizophrene Genie die oberste Karte seines Stapels ab und erhält umgehend eine neue Fähigkeit.



Sonderfälle:

Feldforscher: Verliert das schizophrene Genie die Eigenschaft, kommen alle gesammelten Seuchenwürfel zurück in den Vorrat.

Arzt: Erhält das schizophrene Genie den Arzt durch das Entdecken des Gegenmittels, wirkt die Eigenschaft sofort, so dass eventuell Seuchenwürfel entfernt werden. Verliert es die Fähigkeit, werden keine Seuchenwürfel mehr entfernt.

Alleskönner: Entdeckt das Genie ein Gegenmittel und wird zum Alleskönner, hat es direkt fünf Aktionen. Verliert es die Fähigkeit, steht ihm die fünfte Aktion nicht mehr zu.

Neuer Auftrag: Das schizophrene Genie kann seine Rolle nicht wechseln, da es als Genie geboren wurde.

Idee: Michael Hermann