



ÁTTEKINTÉS

Felismerve, hogy a természeti katasztrófák mekkora veszélyt jelentenek az emberiségre, a világ nemzetei akcióba léptek, és felállítottak egy orvosokból és szakértőkből álló, elit gyorsreagálású egységet. Ennek tagjaként, az egység különleges felszereltségű repülőgéppel a levegőben, menet közben állíthatók elő életmentő készleteket, így alkalmasak vagytok arra, hogy elsőként reagáljatok a világ különböző városait fenyegető veszélyekre.

A **Pandemic: Bevetésre készen** verseny az idővel. A körötteket a lehető leggyorsabban le kell játszani, kockákkal kell dobni, majd készleteket kell készítenetek és le kell szállítani azokat a kockák segítségével. Amíg az idő telik, egyre újabb és újabb katasztrófák ütnek fel a fejüket, így a csapatotoknak gyorsan kell terveznie és együtt kell működnie a küldetés teljesítése érdekében!

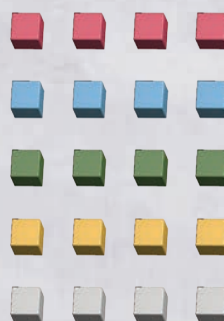
A JÁTÉK TARTALMA



24 dobókocka
(6-6 darab
4 különböző színben)



4 bábu
(1-1 darab
4 különböző színben)



20 ellátmánykocka
(4-4 darab 5 színből)



1 repülőgép talppal



24 városkártya



7 szerepkártya



4 segédletkártya



15 kríziskártya



1 repülőgéptábla



1 homokóra
(2 perces)



9 időjelző



1 hulladékjelző

ELŐKÉSZÜLETEK

1. Tegyétek a repülőgéptáblát az asztal közepére!
2. Tegyétek a hulladékjelzőt a hulladéksáv első mezőjére!
3. Tegyétek a 4-4 ellátmánykockát a színüknek megfelelő 5 ellátmányszobába!
4. Tegyétek a homokórát és három időjelzőt a tábla Főhadiszállás mezőjére! A maradék 6 időjelzőt tegyétek a tábla mellé, a raktér közelébe!
5. Keverjétek meg a városkártyákat, és fordítsatok fel egyet! A repülőgépet tegyétek a tábla szélén látható repülési útvonalon a megfelelő városba, a felfordított kártyát pedig tegyétek vissza a dobozba!
6. Fordítsatok fel két városkártyát, és tegyétek őket a repülési útvonalon nekik kijelölt helyre! Ezután tegyetek három városkártyát a tábla Főhadiszállás mezőjére képpel lefelé anélkül, hogy megnéznétek őket! Ez lesz a várospakli. A maradék kártyákat tegyétek vissza a dobozba!

7. Keverjétek meg a szerepkártyákat, és osszatok ki egyet-egyét minden játékosnak! A maradék szerepkártyákat tegyétek vissza a dobozba!

Megjegyzés: az első játék során javasoljuk, hogy még a keverés előtt tegyétek vissza a következő szerepeket a dobozba: Igazgató, Újrahasznosítási szakértő, Ellátmányszakértő.

8. Minden játékos válasszon egy színt, és vegye el a hozzá tartozó bábut, dobókockákat és segédletkártyát! Minden játékos tegye a bábuját a szerepkártyája jobb felső részén jelzett szobába! A segédletkártyáját mindenki tegye maga elé képpel felfelé! A megmaradt bábukat, dobókockákat és segédletkártyákat tegyétek vissza a dobozba

9. A játékot az kezdi, aki legutóbb utazott repülőgépen.

Megjegyzés: a kríziskártyák további változatosságot visznek a játékba, de egyúttal nehezítik is azt. Ha már van némi tapasztalatotok a játékkal, és szeretnétek kríziskártyákkal játszani, olvassátok el a hozzájuk tartozó szabályokat és előkészületeket a 6. oldalon!



FŐBB FOGALMAK

A **Pandemic: Bevetésre készen** gyors, pörgős játék, amelyben egy elit katasztrófa-mentőcsoporthoz tagjaiként kell egy erre a célra fejlesztett repülőgépen készleteket juttatnotok a rászoruló városoknak.

Városok és ellátmány

A városkártyák a katasztrófák helyszíneit jelképezik. Minden városkártyán látható, milyen típusú ellátmányt kell oda leszállítani.

A játékban ötféle ellátmány található, ezek mindegyikét repülés közben, a repülőgépen készíthetitek és csomagoljátok:



Oltóanyag



Élelmiszer



Áramforrás



Elsősegély-csomag



Víz

Dobókockák és szobák

Minden játékosnak saját dobókockakészlete van, amelynek segítségével a repülőgépen mozoghatnak és hatásokat aktiválhatnak. A repülőgépen több különböző szoba található, ezek közül több ellátmány készítésére szolgál.



Valós idejű játékmenet

A **Pandemic: Bevetésre készen** valós időben játszódik. A játékosok egymás után kerülnek sorra, de a lehető leghgyorsabban le kell játszaniuk a saját körüket, mert az óra soha nem áll meg. Ha túl sokáig tart, míg teljesítitek a céljaitokat, az idő elfogy, és elveszítitek a játékot.

A JÁTÉKOSOK KÖRE

A játék kezdetekor fordítsátok meg a homokórát. Ez után a játékosok az óramutató járása szerint kerülnek sorra egymás után.

A köröd elején fogd meg az előtted lévő összes dobókockát, és dobj velük. A körökben kétszer újradozhatod bármennyi dobókockádat, és megtarthatod azokat, amelyeket szeretnél.
A köröd során bármikor végrehajthatod ezeket az újradozásokat.

A körökben a dobókockáid segítségével mozoghatsz a repülőn, elrepülhetsz a repülővel más városokba vagy végrehajthatod az egyes szobák hatásait. **Bármelyik lehetőséget bármennyiszer végrehajthatod, amíg a kockáid engedik.**

Megjegyzés: előfordulhat, hogy egy kockát „el kell költened” ahhoz, hogy használhasd. Az elköltött kockákat tedd a szerepkártyádra; a szerepkártyádon lévő kockákat a következő körödig nem használhatod újra.

Mozgás

Ahhoz hogy mozoghass, el kell költened **egy tetszőleges** dobókockádat. Ezzel a bábuddal az aktuális szobából egy ajtón át átléphetesz egy szomszédos szobába. Az elköltött kocka értéke nem számít.



Egy tetszőleges kocka elköltésével átmozoghatsz egy nyitott ajtón bármelyik szomszédos szobába.

Repülés

Ahhoz, hogy egy városba ellátmányt szállíthassatok, előbb el kell repülnötök oda. A repülő a tábla szélén látható repülési útvonalat követi. Ahhoz, hogy bármely szomszédos városba átrepülhessetek, el kell költened egy repülőt (✈️) mutató dobókockát. Ezt a repülő bármely szobájában megtetheted.

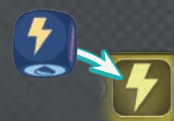


Elkölthetsz egy ✈️-t mutató kockát, hogy a repülővel átrepülhessetek bármelyik szomszédos városba.

Kockák felhasználása

Csak akkor használhatod egy szoba hatását, ha már elegendő kockát használtatok fel hozzá. Kocka felhasználásakor tedd egy vagy több kockádat **az aktuális szobád egy üres mezőjére**. A kockafelhasználásnak van néhány szabálya:

- A kocka értékének meg kell egyeznie az általa elfoglalt mező szimbólumával. A legtöbb szobához egyforma kockák kellenek, az Újrahasznosító központhoz azonban különböző értékekre van szükség.



- Ha kettő vagy több mező csoportosítva van, akkor azokra egyszerre kell a kockáknak lekerülnie; ellenkező esetben nem tehetsz ide kockát.



- Az egyes szobákban a csoportosított mezőket a nyilak irányában kell kockákkal feltölteni.



Egy szobában több játékos is használhat fel kockákat, több körön keresztül. **A felhasznált kockák zárolásra kerülnek, és addig nem lehet őket elkölteni és nem lehet velük dobni, míg a szoba hatását nem aktiváltátok.**

Szoba aktiválása

A repülőgép minden egyes szobájának egyedi hatása van, amelyet akkor használhattok, ha elegendő kocka gyűlt össze az adott szobában.

A körödben annak a szobának a hatását aktiválhatod, **amelyben állsz**. A szoba hatását a kockacsoportok helyétől jobbra látható szimbólum mutatja, és az adott szimbólumig fel kell tölteni a kockahelyeket ahhoz, hogy a hatás aktiválható legyen.



Ennek a szobának az aktiválásával készíthettek egy Áramforrás ellátmánykockát. A szoba aktiválásához az első szimbólum előtt lévő összes mezőre dobókockát kell tennetek.

A legtöbb szoba hatása erősebb lesz, ha több kockát használtok fel hozzá. Amikor aktiváltok egy szobát, a legerősebb hatást kell aktiválnotok, amit a kockák lehetővé tesznek.



Mivel a második szimbólumig fel vannak töltve a mezők dobókockákkal, a szoba aktiválásakor nem 1, hanem 2 ellátmánykocka készül.

Ahhoz nincs fent elég kocka, hogy 3 ellátmánykocka készüljön.

Egy szoba hatásának aktiválása után (beleértve a később kifejtett hulladéktermelést is), vegyétek le a szobáról az összes ott lévő dobókockát, és tegyétek őket a tulajdonosaik szerepkártyájára.

Ellátmányszobák

A repülőn öt ellátmányszoba található, minden ellátmánytípus készítésére egy.



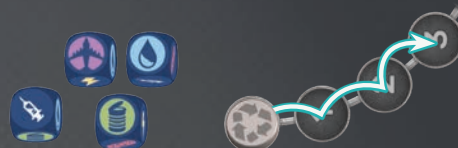
Amikor egy ellátmányszobát aktiváltok, vegyétek le a megfelelő mennyiségű ellátmánykockát a szobáról, és tegyétek azokat a raktér egy-egy üres mezőjére.



A szoba aktiválásakor 2 Áramforrás ellátmánykocka készül, amelyek lekerülnek az ellátmányszobáról, és átkerülnek a raktérbe.

Ha nincs elegendő üres mező a raktérben, akkor elvehetsz az ellátmányszobából kevesebb ellátmánykockát vagy visszatehetsz a raktérből más ellátmánykockákat a saját ellátmányszobájukba, hogy helyet csinálj. Ha nincs elég ellátmány a szobában, vegyél el annyit, amennyit csak tudsz – soha nem lehet négynél több ellátmánykocka játékban egy adott ellátmánytípusból!

Az, hogy az ellátmány a repülőgépen készül, hulladékot termel, amely idővel felhalmozódik. Miután az ellátmányszobából áttetted az ellátmánykockákat a raktérbe, **dobj az aktivált szobában lévő összes dobókockával**. Minden olyan kockáért, amelynek szimbóluma (repülőgép, víz, élelmiszer) körül kör látható, lépj előre egyet a hulladékjelzővel a hulladéksávon. Ha a hulladékjelző bármikor eléri a mezőt, **elveszítitek a játékot**.



Ez a dobás 3 mezővel lépteti előre a hulladékjelzőt.

Újrahasznosító központ



Az Újrahasznosító központban az ellátmányszobák által termelt hulladék feldolgozására szükséges gépek találhatók.

Amikor az Újrahasznosító központot aktiváljátok, lépjete vissza a hulladékjelzővel a hulladéksávon annyi mezőt, amennyit az Újrahasznosító központ mutat.



Az Újrahasznosító központ aktiválása 2 mezővel lépteti vissza a hulladékjelzőt.

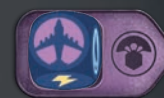
Raktér



A raktérben tárolhatjátok az elkészült ellátmányt, valamint innen lehet kiszolgálni a városokat.

A raktér aktiválásával szállíthattok ellátmányt az aktuális városotokba: vegyetek le annyi ellátmánykockát a raktérből, hogy fedezze a repülő által elfoglalt városokhoz tartozó városkártyán látható **összes szimbólumot**. Ezeket az ellátmánykockákat tegyétek vissza a saját ellátmányszobájukba.

Ezután vegyetek el egy időjelzőt a készletből, és tegyétek a Főhadiszállásra; ezzel több időt nyertek. A teljesített városkártyát tegyétek vissza a dobozba.



A raktér aktiválásához 1 dobókockára van szükség.



Ebbe a városba 2 Áramforrást és 2 Elsősegélycsomagot kell a raktérből leszállítani.

A kör vége

Ha már nem tudsz (vagy nem akarsz) mást csinálni a körödben, az véget ér, és a tőled balra ülő játékos kerül sorra.

SZEREPEK

Minden játékosnak van egy szerepe, amely megmondja (a kártya jobb felső sarkában), melyik szobában kezdi a játékot. Ezen kívül a szerepek egyedi képességeket biztosítanak a játék során.



Ian Dominic, az újrahasznosítási szakértő az Újrahasznosító központban kezdi a játékot.

HA ELFOGY AZ IDŐ

A játékosok köre során a homokóra folyamatosan pereg.

Amikor leperreg az összes homok, szakítsátok félbe az aktuális kört. A Főhadiszállásról tegyetek vissza a dobozba egy időjelzőt, majd húzzátok fel a várospakli legfelső kártyáját, és tegyék a repülési útvonalon a megfelelő városba.

Ezután fordítsátok meg a homokórát, és folytassátok az aktuális kört. Amíg a játék áll, a játékosok nem hajthatnak végre akciókat és nem is beszélhetik meg a stratégiát.

Ha már nincs több időjelző a Főhadiszálláson, amikor az idő elfogy, akkor (függetlenül attól, hogy hány időjelző van még a készletben) a játékosok elveszítik a játékot.

Megjegyzés: a dobozba visszatett időjelzők már nincsenek játékban; semmilyen módon nem szerezhetők vissza.

A JÁTÉK VÉGE

Ha az alábbiak bármelyike bekövetkezik, **a játékosok elveszítik a játékot:**

- Az idő elfogy, és nincs már több időjelző a főhadiszálláson, amit el lehetne dobni.
- A hulladékjelző eléri a ☠️ mezőt a hulladéksávon.

Ha a játékosok minden városkártyára leszállították a szükséges ellátmányt (vagyis nincs több városkártya a repülési útvonalon, sem a várospakliban), azonnal megnyerik a játékot!

PÉLDA A JÁTÉK EGY KÖRÉRE

Delhinek három Áramforrásra és egy Élelmiszerre van szüksége. A csapattársaid már felhasználták 3 dobókockát az Áramforrás ellátmányszobában, és most te kerülsz sorra.



Egyik kockádat sem használtad fel korábban, így az összes kockáddal dobsz:



Csak egy Áramforrást dobsz, de szükséged lesz még egyre, hogy előállítsd a három Áramforrást, amire Delhinek szüksége van. Az Áramforrás kockát megtartod, a többivel pedig ismét dobsz:



Dobtál egy újabb Áramforrást. Mindkettőt felhasználod az ellátmányszobában. Ezután aktiválsz a szobát. Elveszel három ellátmánykockát a szobából, és áteszed őket a raktérbe.



Ezután hulladékot termelsz, vagyis dobsz az ellátmányszobában lévő összes dobókockával.



Két kockán van bekarikázott szimbólum, így két mezőt lép előre a hulladékjelző.



A hulladéktermeléshez felhasznált dobókockák visszakérülnek a tulajdonosuk szerepkártyájára. Még van egy újradozásod, így dobsz a megmaradt kockáiddal.



Két kockát elköltesz, hogy átmozogj a raktérbe, felkészülve arra, hogy a következő körödben majd leszállíthasd az ellátmányt, majd befejezed a körd.

NEHÉZSÉG

A tapasztaltabb játékosok állíthatnak a játék nehézségén, hogy nagyobb legyen a kihívás.

Az előkészületek 6. lépése során válasszatok nehézségi szintet! A városkártyák repülési útvonalra való felhelyezése, valamint a várospakli kialakítása során használjátok az alábbi táblázatban látható számokat:

Nehézségi szint	A városokra kerülő kártyák	A várospakliba kerülő kártyák
Könnyű	2	3
Átlagos	2	5
Veterán	3	7
Hősies	4	9

A magasabb nehézségi szintek komoly kihívást jelentenek, így kerüljétek őket, amíg nem álltok igazán készen.

KRÍZISKÁRTYÁK

A kríziskártyák új akadályokat jelentenek, amelyek segítségével változatosabb lesz a játék. A krízisek nehezítik a játékot, így azt javasoljuk, hogy először alacsonyabb nehézségi szinten vessétek be őket.

Az előkészületek során keverjétek meg a kríziskártyákat, és a krízispaklit képpel lefelé tegyétek a főhadiszállás mellé.

Amikor a homokóra leperreg, miután új városkártyát húztatok és tettek fel a megfelelő helyre, húzzátok fel a krízispakli legfelső lapját, és hajtátok végre a hatását. Akkor is húzzátok kríziskártyát, ha a várospakli már elfogyott. A kríziskártyáknak három típusuk van, ahogy a jobb alsó sarokban lévő szimbólumból is látszik:

Azonnali

Az azonnali kríziskártyáknak egyszeri hatásuk van. Hajtátok végre, majd tegyétek a kríziskártyát a dobozba!



Ideiglenes

Az ideiglenes kríziskártyák hatása folyamatos, addig tart, amíg a kártya játékban van. Az ideiglenes kríziskártyát tegyétek képpel felfelé a várospakli tetejére; amikor legközelebb a homokóra leperreg, tegyék vissza a várospakli tetejéről a kríziskártyát a dobozba.



Leszállítás

Ezek a kríziskártyák lefedik a városkártyákat, így előbb a kríziskártyákra kell ellátmányt szállítani, az alatta lévő városkártyára csak ezután lehet. Amikor leszállítotok az aktuális városotokba, a raktérben lévő ellátmánykockákból tegytek a kríziskártyára annyit, hogy lefedjék a rajta lévő szimbólumokat, majd tegyék vissza a kríziskártyát a dobozba.



Egy városkártyát akár több kríziskártya is fedhet. A raktér aktiválásakor mindig csak az aktuális városotok legfelső kártyájára szállíthatok ellátmányt.

KÉSZÍTŐK

Játéktervező: Kane Klenko

Játékfejlesztő: Alexandar Ortloff

Gyártás-előkészítő: Alexandar Ortloff

Szerkesztő: Andrea Dell'Agnese és Julia Faeta

Grafikus: Jasmine Radue és Dan Gerlach

További grafikusok: Bree Lindsoe és Samuel R. Shimota

A tábláért felelős művész: Jasmine Radue és Atha Kanaani

A karakterekért felelős művész: Atha Kanaani

A kríziskártyákért felelős művész: Bree Lindsoe

A repülőgépmoellért felelős: Samuel R. Shimota és Atha Kanaani

Művészeti vezető: Samuel R. Shimota és Bree Lindsoe

Felelős művészeti vezető: Samuel R. Shimota

Felelős játéktervező: Justin Kemppainen

Kiadó: Steven Kimball

A játék tesztelői: Stacci Barganz, Todd Barganz, Jay Barrett, Mark Bazata, Eric Bernstrom, Jenny Bottoni, Sam Bottoni, David Classey, Garrett Coombs, Natalie Coombs, Pete Cymbalak, Caterina D'Agnostini, Andrea Dell'Agnese, Emily Dennison, Kirk Dennison, Justin DeWitt, Andrea Ebley, Kyle Ebley, Julia Faeta, Canyon Forkash, Haley Gandara, Erin Green, Aaron Gresham, Kevin Hicks, Anita Hilberdink, Sean Howard, Nate Jones, Caleb Klenko, Carter Klenko, Chelssey Klenko, Kallen Klenko, Kyle Klenko, Sandy Klenko-Blackmon, Morgan Kostelnik, Rob Kostelnik, Ryan Knepp, Taryn Knepp, Alanna Lewis, Kortnee Lewis, Scott Lewis, Kevin Lund, Emile de Maat, Keith Matejka, Michael McClennen, Brett Myers, Willow Palecek, Deanna Ratz, James Ryan, Vera van Schaijk, Scott Schultz, Clayton Stoffel, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Maddie Vanderhoef, Will Vanderhoef, Tim Virnig, Matt Worden

A szerző szeretne köszönetet mondani: Csodálatos feleségemnek, Carrie-nek. Hosszú út volt. Köszönöm, hogy a játék 743 különböző változatával játszottál, és jobba tetted.

Z-MAN
games

® 1995 West County Road B2
Roseville MN 55113
USA
(651) 639-1905
info@ZManGames.com



© 2019 Z-Man Games. Pandemic and Z-Man Games are ® of Z-Man Games. The Z-Man logo is a TM of Z-Man Games. Fantasy Flight Supply is a TM of Fantasy Flight Games. Actual components may vary from those shown. Made in China. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS AGE 7 OR YOUNGER.

FONTOS!

Ebben a részben kaptak helyet a könnyen eltéveszthető szabályok és bizonyos játékbeli hatások kifejtése.

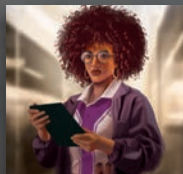
Gyakran elfelejtett szabályok

- A köröd elején **köteles vagy dobni** a kockáiddal. Ezután az újradobások és a kockák elköltése már választhatók.
- A köröd során kétszer újradobhatsz bármennyi kockáddal, és megtarthatod azokat a kockákat, amelyeket szeretnéd. Az újradobásokat a körödben bármikor megejtheted.
- Az egyes szobákban felhasznált dobókockák zárolva vannak, nem lehet őket elkölteni vagy újradobni, amíg a szobát nem aktiváljátok.
- Ahhoz, hogy egy szobában kockákat tudj felhasználni, vagy hogy a szobát aktiválni tudd, ott kell lenned.
- Amikor hulladékot termelsz, a szobában lévő összes dobókockával dobnod kell akkor is, ha nem tudtad az összes ellátmányt előállítani (nincs elég hely a raktérben vagy nincs elég ellátmánykocka a szobában).
- Nem szállíthatsz le egy városba részlegesen: az összes ellátmányt egyszerre kell leszállítanod.
- A dobozba visszakerülő alkatrészek kikerülnek a játékból, nem lehet őket visszaszerezni.

Szerepek

Adjoua Soro – Elemző

- Az általános szabályok szerint megtarthatod a neked tetsző kockákat az extra újradobásoknál is.



Martina Rivera–Igazgató

- Ha a köröd elején a Főhadiszállás-kockád még mindig a Főhadiszálláson van, **elveheted**, és a többi kockával együtt **dobhatsz** azzal is.
- A játékosok a saját kockájukkal együtt felhasználhatják a Főhadiszállás-kockát is.
- Ha egy másik játékos mozgásra vagy repülésre használja a Főhadiszállás-kockát, az a te szerepkártyádra kerül vissza.



Soojin Sohn–Mérnök

- Ezt a képességet bármennyiszer használhatod a köröd során.
- A képességed hulladéktermeléskor nem érvényesül.



Ian Dominic–Újrahasznosítási szakértő

- A képességed segítségével csak az Újrahasznosítási központ első mezőjét hagyhatod ki. Miután az első mezőt kihagyta, a további kockákat már sorban egymás után kell a mezőkre tenni, amíg a szobát nem aktiváljátok. A kihagyott mezőt nem kell megtölteni ahhoz, hogy a szobát aktiválni tudjátok.



Raquel Cardoso–Ellátmányszakértő

- A felhasznált kockáidnak követniük kell az előírt sorrendet, és nem hagyhatsz ki mezőket.
- Ha úgy használasz fel kockákat, hogy nem töltesz meg egy csoportot teljesen, a többi játékos felhasználhatja a kockáját a maradék helyek megtöltésére, de csak akkor, ha egy csoportot egyszerre teljesen feltöltenek.



Kríziskártyák

Sürgősségi szállítás

- Ha két városkártya ugyanolyan közel van, eldöntheted, melyik városkártyára tedd ezt a kártyát.
- Minden egyes alkalommal, amikor aktiválsz a rakteret, csak egy város legfelső kártyájára szállíthatsz.



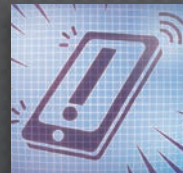
Erős szél

- A Repülésirányító elkölthet  -t, hogy akár két mezőt is lépjen a repülővel.



Figyelemelterelés

- Ha minden dobókockádat felhasználtad a táblán, ez a kártya nincs rád hatással.



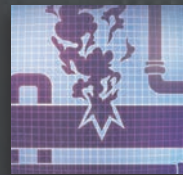
Turbulencia

- A Technikus elkölthet 2 dobókockát, hogy akár két szobát is mozogjon.



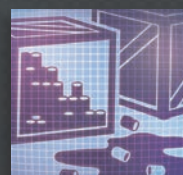
Meghibásodott felszerelés

- Ha az Igazgató letett egy Főhadiszállás-kockát, akkor az is visszakerül a szerepkártyájára.



Ellátmányvesztés

- Ha nincs ellátmánykocka a raktérben, ennek a kártyának nincs hatása.



Evakuálás

- Ha két városkártya ugyanolyan közel van, eldöntheted, melyik irányba mozogjon a repülőgép.

