KÉZIKÖNYV

ÚTMUTATÓ EGY JOBB ÉLETHEZ

PANDEMIC LEGACY

2. ÉVAD

MATT LEACOCK ÉS ROB DAVIAU

KEZDETI TARTOZÉKOK

10 karakterkártya

4 bábu

53 játékoskártya
36 városkártya, 5 járványkártya
4 Tervezett esemény kártya
8 Ellátmánytermelés-kártya

8 segédletkártya

82 örökségkártya

27 fertőzéskártya

4 menedéklakó-kártya

2 előszókártya

6 dosszié

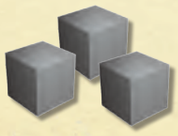
1 fertőzésjelölő

1 incidensjelölő

9 ellátóközpont

3 általános jelölő

8 pestiskocka



36 ellátmánykocka

8 számozott doboz

2 matricaív

ez a kézikönyv

1 játéktábla

Szükségetek lesz egy tollra, az nincs a dobozban.

A VILÁG MAJDNEM ELPUSZTULT 71 ÉVVEL EZELŐTT

A pestis a semmiből érkezett, és szerte a világon pusztított. Láz, köhögés, fekély és halál – akik megfertőződtek, általában egy héten belül meghaltak. Semmi sem tudta útját állni. A világ megtett minden tőle telhetőt. Ez nem volt elég.

Elődeink kétségbeesetten küzdöttek, hogy gátat szabjanak a teljes összeomlásnak. Három emberöltőn keresztül a tengeren éltünk, „menedékeknek" nevezett úszó állomásokon.
A pestistől távol ellátmánnyal tudjuk segíteni a szárazföldön ragadtakat – antibiotikumokkal, élelmiszerrel, gyógyszerrel, szerszámokkal. Így tudjuk megakadályozni, hogy ők – és mi – is áldozattá váljunk.
A legnagyobb megmaradt városokból hálózatot szerveztünk. Az utóbbi néhány év nagyon kemény volt. A menedékektől legtávolabbi városok leszakadtak a hálózatról. Nem tudjuk, mi történt velük. Nem tudjuk, miért nem jutnak el hozzájuk az ellátmányok. Már csak néhány város része a hálózatunknak. Közeleg a bukás.

Az ellátmányok már nem tartják annyira távol a pestist, mint régebben. És kezdünk is kifogyni.

A vezetőink megpróbálták ezt eltitkolni előlünk, de mind tudtuk, mi a helyzet.

Múlt héten a menedékek vezetői és nagy gondolkodói összegyűltek éves gyűlésükre, hogy megvitassák a menedékek és a világ állapotát. Nem tértek vissza. Ami még rosszabb, hogy a biztonsági csapatunk is velük tartott. A katonáink nélkül az Üresek, az elpusztításunkra törő vadakból szerveződött bandák egyre gyakrabban támadnak, lerombolva mindazt, amit felépítettünk, és kifosztva minket.

Mi, akik megmaradtunk, a menedékeken gyűlünk össze, hogy megvitassunk, hogyan tovább. Többórányi vitatkozás után észrevettük, hogy minden szem néhány kiválasztott ember felé fordul. Felénk.

Nem azért, mert képesek vagyunk vezetni őket, hanem mert hajlandóak.

Azért írjuk ezt a naplót, hogy feljegyezzük a világvége elkerülésére tett próbálkozásainkat.

Tudjuk, hogy nem menthetünk meg minden várost, de megteszünk minden tőlünk telhetőt, hogy megmentsünk amennyit csak lehet.

Ha elbuknánk, reméljük, hogy valaki, valahol rátalál majd ezekre a feljegyzésekre, és tudni fogja, hogy ha nem is jártunk sikerrel, legalább megpróbáltuk.

LEGYETEK ÜDVÖZÖLVE A PANDEMIC LEGACY 2. ÉVADÁBAN!

EGY ÖRÖKSÉGJÁTÉK

A legtöbb játékkal ellentétben, amelyek minden játszma során elölről kezdődnek, a Pandemic Legacyban egyes elemek átkerülnek, öröklődnek az újabb és újabb játszmákba a korábbiakból. Az első játszma során meghozott döntések hatással lesznek a második, a harmadik és minden további, ezzel a példánnyal lejátszott játszmára. Különböző csapatok eltérő döntéseket hoznak majd, így a játék is más élmény lesz számukra. Ennek következtében a játék minden csapat számára egyedi élményt nyújt.

Néha írni kell a játék egyes alkatrészeire. Máskor matricák kerülnek a kártyákra vagy a táblára. Sőt az is előfordulhat, hogy egy-egy kártyát meg kell semmisíteni *(össze kell tépni)*. Ezek a változások véglegesek. Az egyes játszmák végén pedig végleges fejlesztéseket hajthattok végre, így készülve a későbbi játszmákra.

Ezen kívül minden egyes játszma után játékvégi fejlesztésekkel készültök fel a következő játszmákra. Matricákat tesztek majd a táblára, a kártyákra és a karakterekre.

A játék egyes részei ráadásul a legelső játszma előtt még rejtve vannak előttetek. Ahogy haladtok előre a játék során, utasításokat találtok majd arra vonatkozóan, hogy mikor nyithatjátok ki ezeket a csomagokat. Ne nyissátok ki a dobozban található csomagokat, amíg meg nem kapjátok az erre vonatkozó utasításokat! A dossziék szintén rejtett információkat tartalmaznak, amelyekre a játék során derül majd fény.

Egyes szabályok hiányoznak ebből a szabálykönyvből. A játék során ezeket a hiányzó szabályokat matricákon kapjátok meg, ezeket be kell majd ragasztanotok a szabálykönyvbe. Attól a pillanattól kezdve a szabályok végérvényesen megváltoznak majd.

AZ ÖRÖKSÉGPAKLI

A Örökségpakliban található kártyák írják le, mi történik a játék 12 hónapja során. A pakli adott sorrendbe rendezve került a játékba – ne nézzétek át és ne keverjétek meg ezeket a kártyákat! Egy játszma elején egyesével húzzátok és olvassátok fel a pakliban lévő lapokat, amíg olyan laphoz nem értek, amelynek hátlapján SZÜNET vagy STOP felirat áll. Ezen a kártyán olvasható lesz majd, hogy mikor húzhattok további lapokat a pakliból – ez lehet a játszma végén vagy a következő hónap elején. Az Örökségpakli egyszeri történet. Ha újra is kell játszanotok egy hónapot, az örökségkártyákat ne tegyétek vissza a pakli tetejére. Ha az Örökségpakli összekeveredne, kérjetek meg valakit, aki nem játszik, hogy a kártyák jobb alsó sarkában látható számok alapján rakja sorba a lapokat.

HA JÁTSZOTTATOK A PANDEMIC LEGACY 1. ÉVADÁVAL

A játék sok eleme, mint például az Örökségpakli, az ellátmányszint *(az első évadban támogatási szint)*, a játszmavégi fejlesztések, a dossziék, a lezárt csomagok, ismerősek lesznek nektek. De sok újdonsággal is találkoztok majd. Nem kell lejátszanotok az 1. évadot, hogy játszhassatok ezzel a játékkal; egymástól független játékok, amelyeket a történetük köt össze.

MI MARAD ÉS MI ÁLL ALAPHELYZETBE?

A táblára kerülő feliratok, a táblára és a kártyákra kerülő matricák, az új játékelemek felbontása, a kártyák lekaparása és esetleg az egyes játékalkatrészek eltépése, **megsemmisítése** végleges változások.

Ha a játék arra utasít, hogy semmisítsetek meg egy játékalkatrészt, arra a további játszmák során már nem lesz szükség. Tépjétek szét *(vagy tegyetek vele belátásotok szerint)*.

Minden más minden egyes újabb játszma elején alaphelyzetbe áll. A táblán lévő alkatrészek, kézben lévő kártyák, incidensek stb. a kezdeti állapotból indulnak.

A JÁTÉK HÓNAPJAI

A Pandemic Legacy 12 hónapra oszlik, és a világvége után 71. évvel veszi kezdetét.

Ha a csapatotok sikerrel jár egy adott hónapban, továbbléphettek a következő hónapra. Ha elbuktok, még egy esélyt kaptok, hogy sikerrel teljesítsétek az aktuális hónapot. Kezdjetek új játszmába az épp elbukott hónap aktuális szabályaival és küldetéseivel. Ha újra elbuktok, már mindenképpen tovább kell lépnetek a következő hónapra, a következő játszmátokhoz. A világ nem várhat.

A TÖRTÉNET VÉGE

A történet december végeztével lezárul *(akár győztök, akár veszítetek)*. Ekkor a teljesítményetek alapján pontokat kaptok. A végső pontszámotok nagyrészt attól függ majd, hogy mennyi hónapot zártatok győzelemmel *(ha elsőre sikerül megnyerni egy hónapot, az még jobb)*. A városok hálózatának népessége *(kisebb mértékben, de)* szintén befolyásolja a pontszámotokat. Ezen kívül lesznek más körülmények is, amelyek alapján kaphattok vagy veszíthettek pontokat.

AZ ELŐSZÓ

Mivel ez a játék különbözik az alap Pandemictől *(és a Pandemic Legacy 1. évadától)*, helyet kapott benne egy lejátszható előszó. Az előszónak nincsenek maradandó hatásai. Ajánlott az előszót legalább egyszer *(vagy ahányszor szükségét érzitek)* lejátszani, amíg könnyedén nem boldogultok a játékmenettel. Ezután már belevághattok az örökségtörténetbe.

AZ ELŐSZÓ SZABÁLYAI

A teljesítendő küldetésekhez használjátok a két előszókártyát *(ezeket a játékos- és a fertőzéspakli mellett találjátok)*.

Olvassátok el a Naplóbejegyzés/előszó kártyát, hogy megismerjétek a történet hátterét, és hogy megtudjátok, mely szabályok különböznek az előszó játék során.

A játék során az előszó küldetéskártyát használjátok.

A JÁTÉK ALKATRÉSZEI

KÜLDETÉSEK

Minden egyes játszma előtt küldetést *(vagy küldetéseket)* kaptok, amelyeket az adott játszmában teljesítenetek kell a győzelem érdekében.
A győzelemhez szükséges teljesítendő küldetések száma az egyes hónapok mellett a táblán látható.

A küldetések közül legalább egy kötelező lesz.
A kötelező küldetéseket mindenképpen teljesítenetek kell ahhoz, hogy győzzetek. Azt, hogy a győzelemhez mely más küldetéseket teljesítetek, nem kell a játszma elején eldöntenetek; várhattok, hogy lássátok, hogyan alakul a játék.

A DOSSZIÉK

A játék során találkozni fogtok olyan kártyákkal, amelyeken dossziészámok vagy betűk találhatók. Ilyen esetekben nyissátok ki – és a perforáció mentén tépjétek le – a kártyán látható számok *(vagy betűk)* által jelzett dossziéablakokat.

A CSOMAGOK

A játék során kapott utasítások alapján kell majd ezeket a csomagokat kinyitnotok.

A TARTALÉK

A Tartalék a doboz azon része, ahol azokat a kártyákat, matricákat, alkatrészeket tárolhatjátok, amelyek az adott játszmának épp nem részei, de a játszma végén vagy későbbi játszmák során szükség lehet rájuk.

TERVEZETT ÉS NEM TERVEZETT ESEMÉNYEK

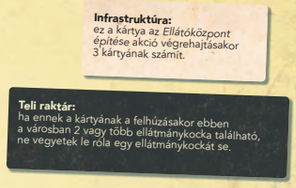
Minden egyes játszma elején ki kell választanotok és a játékoskártyák paklijába kell kevernetek annyi Tervezett esemény kártyát, amennyi az aktuális ellátmányszintetek. Az **előszó során és január elején az ellátmányszintetek 4, de játékról játékra nőhet vagy csökkenhet**. A legkisebb ellátmányszint 0, míg a legnagyobb 10.

Nem tervezett esemény kártyákhoz a későbbi játszmák során juthattok. Ezek mindig a játékoskátyák paklijának részét képezik, nem számítanak bele az ellátmányszintbe, és felhasználás után meg kell őket semmisíteni.

JELZŐKORONGOK

Ezekkel a korongokkal mérhetitek az egyes küldetések teljesítésének állapotát.

KÁRTYAMATRICÁK



A játék egyes kártyáin van hely egy fejlesztésnek. Ezek a fejlesztések a játszmavégi fejlesztések részeként kerülnek a kártyákra. Egy kártyán csak egy fejlesztés lehet, és csak olyan kártyára kerülhet fejlesztés, amin van erre kijelölt hely. A városkártya-fejlesztések és a fertőzéskártya-fejlesztések különböző alakúak, hogy könnyen meg tudjátok különböztetni, melyik matrica melyik kártyára való.

FORDULÓPONTKÁRTYÁK

Az összes rendelkezésre álló fordulópont-kártyát tegyétek a játszma elején a Tartalékból a Játszmavégi területre.
A játszma végeztével ellenőrizzétek, hogy teljesítettétek-e a rajtuk látható feltételeket. Ha igen, járjatok el a kártyán leírtak szerint. Ha nem, akkor a kártyát tegyétek vissza a következő játszmáig a dobozba. A történet elején egyetlen fordulópontkártya sem áll rendelkezésetekre – ezekhez az év előrehaladtával juthattok.

ELLÁTMÁNYKOCKÁK

Csak a *(szürke kockákkal jelölt)* ellátmány áll a világ pusztulásának útjába. Amikor fertőzéskártyát húztok, vegyetek le egy ellátmánykockát a kártyán látható városból, és tegyétek azt az ellátmánykocka-készletbe. Ha egy kártya felhúzásakor az adott városban nincs ellátmánykocka, tegyetek fel oda egy pestiskockát.

PESTISKOCKÁK

A világot a (*zöld kockákkal jelölt*) pestis sodorta a pusztulás szélére. Ennek a betegségnek nincs ismert ellenszere.

ELLÁTÓKÖZPONTOK

Az ellátóközpontok a játék során felépített ideiglenes épületek. A mobilkórházak, ellátmány-raktárak és főhadiszállások különleges keverékei. Az ellátóközpontok nem maradnak meg a játszmák végén, mivel az Üresek majdnem olyan gyorsan rombolják, mint ahogy ti építitek őket.

Az ellátóközpontok segítségével kijátszhattok az adott városban ellátmánytermelés-kártyákat, és a játszma végén az ellátóközponttal rendelkező városok népessége növekszik.

ELLÁTMÁNYTERMELÉS-KÁRTYÁK

Ezeket a kártyákat a játékoskártyák paklijába kell keverni. A segítségükkel egy körben nagy mennyiségű ellátmány állítható elő a menedékekben vagy az ellátóközpontokban. Lásd az *Egyéb akciók* részt a 10. oldalon.

A JÁTÉKTÁBLA

HELYSZÍNEK

A városokat és a menedékeket egységesen helyszíneknek nevezzük. Az egy adott várost említő kártyák nem használhatóak a menedékekben, és fordítva, a menedékekben használható kártyák nem használhatók a városokban.

A víz közeli helyszíneken egy horgony szimbólum látható; ezek kikötővel rendelkező helyszínek.

MENEDÉKEK

A horgonnyal ellátott fehér helyszínek a menedékek. A történet legelején nevezzétek el a táblán látható három menedéket *(legyetek jó fejek, és együtt találjátok ki a neveket)*.

NÉPESSÉG

FELÉPÜLŐ	8	7	6
TÚLÉLŐ	5	4	3
KÜSZKÖDŐ	2		
HANYATLÓ	1		
ELHAGYATOTT	0		

Minden helyszínnek van egy népesség értéke, ennek segítségével határozhatjátok meg, hogy az ellátmánytermelés során mennyi ellátmány kerül a helyszínre. A legalacsonyabb népesség 0, a legmagasabb 8.

Ide kerül
az „A” szabálymatrica

ELLÁTÁSI ÚTVONALAK

Bár a játék legelején nincsenek ellátási útvonalak, a városokat a szárazföldön ilyen vonalak kötik majd össze. Az ellátási útvonallal közvetlenül összekötött városok szomszédosak egymással.

TENGERI ÚTSZAKASZOK ÉS TENGERI ÚTVONALAK

A helyszíneket a tengereken, óceánokon tengeri útszakaszok kötik össze. A tengeri útszakasszal közvetlenül összekötött helyszínek szomszédosak egymással.

A tengeri útszakaszok folytatólagos vonalát tengeri útvonalnak nevezzük.

A HÁLÓZAT

Mivel a világ nagyrészt ismeretlen előttetek, a tábla szinte teljesen üres. A hálózat alatt azokat a helyszíneket értjük, amelyek összeköttetésben állnak a kezdeti menedékekkel (*vagyis ellátási útvonalak és/vagy tengeri útszakaszok mentén el lehet hozzájuk jutni a kezdeti menedékekből*).

A HÁLÓZAT BŐVÍTÉSE

Ahogy fedezitek fel a világot, úgy fog nőni a hálózat is. Amikor olyan matricát találtok, amely növeli a világtérképet, ragasszátok a matricát a táblára. A szélességi és hosszúsági vonalak segítségével pontosan a meglévő térképhez tudjátok majd igazítani.

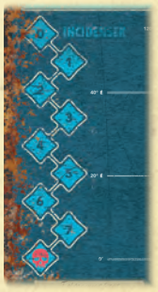
A KÜLDETÉSEK HELYE

A tábla egyik sarkában található a küldetések helye. A január két küldetéssel kezdődik. A későbbi hónapok során újabb küldetések kerülnek fel vagy le. Ha bármikor több küldetéskártyátok lenne, mint amennyi a táblára felfér, a maradékot tegyétek a tábla mellé.

JÁTSZMAVÉGI TERÜLET

A játék során kaphattok olyan utasítást, hogy bizonyos kártyákat tegyetek a *Játszmavégi területre*. A játszma végén vegyétek le innen az összes kártyát, és hajtsátok végre minden levett kártya utasításait.

INCIDENSSÁV



Az incidenssáv segítségével tarthatjátok számon, hogy hány alkalommal kellett pestiskockát feltennetek a táblára. Még ha egy kártya vagy képesség segítségével sikerül is pestiskockát levennetek a tábláról, az incidensjelölő sosem lép visszafelé. Ha az incidensjelölő eléri a sáv végét, azonnal elveszítitek a játszmát.

ELLÁTMÁNYKOCKA-KÉSZLET

Ide kerülnek az ellátmánykockák, így könnyen áttekinthető, mennyi van belőlük, és egyszerűen elérhetők.

A játék során, hacsak egy kártya vagy képesség kifejezetten mást nem mond, az ellátmánykockákat innen kell levenni és ide kell visszatenni. Ha valamilyen hatás miatt egy játékosnak egy vagy több ellátmánykockát el kell költenie, ezeket a karakterkártyájáról kell levennie, és az ellátmánykocka-készletbe kerülnek vissza.

A játék végén a készletben található összes ellátmánykockát tegyétek vissza a Tartalékba – nem tarthatjátok meg azokat játszmáról játszmára.

KARAKTEREK

A karakterek nem sok tapasztalattal rendelkeznek a menedékeken kívüli világról – talán soha nem is látták a szárazföldet. De fejlődni fognak. A játékosoknak pedig nem kötelező minden játszma során ugyanazokkal a karakterekkel játszaniuk.

Az előszó lejátszása előtt hozzátok létre az öt kezdőkaraktert.

A történet során új karakterekkel találkozhattok, ezekhez használjátok a fennmaradó öt karakterlap valamelyikét.

Egy új karakter megalkotásához:

1. Vegyetek elő egy üres karakterlapot.
2. Válasszatok egy foglalkozást, és ragasszátok a karakterkártya Foglalkozás rubrikájába.
3. Válasszatok egy arcképet, és ragasszátok a karakterkártyára, ez lesz a karakter fényképe.
4. Nevezzétek el a karaktert és határozzátok meg az életkorát.
5. Válasszátok ki az egyik elnevezett menedéket, ez lesz a karakter otthona.

A halál helyszínét ne töltsétek ki. Erre akkor kerülhet sor, ha a karakter túl sok traumának van kitéve. Ahogy a traumasáv mezőit lekaparjátok, sérüléseket vagy akár egy koponyát találhattok. De nem most. Még nem.

Nem mi kértük, hogy itt lehessünk.
Nem akartuk ezt a felelősséget.

ELŐKÉSZÜLETEK

1. A TÁBLA ELŐKÉSZÍTÉSE

Tegyetek annyi ellátmánykockát az ellátmánykocka-készletbe, amennyi az adott hónapnál az ellátmány-skálán *(közvetlenül a küldetések alatt)* látható.
A maradék ellátmánykockákat tegyétek a Tartalékba, ezek nincsenek játékban.

B SZABÁLYMATRICA

Nézzétek át a Tartalékban lévő kártyákat, és válogassátok ki azokat, amelyeknek a táblára kell kerülniük. Ezek között lesznek a küldetések és a fordulópontok is. A fordulópontkártyákat tegyétek a Játszmavégi területre. *(Az előszó során és január elején még nincsenek fordulópontok.)* A küldetéskártyákat tegyétek a nekik kijelölt helyre.

C SZABÁLYMATRICA

A pestiskockákat tegyétek a táblán nekik kijelölt helyre. Az incidensjelzőt tegyétek az incidenssáv 0-s mezőjére.
A fertőzésjelölőt tegyétek a fertőzésmutató sáv bal szélső, 2-es mezőre. Minden skálával rendelkező küldetéskártya 0-s mezőjére tegyetek egy általános jelölőt.

A későbbi játszmák során előfordulhat, hogy más alkatrészeket is fel kell tennetek. Az ellátóközpontokat készítsétek a kezetek ügyébe.

2. OLVASSÁTOK EL AZ ÖRÖKSÉGPAKLIT

Olvassátok el az Örökségpakli soron következő kártyáit egyesével, amíg SZÜNET vagy STOP kártyához nem értek. Így megkapjátok az adott hónapra vonatkozó küldetéseket, valamint az esetleges új szabályokat és alkatrészeket. A **SZÜNET** kártya azt jelenti, hogy az adott játszma végéig ne húzzatok új kártyát. A **STOP** kártya azt jelenti, hogy a következő örökségkártyát a következő hónap első játszmája előtt kell majd elolvasni.

3. A HÁLÓZAT ELLÁTÁSA

A készletben lévő összes ellátmánykockát tegyétek fel a hálózatba kötött helyszínekre. Egy helyszínre bármennyi ellátmánykockát tehettek *(akár nullát is)*.

Ahogy a hálózat növekszik, előfordulhat, hogy nem lesz elegendő ellátmánykockátok ahhoz, hogy az összes helyszínre tegyetek. Közösen kell majd eldöntenetek, hogy mely városokban legyen ellátmányhiány.

4. A HÁLÓZAT MEGFERTŐZÉSE

Keverjétek össze a fertőzéskártyákat, és húzzatok fel a pakliból kilenc lapot. Minden felhúzott kártya után vegyetek le a kártyához tartozó városból egy ellátmány-kockát, és tegyétek vissza az ellátmánykocka-készletbe. Ha egy kártya felhúzásakor az adott városban már nincs ellátmánykocka, akkor tegyetek fel a városba egy pestiskockát, és lépjetek előre egyet az incidensjelzővel az incidenssávon. A felhúzott kártyákat tegyétek a fertőzéskártyák dobópaklijába.

A D SZABÁLYMATRICA felülírja majd ezt a szabályt.

6. A JÁTÉKOSKÁRTYÁK PAKLIJÁNAK ELŐKÉSZÍTÉSE ÉS A KÁRTYÁK KIOSZTÁSA

6a. Közösen, csapatként döntsétek el, hogy mely Tervezett esemény kártyákat szeretnétek bekeverni a játékoskártyák paklijába. A pakliban legfeljebb annyi Tervezett esemény kártya lehet, amennyi az adott hónap ellátmányszintje *(az előszóban és januárban ez 4)*.

A későbbi játékok során találhattok Nem tervezett esemény kártyákat és Tervezett esemény kártyákat. A Nem tervezett esemény kártyák mindig bekerülnek a játékoskártyák paklijába, és nem számítanak bele az ellátmányszintbe.

5

Az E SZABÁLYMATRICA mondja majd meg, mit kell tennetek az előkészületek 5. lépésében. Egyelőre hagyjátok ki ezt a lépést.

Játékoskártyák **Játékoskártyák dobópaklija**

6b. Keverjétek össze a kiválasztott Tervezett esemény kártyákat, az összes ellátmánytermelés-kártyát és a városkártyákat. A játékosok létszáma alapján osszatok minden játékosnak kártyákat:

Játékosok száma	Kártyák
2 játékos	4
3 játékos	3
4 játékos	2

A játékosok mindig tartsák maguk előtt a kártyáikat képpel felfelé.

7 A JÁRVÁNYKÁRTYÁK BELEKEVERÉSE A JÁTÉKOSKÁRTYÁK PAKLIJÁBA

A fennmaradó játékoskártyákat osszátok képpel lefelé öt, *(amennyire csak lehet)* egyenlő méretű paklira. Minden pakliba keverjetek be egy járványkártyát. Tegyétek egymásra ezeket a paklikat úgy, hogy a kevesebb lapból állók kerüljenek alulra.

8 KARAKTEREK KIVÁLASZTÁSA

Minden játékos válasszon egy karaktert és egy színt, majd vegye el az ehhez a színhez tartozó bábut és segédletkártyákat. Minden bábu kerüljön az adott karakter otthonául megadott menedékbe. Ha nincs annyi karakter, mint amennyi játékos, akkor néhány játékosnak „menedéklakót" kell alakítania.

9 A JÁTÉK KEZDETE

Véletlenszerűen válasszatok egy kezdőjátékost. A játék az óramutató járása szerint zajlik.

A KÖRÖDBEN:

MINDEN JÁTÉKOS KÖRE NÉGY FÁZISRA OSZTHATÓ:

1. **Trauma ellenőrzése**
2. **4 akció végrehajtása**
3. **2 játékoskártya húzása**
4. **Városok fertőzése**

Amint egy játékos végzett a városok fertőzésével, a köre véget ér, és a bal oldali szomszédja kerül sorra.

A játékosok szabadon tanácskozhatnak játék közben. Hallgassátok meg mindenki javaslatait és véleményét. Végeredményben azonban annak kell döntenie, akinek éppen a köre van.

A játékosok kezében lehetnek város-, ellátmány-termelés- és eseménykártyák. A városkártyákra bizonyos akciók során lesz szükség, az ellátmány-termelés-kártyák segítségével az ellátmánykocka-készletből tehettek ellátmánykockákat a menedékekre és az ellátóközpontokra. Az eseménykártyákat bármikor kijátszhatjátok.

A KÖRÖDBEN

TRAUMA ELLENŐRZÉSE

Ha a körödet olyan helyszínen kezded, ahol van legalább egy pestiskocka, egy pontnyi trauma ér *(lásd a Trauma, sérülések és halál fejezetet a 16. oldalon)*.

F SZABÁLYMATRICA

4 AKCIÓ VÉGREHAJTÁSA

Miután ellenőrizted a traumát, minden körben végrehajthatsz legfeljebb négy akciót és bármennyi ingyenesen végrehajtható akciót.

Az alább felsorolt akciók tetszőleges kombinációját választhatod. Akár többször is végrehajthatod ugyanazt az akciót, ekkor minden végrehajtás egy akciónak számít *(kivéve, ha ingyenesen végrehajtható akcióról van szó)*.
A karaktered foglalkozása és képességei módosíthatják egyes akciók végrehajtását. Bizonyos akciók végrehajtásához játékoskártyákat kell eldobnod a kezedből; ezek a kártyák a játékoskártyák dobópaklijába kerülnek.

Az ingyenesen végrehajtható akciók nem számítanak bele a körben végrehajtható négy akcióba. Az ingyenesen végrehajtható akciókat a „4 akció végrehajtása" fázisban kell végrehajtani, a többi akció végrehajtása előtt, közben vagy után. Egy akciót teljes mértékben végre kell hajtani, mielőtt új akcióba kezdhetnél.

MOZGÁSAKCIÓK

G SZABÁLYMATRICA

AUTÓVAL/KOMPPAL

Mozogj egy szomszédos, a jelenlegi helyszíneddel vonallal összekötött helyszínre.

HAJÓVAL ⚓

Dobj el egy kártyát, hogy eljuss az azon szereplő városba, feltéve, hogy a két helyszínt tengeri útvonal köti össze. *(Mindkét helyszínnél található horgony szimbólum.)*

KÜLÖNJÁRAT HAJÓVAL ⚓

Dobj el egy olyan kártyát, amelyen az a város szerepel, ahol jelenleg tartózkodsz, és átmozoghatsz bármelyik olyan helyszínre, amely tengeri útvonalakkal össze van kötve a jelenlegi városoddal. *(Mindkét helyszínnél található horgony szimbólum.)*

Sem *Hajóval*, sem *Különjárat hajóval* akcióval nem utazhattok szárazföldön. Reméljük, megértitek, miért.

H SZABÁLYMATRICA

EGYÉB AKCIÓK

ELLÁTMÁNY KÉSZÍTÉSE

Vegyél el egy ellátmánykockát az ellátmánykocka-készletből, és tedd azt a karakterkártyádra. Bármennyi ellátmánykocka lehet nálad.

ELLÁTMÁNYTERMELÉS

Egy **menedékben vagy ellátóközponttal rendelkező városban tartózkodva** dobj el egy ellátmánytermelés-kártyát, így végrehajthatod az ellátmánytermelés akciót.

Ha a kártya Helyi termelés képességét használod, tegyél a jelenlegi helyszínedre ellátmánykockákat addig, amíg azok száma el nem éri a helyszín népességét. Ha a helyszínen már annyi ellátmánykocka található, mint amennyi a népessége, akkor ne tegyél fel több kockát.

Ha a kártya Rendszerszintű termelés képességét használod, töltsd fel az összes menedék és ellátóközponttal rendelkező város készletét, amíg a rajtuk lévő ellátmánykockák száma el nem éri a helyszín népességét. Ezután pipáld ki a kártyán látható egyik rubrikát *(továbbra is menedékben vagy ellátóközponttal rendelkező városban kell tartózkodnod az akció végrehajtásához)*. Ha a kártya utolsó rubrikáját is kipipáltátok, a kártyát semmisítsétek meg.

Ha a készletben nincs annyi ellátmánykocka, mint amennyire az akcióhoz szükség lenne, tegyétek fel az összes kockát, amilyen sorrendben szeretnétek.

ELLÁTMÁNY SZÉTOSZTÁSA

Tegyél a karakterkártyádról bármennyi ellátmánykockát a jelenlegi helyszínedre.

TUDÁS MEGOSZTÁSA

Ezt az akciót kétféleképpen hajthatod végre: **add oda jelenlegi városod kártyáját** egy másik játékosnak VAGY **vedd el jelenlegi városod kártyáját** egy másik játékostól.

A másik játékosnak veled egy városban kell lennie, és bele kell egyeznie a lap átadásába/átvételébe.

Ha a lapot megkapó játékos ezzel a megengedettnél több lapot tartana a kezében *(ez általában 7 lap)*, akkor azonnal el kell dobnia egy lapot vagy ki kell játszania egy eseménykártyát.

ELLÁTÓKÖZPONT ÉPÍTÉSE

Dobj el öt, a jelenlegi városodnak megfelelő színű kártyát. Vegyél el a készletből egy ellátóközpontot, és tedd fel a jelenlegi városodba. Ez a játszma végéig itt fog állni. Ha már nincs a készletben több ellátóközpont, mozgass át a jelenlegi városodba egy más városban már felépített ellátóközpontot. Egy városban legfeljebb egy ellátóközpont lehet.

FELDERÍTÉS (AZ ELŐSZÓBAN NEM)

A Felderítés akció során felfedezheted a világ elfeledett részeit, hogy megpróbáld kideríteni, mi történt ott, és hogyan lehetne segítségetekre a küldetések megoldásában.

Minden olyan helyszínen, ahol *Felderítés* akciót hajthatsz végre, láthatod, hogy milyen kártyákat kell eldobnod az akció végrehajtásához. A legtöbb esetben *Felderítés* akciót csak ellátóközpontban lehet végrehajtani. Olvassátok el a *Felderítés* leírását, hogy megtudjátok, mire lesz szükségetek:

- Ha nem írja semmi az ellenkezőjét, akkor a *Felderítés* akciót csak **ellátóközponttal** rendelkező városban lehet végrehajtani.
- A városból kivezető úton látható városkártyákat el kell dobnod a kezedből.
- Ha az útvonalra rajzolt kártyán egy * szimbólum található *(pl. *)*, akkor a kártya tetszőleges városhoz tartozhat – csak a színe számít.

Példa:

- Ha a kártyákon betűk láthatók *(pl. A)*, akkor minden, az adott színből eldobott kártyának különböző városhoz kell tartoznia.

Példa:

- Ha sikeresen végrehajtottad a *Felderítés* akciót, nyissátok ki az útvonal által jelzett csomagot.

INGYENESEN VÉGREHAJTHATÓ AKCIÓK

Ezeket az akciókat az akciók végrehajtása fázisban lehet végrehajtani, de nem számítanak bele a végrehajtható négy akcióba. Az ingyenesen végrehajtható akciók nem szakíthatnak meg más akciókat. Például nem hajthatod végre az *Ellátmány felvétele* akciót a Földközi-tengeren lévő menedékben, miközben Londonból Kairóba *Hajózol.*

ELLÁTMÁNY FELVÉTELE

Vegyél fel a jelenlegi helyszínedről tetszés szerinti mennyiségű ellátmánykockát, és tedd azokat a karakterkártyádra.

ELLÁTMÁNY ÁTADÁSA

Adj át egy veled egy helyszínen tartózkodó karakternek tetszés szerinti mennyiségű ellátmánykockát a karakterkártyádról vagy vegyél el tőle bármennyi ellátmánykockát. Ebbe a másik játékosnak bele kell egyeznie.

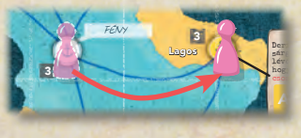
I SZABÁLYMATRICA

Dracha köre van éppen, és szeretné kijátszani egy Ellátmánytermelés kártyáját, majd szétosztaná az ellátmányt. Mivel eleve egy menedéken tartózkodik, azonnal el is kezdheti végrehajtani a tervét.

1. *Először kijátssza az Ellátmánytermelés kártyáját, annak Helyi termelés képességét használva abban az ellátmánykockák nélküli menedékben, ahol áll. Dracha elvesz 3 ellátmánykockát az ellátmánykocka-készletből (mivel a menedék népessége 3), és felteszi őket a menedékre. (Nem pipál ki egyetlen rubrikát sem az Ellátmánytermelés kártyáján, mivel a Helyi termelés képességet használta.)*

Ingyen: *Felveszi mindhárom ellátmánykockát (felvehetett volna kevesebbet is) az **Ellátmány felvétele** ingyenesen végrehajtható akció segítségével, és a kockákat a karakterkártyájára teszi.*

2. *Anna a **Mozgás autóval/komppal** akció segítségével átmozog Lagosba.*



3. *Itt végrehajtja az **Ellátmány szétosztása** akciót, és 2 ellátmánykockát letesz Lagosra (más mennyiséget is letehetett volna).*

4. *Ezután a **Hajózás** akció használatához eldobja a kezéből London kártyáját, hogy áthajózzon Londonba.*

Ingyen: *Dracha az **Ellátmány átadása** ingyenesen végrehajtható akció segítségével ingyen átad ellátmánykockákat Praxnak, aki szintén Londonban tartózkodik.*

ÚJ AKCIÓK

J SZABÁLYMATRICA

K SZABÁLYMATRICA

L SZABÁLYMATRICA

M SZABÁLYMATRICA

N SZABÁLYMATRICA

O SZABÁLYMATRICA

P SZABÁLYMATRICA

Q SZABÁLYMATRICA

KÁRTYÁK HÚZÁSA

A négy akció végrehajtása után húzd fel a játékoskártyák paklijának legfelső két lapját.

Ha a játékoskártyák paklijában kevesebb, mint két lap található, amikor húznál, a játszma véget ér, a csapat veszített! *(Ne keverjétek újra a dobópaklit.)*

Ha a megengedettnél több kártya van a kezedben *(ez általában 7 lap)*, azonnal dobj el lapokat vagy játssz ki eseménykártyákat, amíg a megengedett mennyiségű lap nem marad a kezedben.

JÁRVÁNYKÁRTYÁK

Ha a felhúzott kártyák között van **járványkártya**, azokat ne vegyétek kézbe *(és ne is húzzatok helyette másik kártyát)*. Helyette azonnal hajtsátok végre a következőket ebben a sorrendben:

1. Fertőzöttség növelése: A fertőzésjelölőt toljátok egy mezővel előre a fertőzésmutató sávon. *(Ha a fertőzésjelölő az 5-ös mezőn van, akkor ott is marad.)*

2. Fertőzés terjedése: Húzzátok fel a fertőzéskártyák paklijának **legalsó** lapját. Vegyétek le az **összes** ellátmánykockát az adott városból, és tegyétek azokat vissza az ellátmánykocka-készletbe. *(Ne tegyetek fel pestiskockát akkor sem, ha a városban nem volt egyetlen ellátmánykocka sem.)* Ezután dobjátok a fertőzéskártyát a fertőzéskártyák dobópaklijába.

Az R SZABÁLYMATRICA felülírja majd ezt a szabályt.

3. Intenzitás növelése: Keverjétek meg a **fertőzéskártyák dobópakliját,** majd tegyétek azt a fertőzéskártyák húzópaklijának tetejére.

Figyeljetek oda, hogy a húzópakli aljáról húzzatok a 2. lépésben, majd csak a dobópaklit keverjétek meg, és azt a húzópakli tetejére tegyétek.

Ritkán, de előfordulhat, hogy egyszerre két járványkártyát húztok. Ilyen esetekben a fent leírt három lépést hajtsátok végre először az egyik kártyára, majd a másikra is.

A járványkártyák a végrehajtásuk után kikerülnek az adott játszmából. Ne húzzatok helyettük másik kártyát.

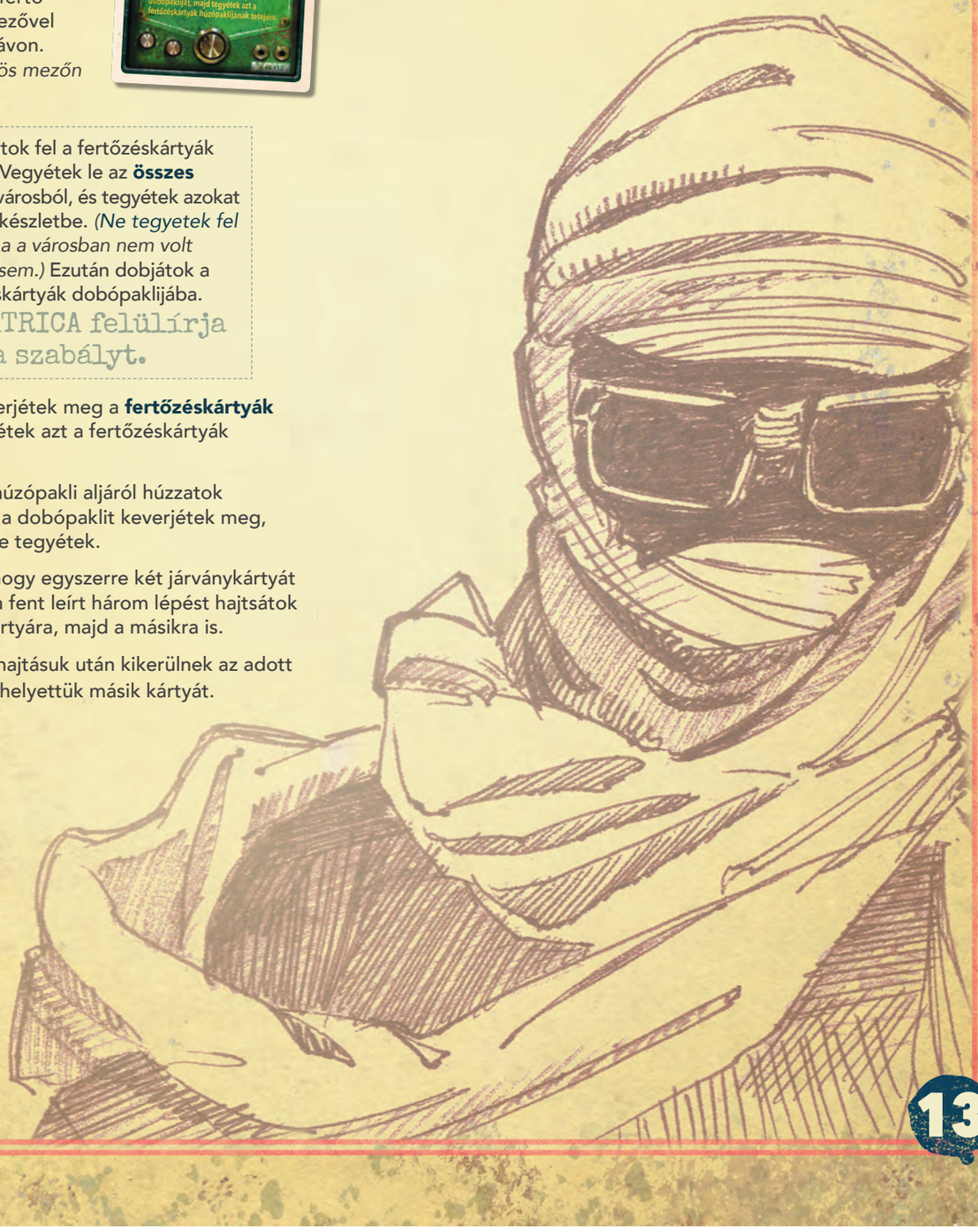
ESEMÉNYKÁRTYÁK

Egy eseménykártya kijátszása nem kerül akcióba. Az eseménykártyát kijátszó játékos dönti el, hogyan használja az eseményt. Az eseménykártyák bármikor kijátszhatók, kivéve egy kártya felhúzása és végrehajtása között. Például nem tehetitek meg, hogy húztok egy fertőzéskártyát, ami nem tetszik, ezért úgy döntötök, hogy kijátszotok egy Csendes éj eseménykártyát.

Kijátszásuk után a Tervezett esemény kártyák a játékoskártyák dobópaklijába kerülnek. A Nem tervezett esemény kártyákat kijátszásuk után meg kell semmisíteni.

MEGENGEDETT LAPOK SZÁMA

Ha bármikor a megengedettnél több kártya lenne a kezedben *(az esetlegesen húzott járványkártya végrehajtása után)*, dobj el lapokat vagy játssz ki eseménykártyákat, amíg a megengedett mennyiségű kártya nem marad a kezedben. Általában legfeljebb 7 lap lehet a kezedben.



FERTŐZÉSEK

Húzzatok az aktuális fertőzöttségi szintnek megfelelő mennyiségű lapot a fertőzéskártyák paklijának tetejéről. Ez a szám a fertőzésmutató sávon lévő fertőzésjelölő alatt található. A lapokat egyesével húzzátok és a húzás sorrendjében hajtsátok végre, megfertőzve a kártyákon megnevezett városokat.

Egy város megfertőzésekor vegyetek le róla egy ellátmánykockát, és tegyétek azt vissza az ellátmánykocka-készletbe. Ha egy városban nincs ellátmánykocka, akkor ahelyett, hogy levennétek egy ellátmánykockát, tegyetek oda egy pestiskockát, és jelöljétek az incidenst *(lásd később, az Incidensek résznél)*. Ha egy városban már van 3 pestiskocka, ne tegyetek oda negyediket. Ehelyett a városban kitörés következik be *(lásd a következő hasábban, a Kitörések résznél)*. A felhúzott fertőzéskártyát tegyétek a fertőzéskártyák dobópaklijába.

S SZABÁLYMATRICA

T SZABÁLYMATRICA

Abban a ritka esetben, ha a teljes fertőzéspaklit felhúztátok már, keverjétek újra a dobópaklit, a fertőzésjelölőt pedig toljátok előre eggyel a fertőzésmutató sávon. Ha emiatt a Fertőzés fázisban növekedne a fertőzöttségi szint, akkor a korábbi szintnek megfelelő mennyiségű fertőzéskártyát húzzatok fel.

INCIDENSEK

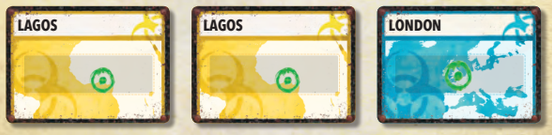
Minden egyes alkalommal, amikor pestiskocka kerül egy helyszínre, incidens következik be. Az incidensjelölőt toljátok előre eggyel az incidenssávon.

Ha az incidensjelölő eléri a sáv utolsó *(koponyás)* mezőjét, a játszma véget ér, veszítettetek.

Ne feledjétek, hogy azokat a karaktereket, akik olyan helyszínen kezdik a körüket, ahol van legalább egy pestiskocka, trauma éri. *(Lásd a Trauma, sérülések és halál fejezetet a 16. oldalon.)*

Miután felhúzta a két kártyát, Dracha továbblép a Fertőzés fázisra.

Az aktuális fertőzöttségi szint 3, így Dracha a legfelső három fertőzéskártyát fordítja fel: Lagost, Lagost és Londont.



Először Dracha levesz két ellátmánykockát Lagosról, és visszateszi azokat a készletbe.

Mivel Londonon nincsenek ellátmánykockák, ide fel kell tennie egy pestiskockát, az incidensjelölővel pedig előre kell lépnie egyet. Ezután Dracha eldobja a felhúzott fertőzéskártyákat.

Ha a következő köre elején Dracha bábuja még mindig Londonban tartózkodik, és ott van pestiskocka, akkor a karaktert trauma éri.

KITÖRÉSEK

Ha egy városban kitörés következik be, vegyetek le egy ellátmánykockát minden, az adott várossal szomszédos helyszínről. Ha a szomszédos városban nincs ellátmánykocka, tegyetek fel oda egy pestiskockát. Minden egyes feltett pestiskocka után lépjetek előre egyet az incidensjelölővel.

Ha bármelyik szomszédos helyszínen már van 3 pestiskocka, ne tegyetek fel negyediket. Ehelyett minden ilyen városban lánckitörés alakul ki, amint az aktuális kitörést teljesen végrehajtottátok.

A lánckitörés során a fentiek szerint vegyetek le ellátmánykockákat vagy tegyetek fel pestiskockákat a helyszínekre, de ne tegyetek pestiskockát olyan helyszínre, ahova a jelenlegi kitörés során már tettetek fel pestiskockát. Minden egyes feltett pestiskocka után lépjetek előre egyet az incidensjelölővel.

A KÖR VÉGE

A városok megfertőzése és a fertőzéskártyák eldobása után a köröd véget ér. Utánad a bal oldali szomszédod kerül sorra.

EGY JÁTSZMA VÉGE

EGY JÁTSZMA VÉGE

Amint teljesítettétek az előírt mennyiségű küldetést *(amelyeknek tartalmazniuk kell az összes kötelező küldetést)*, megnyertétek a játszmát. Ha életbe lép valamelyik vesztési feltétel, a játszmát elbuktátok. A játszma azonnal véget ér, akkor is, ha ez épp valamelyik játékos köre közepén vagy kitörések láncolata alatt történik. Akár győztetek, akár veszítettetek, az adott kört már nem fejezhetitek be, akkor sem, ha szeretnétek.

A játszma többféleképpen is véget érhet vereséggel:

- Azonnal, amint az incidensjelző eléri az incidenssáv utolsó mezőjét.
- Ha egy játékos az akciói után nem tud két játékoskártyát felhúzni.

U SZABÁLYMATRICA

Akár győztetek, akár veszítettetek, először tegyétek az összes kezetekben és a játékoskártyák dobópaklijában lévő lapot a játékoskártyák paklijára, valamint az összes, a fertőzéskártyák dobópaklijában lévő lapot a fertőzéskártyák paklijára. Ezután hajtsátok végre sorban az összes **játszmavégi lépést**, hogy megtudjátok, milyen hatással volt az éppen lejátszott játszma a világra, a karakterekre és a hálózatra.

A játszmavégi lépésekről részletes leírás a szabálykönyv utolsó oldalán található. Javasoljuk, hogy az első előszójátszma után olvassátok el alaposan, hogy képet kapjatok arról, az egyes játszmák milyen hatással vannak a történetre.

A TÖRTÉNET FELJEGYZÉSEI

A szabálykönyv 18. oldalán található naptárba jegyezhetitek fel a teljesítményeteket, a győzelmeket és vereségeket, a játszmákban részt vevő játékosokat, az aktuális ellátmány-szintet, valamint a hálózat méretét. A 19. oldalon lévő táblázat segítségével vezethetitek, mely városok részei a hálózatnak.

Hónap		Ellátmány	Játék dátuma	Játékosok és karakterek	Győzelem vagy vereség?	A hálózaton lévő városok
Előszó		4	Nov. 18	Zsolt/Lancelot, Levi/Prax, Dani/Dracha	Gy.	9

Levi és barátai végeztek az első játszmájukkal (előszó), és kitöltötték a táblázat megfelelő sorát.

TRAUMA, SÉRÜLÉSEK ÉS HALÁL

TRAUMA

A világ veszélyes hely, és a karaktereket könnyen trauma érheti odakint. *(Ennek egyik módja, ha a körüket olyan helyszínen kezdik, ahol van pestiskocka, lásd a 10. oldalon.)*

Amikor egy karaktert trauma ér, kaparjátok le a karakterkártyáján lévő traumasáv következő mezőjét *(a bal szélső mezővel kezdve)*. Ha nincs semmi a lekapart mezőn, akkor a traumának nincs azonnali következménye.

SÉRÜLÉSEK

Ha az éppen lekapart mező alatt ✠ látható, akkor a karaktert sérülés érte. Válassz egy elérhető sérülést, és ragaszd a karakterkártyád egyik rubrikájába. Felragaszthatod egy üres rubrikába vagy letakarhatod vele a foglalkozásodat, vagy a karaktered egy képességét. Nem takarhatsz le egy sérülést egy újabb sérüléssel.

HALÁL

Ha az éppen lekapart mező alatt ☠ látható, a karakter belehalt a pestisbe. A karakterkártyára írjátok rá a halála helyszínét. A karakter sem ebben, sem a további játszmákban nem játszható többet.

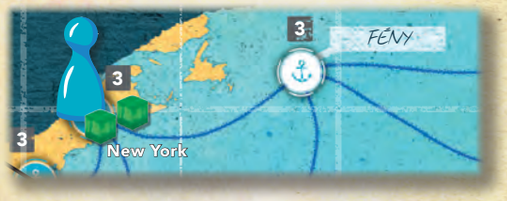
Ha a karaktered meghal, dobd el a kezedben lévő összes kártyát, és a karakterkártyádon lévő ellátmánykockákat tedd vissza az ellátmánykocka-készletbe. A fennmaradó akcióidat elveszíted, de a köröd hátralévő részét végre kell hajtanod *(vagyis húznod kell a játékoskártyák paklijából, és fertőznöd kell)*.

Válassz az elérhető karakterek közül egyet, és tedd a bábudat ennek a karakternek az otthonára. Ha nincs már több elérhető karakter, használj a játék hátralévő részében egy menedéklakót, a bábudat pedig tedd bármelyik menedékre.

MENEDÉKLAKÓK

A menedéklakókra vonatkozó szabályok a kártyáikon találhatók.

Lancelot a köre elején New Yorkban tartózkodik, 2 pestiskocka társaságában. Csak egy sugárzás éri, még akkor is, ha két pestiskocka van vele egy helyszínen.



Lekaparja a traumasávja következő mezőjét, ami alatt egy sérülést talál.

Választ egy elérhető sérülést, és felragasztja azt a karakterkártyája egy üres rubrikájába.

FONTOS RÉSZLETEK

A KÉPESSÉGEK HASZNÁLATA

Ahhoz, hogy aktiválhass egy képességet, tudnod kell használni azt, függetlenül attól, hogy ez egy kártya vagy a karaktered képessége. Például, ha van egy kártyád, amelynek segítségével ellátmánykockákat tehetsz fel a készletből, de nincs a készletben ellátmánykocka, nem játszhatod ki a kártyát csak azért, hogy 0 ellátmánykockát tegyél fel, és ezzel eldobd a lapot.

GYAKRAN ELFELEJTETT SZABÁLYOK

- Járványkártya húzása és végrehajtása után nem húzol helyette másik kártyát.
- A körödben a *Tudás megosztása* akció segítségével el is vehetsz egy másik játékostól egy kártyát, ha mindketten a kártyán szereplő városban tartózkodtok.
- A kézben tartható lapok megengedett mennyiségére mindig figyeljetek!
- A helyszíneken bármennyi ellátmánykocka lehet *(a helyszínek népessége azonban hatással van az Ellátmány termelése akcióra)*.

JEGYZETELÉS ÉS A KÁRTYÁK ÁTNÉZÉSE

A játékban jelentős szerepet játszik a felfedezés – felfedezitek a világot, és új információkra akadtok, ezt lehet, hogy fel akarjátok jegyezni. Ez teljességgel elfogadható.

Ezen kívül minden, a Tartalékban, a fertőzéskártyák vagy a játékoskártyák dobópaklijában lévő kártyát bármikor bármelyik játékos megnézheti. A játékoskártyák és a fertőzéskártyák pakliját csak akkor nézhetitek át, ha erre valamelyik képesség lehetőséget biztosít.

MI TÖRTÉNIK, HA ELNÉZTÜNK EGY SZABÁLYT? HISZEN NEM CSINÁLHATJUK VISSZA!

A legtöbb esetben nincs jelentősége. Egy kis szabálytévesztés, egy kihagyott kártya vagy egy elfelejtett apróság nem fogja nagymértékben befolyásolni a játékot. Csak jegyezzétek meg, és lépjetek túl rajta.

Egyes esetekben egy kihagyott vagy eltévesztett szabály miatt a játék túl könnyűvé vagy túl nehézzé válhat. Ilyenkor a csapat döntsön, hogy a következő játékra növelik az ellátmányszintet *(ha a játék véletlenül túl nehézre sikerült)* vagy csökkentik azt *(ha a játék túl könnyűvé vált)*.

KÉSZÍTŐK

Tervező: Matt Leacock és Rob Daviau
Grafika: Chris Quilliams és Atha Kanaani
Látványterv: Philippe Guérin, Karla Ron, Marie-Elaine Bérubé és Marie-Eve Joly
Szerkesztés: Jean-Francois Gagné és Steven Kimball
Magyar kiadás: Kohári Zsolt (fordító), Vágó I. Dániel (lektor), Horváth Gábor és Nagy Levente (szabálytesztelők) – Gémklub
Tesztelők: Martha Amezcua, Chris Aylott, Katherine Aylott, Alan Tun-Wei Bach, Cory Banks, Mike Bretzlaff, Jasmine Butler-Davis, Pete Butler-Davis, Danny Calderon, Kasey Cargill, Ryan Corder, Lindsay Daviau, Melissa DeMorris, Court Dimon, Jeroen Doumen, Bianca van Duijl, Sarah Edwards, Daniel Egnor, Michelle Ell, Robert Ell, Kim Farrell, Nathan Fluegel, Jonathan Fromm, Rachel Gay, Mark Goetz, Vincent Grasso, Sarah Graybill, Chris Grim, Beth Heile, David Helber, Shelby Hemker, Patrick Hillier, Amanda Houts, Nicole Hoye, Trisha Huang, Wei-Hwa Huang, Aeos James, Richard Jeffers, Brian Jewkes, Sasha Johnson-Freyd, Nicholas Kent, David Kloba, Grace Kloba, John Knoerzer, Eva Ko, Donna Leacock, Martin Lieser, David Lipman, Dan Luxenberg, Paul Madden, Matt Manis, Joshua Martin, Christina Martins, Chris Matthew, Tony McRee, Chris Mitsinikos, Owen Mitsinikos, Nora Montaño, Mabelene Ng, David Nolin, Kevin O'Hare, Erik Oliver, Sacha-Mikhail Roberts, Ben Rosset, Colby Sellers, Hannah Shen, David Short, Bill Shube, Sarah Shube, Jenn Skahan, John Shulters, Paul Stefko, Mark Swanson, Colin Thom, David Tome, Ana Ulin, Nickolaus Wing, Chris Kit Yona, Lola Yona, Rob Zacny, Ian Zang, Michelle Zentis.
Külön köszönet: John Knoerzer, Beth Heile, Wei-Hwa Huang and Colin Thom.

Gyártó: Z-Man Games
1995 West County Road B2
Roseville MN 55113 USA
(651)-639-1905
info@zmangames.com
www.zmangames.com

Importálja:
GémKer-Gémklub Kft.
1092 Budapest, Ráday utca 30.
www.gemker.hu
info@gemker.hu

Follow Pandemic The Board game on

© 2017 Z-Man Games, All Rights Reserved. Pandemic, Z-Man Games, and the Z-Man logo are TM of Z-Man Games. Z-Man Games is a division of Asmodee North America, Inc. Actual components may vary from those shown. Made in China.
NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER
FIGYELEM! NEM ALKALMAS 3 ÉVEN ALULI GYERMEKEK RÉSZÉRE.
FULLADÁSVESZÉLY!

NAPTÁR

Ha győztök, lépjetek tovább a következő hónapra, és **csökkentsétek** az ellátmányszintet **2-vel**.
Ha először veszítetek egy adott hónapban, **növeljétek** az ellátmányszintet **2-vel**, és játsszátok le a hónapot ismét.
Ha másodszorra is elveszítitek a hónapot, **növeljétek** az ellátmányszintet **2-vel**, és lépjetek tovább a következő hónapra.
Az ellátmányszint nem emelkedhet **10** fölé és nem csökkenhet **0** alá.

Hónap		Ellátmány	Játék dátuma	Játékosok és karakterek	Győzelem vagy vereség?	A hálózaton lévő városok
Előszó		4				
Január	Első	4				
	2.					
Február	Első					
	2.					
Március	Első					
	2.					
Április	Első					
	2.					
Május	Első					
	2.					
Június	Első					
	2.					
Július	Első					
	2.					
Augusztus	Első					
	2.					
Szeptember	Első					
	2.					
Október	Első					
	2.					
November	Első					
	2.					
December	Első					
	2.					

AZ ISMERT VILÁG VÁROSAI

A város neve	A hálózaton?
1. New York	✔
2. Washington	✔
3. Jacksonville	✔
4. Sao Paulo	✔
5. London	✔
6. Isztambul	✔
7. Tripoli	✔
8. Kairó	✔
9. Lagos	✔
10.	
11.	
12.	
13.	
14.	
15.	
16.	
17.	
18.	
19.	
20.	
21.	
22.	
23.	
24.	
25.	
26.	

A város neve	A hálózaton?
27.	
28.	
29.	
30.	
31.	
32.	
33.	
34.	
35.	
36.	
37.	
38.	
39.	
40.	
41.	
42.	
43.	
44.	
45.	
46.	
47.	
48.	
49.	
50.	
51.	
52.	

JÁTSZMAVÉGI LÉPÉSEK

1. NÉPESSÉGVÁLTOZÁS

A V SZABÁLYMATRICA megadja majd az a. lépést. Egyelőre hagyjátok ki.

b. Minden egyes olyan helyszínnek, amelyen legalább egy pestiskocka található, csökkentsétek a népességét 1-gyel. Akkor is csak 1-gyel csökken, ha kettő vagy három pestiskocka van a helyszínen.

A W SZABÁLYMATRICA megadja majd a c. lépést. Egyelőre hagyjátok ki.

d. Minden egyes olyan helyszínnek, amelyen található ellátóközpont, növeljétek a népességét 1-gyel.

Ha egy helyszínnek a népessége csökkenne és növekedne is, ne változtassátok azt.

2. AZ ÖRÖKSÉGPAKLI ELLENŐRZÉSE

Ha a pakli tetején SZÜNET kártya látható, előfordulhat, hogy lapokat kell húznotok az Örökségpakliból.

3. A JÁTSZMAVÉGI TERÜLETEN LÉVŐ KÁRTYÁK VÉGREHAJTÁSA

a. Ha vannak fertőzéskártyák ezen a területen, akkor adjátok őket a fertőzéskártyák paklijához.

b. Nézzétek át az összes fordulópontkártyát, hogy teljesült-e valamelyiknek az előfeltétele. Amelyeknek igen, azokat növekvő számsorrendben hajtsátok végre.

4. TERMELÉSI EGYSÉGEK ELKÖLTÉSE

Akár győztök, akár veszítetek, minden egyes játszma után fejlesztéseket választhattok a hálózatba bekötött városok száma alapján.

Számoljátok össze, hány város van a hálózatba kötve, és a Játszmavégi területen lévő táblázat segítségével határozzátok meg, mennyi termelési egységet költhettek el. Ha megnyertétek a játszmát, **+1** termelési egységet kaptok. A fel nem használt termelési egységek elvesznek, nem tartalékolhattok a későbbi játszmákra.

KARAKTERKÉPESSÉGEK

A képesség leírása mellett látható ár elköltésével felragaszthatjátok a képességet valamelyik karakterkártyára, akár olyan karakterére is, amelyik nem vett részt a legutóbbi játszmában. A képességet ragasszátok egy üres rubrikába. Nem ragaszthattok le sérülést, a foglalkozást vagy egy másik képességet.

VÁROSKÁRTYA-FEJLESZTÉSEK

A városkártya-fejlesztés mellett látható ár elköltésével felragaszthatjátok azt valamelyik szabad hellyel rendelkező városkártyára. Ez a város a hálózat része kell, hogy legyen. Egy kártyán legfeljebb egy matrica lehet.

FERTŐZÉSKÁRTYA-FEJLESZTÉSEK

A fertőzéskártya-fejlesztés mellett látható ár elköltésével felragaszthatjátok azt valamelyik szabad hellyel rendelkező fertőzéskártyára. Ez a város a hálózat része kell, hogy legyen. Egy kártyán legfeljebb egy matrica lehet.

A fertőzéskártya-fejlesztések kifejtik a hatásukat:
- a játszma előkészületei során;
- egy járvány Fertőzés fázisában;
- minden játékos körének Fertőzés fázisában.

NÉPESSÉG

Egy termelési egységért cserébe növelhetitek egy nem elhagyatott helyszín népességét eggyel. Ha a helyszín elhagyatott, kettő termelési egységbe kerül 1-re növelni a népességét.

Fogjatok egy matricát, és ragasszátok a helyszín aktuális népességére. Egyszerre több termelési egységet is elkölthettek, hogy egynél többel növeljétek egy helyszín népességét. Ha így tesztek, csak a végső értéknek megfelelő matricát ragasszátok fel. Ha elfogynának a népességmatricák, tollal vagy ceruzával írjátok fel a táblára a helyszín népességét, de ne feledjétek, hogy a népesség soha nem emelkedhet 8 fölé.

HA MEGNYERTÉTEK A JÁTSZMÁT

- A következő játszmát kezdjétek a soron következő hónap elején.
- Az ellátmányszintetek 2-vel csökken *(de soha nem lehet kisebb, mint 0)*, mivel tartalékoltok a későbbi esetleges problémákra.
- Az új ellátmányszintet jegyezzétek fel a naptárba.

HA ELVESZÍTETTÉTEK A JÁTSZMÁT

- Ha ez volt a hónapban az első játszma, akkor újra meg kell próbálnotok ezt a hónapot. Ha ez már a második játszma volt a hónapban, a következő játszmát kezdjétek a soron következő hónap elején.
- Az ellátmányszintetek 2-vel nő *(de soha nem lehet nagyobb, mint 10)*, mivel rádöbbentek, hogy minden rejtett tartalékra szükségetek van.
- Az új ellátmányszintet jegyezzétek fel a naptárba.

Minden tartozékot vegyetek le a tábláról *(kivéve a matricákat, azok maradnak)*. A következő játszma elején újra elő kell készíteni azokat.

A további játszmák előkészületei a 8. és 9. oldalon leírtaknak megfelelően történnek.