

PANDEMIC®

PENGEÉLEN

Available on the
App Store

Matt Leacock és
Tom Lehmann
kiegészítője
a Pandemichez

Túl könnyű már az emberiség megmentése? Dobjátok hát fel új szerepekkel, eseményekkel és kihívásokkal! Mi van, ha megjelenik egy különösen utálatos betegség? Esetleg, ha egy ötödik fertőzés üti fel fejét? Vagy ami még rosszabb, ha azt az ötödik betegséget egy rejtőzködő bioterrorista terjeszti? Üdvözlünk a Pandemic Pengeélen kiegészítőjében!

7 szerepkártya



7 bábu



Járványkártya



Szabály-összefoglaló kártya



8 eseménykártya



12 víruskocka



1 ellenszerjelző



1 felfedezett ellenszer mező
1 felfedezett ellenszer kártya



Ragaszd a
matricát a
táblára, vagy
használd a
kártyát a
Mutáció és
Bioterrorista
kihívásokhoz!

3 Mutációs eseménykártya



2 Mutáció fertőzőkártya



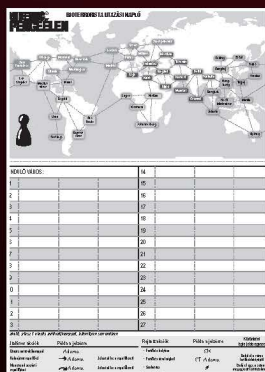
5 címkével ellátott tárolóedény



4 üres kártya



1 Bioterrorista
utazási napló



8 Virulens törzs járványkártya



Minden, a Pengeélen kiegészítőbe
tartozó kártya jobb alsó sarkában
ezt az ikont találjátok, így könnyen
megkülönböztethetitek ezeket.

ÁTTEKINTÉS

Ez a kiegészítő egy 5. játékos bevonásának lehetőségén túl 6 új szerepkártyát, 8 új eseménykártyát és 3 új játékmódot ad a Pandemichez.

Kezdeképp játsszatok az alapjátékkal az új szerep- és eseménykártyák hozzáadásával! Ha szeretnétek, valamelyik kihívást is hozzáadhatjátok az első játékhoz, ezzel máris jobban megváltoztaltjátok a játékot. Javasoljuk, hogy a kihívásokat sorban, egymás után próbáljátok ki:

ÚJ SZEREPEK, ESEMÉNYEK ÉS SZABÁLYOK

Új szerepek

Keverjétek a 6 új szerepkártyát az alapjátékban lévő szerepkártyákhoz, majd keverjétek meg és osszatok 1 szerepet minden játékosnak. További részletek a 8. oldalon.

A Bioterrorista szerepet csak akkor használjátok, ha épp a Bioterrorista kihívással játszotok!

Új események

Az alapjáték 5 eseménykártyáját képpel lefelé fordítva keverjétek össze a 8 új eseménykártyával. A játékoskártyák paklijába ezek közül véletlenszerűen keverjétek **játékosonként 2 eseménykártyát**, még mielőtt minden játékosnak kiosztanátok a kezdőkártyákat. A megmaradt eseménykártyákat, anélkül, hogy megnéznétek őket, tegyétek vissza a dobozba.

Ez eltérés az alapjáték szabályához képest.

Az új eseménykártyákat a szokásos módon hajtátok végre.

Néhány megjegyzés



Gyors vakcinaterjesztés

Közvetlenül egy Ellenszérum kifejlesztése akció után játszható ki. Minden városnak, amely célpontja ennek az eseménykártyának, szomszédosnak kell lennie legalább egy másik olyan várossal, amely ennek az eseménykártyának célpontja (kivéve, ha az esemény csak egy várost érint). Legalább 1 víruskockát le kell venni minden ilyen városról.



Haladék

A játékos, aki felhúzza ezt a kártyát, *nem* játszhatja ki azonnal, további akciók végrehajtására (mert ekkor már a 2 játékoskártya húzása fázisban van).



Mobil kórház

A Elszigetelési szakértő először levesz 1 kockát minden olyan színből, amiből 2 vagy több kocka van jelen, majd levesz még 1 víruskockát (minden városba való belépéskor).



Rendkívüli parancsok

A Diszpécser által mozgatott más figurákhoz hasonlóan az aktuális játékosnak el kell dobnia (vagy fel kell fednie) azokat a kártyákat, amelyeket a figura repüléséhez használt. Azok a további képességek, melyek bármilyen módon részei a mozgásnak (például az Orvos képessége, hogy egy városba érve levehet egy víruskockát egy olyan színből, melynek az ellenszéruma már megvan), életbe lépnek.



Új megbízatás

Ha az éppen soron lévő játékost választjuk ki, és ő az Általános szakértő szerepkártyáról vagy az Általános szakértő szerep-kártyára cserél, akkor ebben a körben 5 akciót hajthat végre.

- **Virulens törzs** kihívás: az egyik vírus különösen kiszámíthatatlanná és veszélyessé válik.
- **Mutáció** kihívás: egy ötödik (lila) vírust vezet be a játékba, amely másképp viselkedik, mint az alapjáték négy vírusa.
- **Bioterrorista** kihívás: egy játékos a többiek ellen játszik.

5 személyes játék

A Pandemic ezzel a kiegészítővel már öten is játszható. Előkészületeknél az 5. játékos is kapjon egy szerepkártyát és 2 játékoskártyát minden játékos (mint a négyszemélyes játékban).

Legendás játékmód

Legyőzhetetlennek érzitek magatokat? Próbáljátok ki a legendás játékmódot! Adjátok hozzá az ebben a kiegészítőben található Járványkártyát az alapidobozban találhatóhoz, ezzel 7-re emelve a járványkártyák számát!

Pakli



Keverd bele!

Az alapjáték szabályának megfelelően osszatok fel a paklit 7 egyenlő részre, majd mindegyikbe keverjétek bele egy-egy járványkártyát!

Amikor a 7. járványkártyát kihúzzátok, a fertőzőitási szint 4 marad (a fertőzőismutató sáv maximuma).

Vigyázat: gyenge idegzetűeknek nem való!

Játék kihívásokkal

Minden kihívás kicsit nehezebbé teszi a játékot, ezért azt tanácsoljuk, hogy egy-egy új kihívás első kipróbálásakor eggyel kevesebb járványkártyát használjatok, mint amennyivel egyébként az alapjátékot játszanátok.

Ha már tapasztaltabbak vagytok, megpróbálhatjátok a Virulens törzs kihívást ötvözni a Mutáció vagy Bioterrorista kihívással.

A VIRULENS TÖRZS KIHÍVÁS

A virulens törzs kihívásban az egyik vírus kiszámíthatatlan és veszélyes módokon válik csaknem megfékezhetetlenné.

Előkészületek

A sima járványkártyákat tegyék vissza a dobozba – ezekre a kártyákra most nem lesz szükség. Helyettük a *Virulens törzs* járványkártyákat tegyék az alapjáték előkészületeinek 5. lépése szerint a játékoskártyák közé!

A játékba kerülő Virulens törzs járványkártyákat (nehézségi szinttől függően 4–7 darabot) képes oldalukkal lefelé, véletlenszerűen válasszátok ki, és a maradékot tegyék vissza a dobozba anélkül, hogy megnéznék őket.



Játékospakli előkészítése



Az első játékhoz 4 Virulens törzs járványkártyát használjatok.
Ha már a normál szintet jól tudjátok kezelni, akkor használjatok 6-ot.

Osszátok szét a megmaradó játékoskártyákat amennyire lehet, egyenlően annyi képpel lefelé fordított paklira, ahány Virulens törzs járványkártyát használni fogtok. Minden pakliba keverjétek képpel lefelé fordítva egy Virulens törzs járványkártyát. A paklikat egymásra helyezve (az esetleges kisebb paklikat alulra rakva) hozzátok létre a játékoskártya-paklit.

A virulens törzs meghatározása

Amikor egy játékos felhúzza az első Virulens törzs járványkártyát, állapítsátok meg, hogy melyik vírus lesz a virulens törzs a játék hátralévő részében.

Miután végrehajtottátok a fertőzőkártya Fertőzés terjedése fázisát, számoljátok meg, melyik színből van a legtöbb víruskocka a táblán – ez a vírus lesz a virulens törzs. Ezt követően hajtsátok végre a fertőzőkártya virulens törzsre vonatkozó utasításait. Tegyék ezt a kártyát a megfelelő víruskockák készlete mellé emlékeztetőül.

Ha több színből egyenlően van a legtöbb víruskocka a táblán, véletlenszerűen válasszátok ki, közülük melyik lesz a virulens törzs!

Ha ezt a kihívást együtt játsszátok a Mutáció vagy Bioterrorista kihívással, a lila vírus nem válhat virulens törzssé. Ezt a színt hagyjátok figyelmen kívül a virulens törzs meghatározásakor!

A virulens törzs járványkártyák különleges hatásai

A járvány szokásos hatásai mellett minden Virulens törzs járványkártyának van egy egyedi hatása, amely csak a virulens törzsre vonatkozik. Olvassátok fel hangosan, és kövessétek a kártyán lévő utasításokat! Néhány kártyának *folyamatos* hatása van; ezek hatása a járványkártya végrehajtását követően is folyamatosan érvényesül. Az ilyen kártyákat kijátszásuk után hagyjátok képpel felfelé fordítva a tábla mellett! A többi kártyának *azonnali* hatása van, amely a járványkártya Intenzitás növelése fázisa előtt történik meg. Ezeket a kártyákat fordítsátok képpel lefelé a kártya utasításainak végrehajtása után!

A játék vége

Ebben a kihívásban ugyanúgy nyerhetünk vagy veszíthetünk, mint az alapjátékban. Sok szerencsél!

További információk



Gyorsító hatás

Ha a Problémafeltáró a virulens törzs színével megegyező városkártyát lát meg, amikor a fertőzés kártyákat nézi meg előre, miközben a Gyorsító hatás érvényben van, a Problémafeltáró nem nézhet meg további egy lapot. Amikor ezt a kihívást a Mutáció kihívással kombináljátok, akkor, ha egy Mutáció fertőzőkártya végrehajtásakor egy, a virulens törzs színével megegyező színű városkártyát húztok, az nem aktiválja a gyorsító hatást.



Komplex molekuláris szerkezet

A virulens törzs ellenszérumának kifejlesztéséhez 5 helyett 6, a vírus színével megegyező városkártyára van szükségetek, kivéve a Mikrobiológusnak, akinek így 5 kártya, a Helyszíni kutatónak pedig 4 kártya és 3 virulens törzsbe tartozó vírusszín kell ehhez.



Kormányzati beavatkozás

Egy virulens törzshöz tartozó víruskocka eltávolítása (de nem kezelése) – az Elszigetelési szakértő képessége, a Helyszíni kutató mintavételi képessége, a Távolsági gyógyítás vagy Gyors vakcinaterjesztés eseménykártyák hatása által – *nem tesz eleget* a fertőzőkártya feltételének. A Mobil kórház eseménykártya viszont igen. Azok a karakterek, melyek ennek a fertőzőkártyának a hatása alatt vannak, nem mozgathatók el a *diszpécser* által vagy a Légifuvar, illetve Rendkívüli parancsok eseménykártya hatására, hacsak nem kezel a soron lévő játékos először egy víruskockát ugyanabban a városban, amelyben a mozgattott ligura van.

A MUTÁCIÓ KIHÍVÁS

Mutáció kihívás egy 5. (lila színű) vírust vezet be a játékba, amely kiszámíthatatlanul viselkedik. A győzelemhez a játékosoknak vagy fel kell fedezniük mind az 5 vírus ellenszérumát, vagy fel kell fedezniük a 4 másik vírus ellenszérumát és el kell távolítaniuk minden lila víruskockát a tábláról.

Előkészületek

Képezzetek a 12 darab lila színű víruskockából készletet a tábla közelében! Tegyétek a lila felfedezett ellenszérum mezőt a táblára, mellé pedig a lila ellenszér jelzőjét. A 2 Mutáció fertőzőskártyát tegyétek a fertőzőskártyák dobópaklijába (ne keverjétek bele a fertőzőskártya-pakliba).



Miután kiosztottátok a játékosoknak a kártyákat, de még mielőtt előkészítenétek a játékoskártya-paklit (5. lépés), keverjétek a 3 darab (lila színű) Mutációs eseménykártyát a megmaradt játékoskártyák közé!



A mutáns (lila színű) betegség

A lila színű vírus hasonló a másik négy vírushoz, az alább felsorolt eltérésekkel. A lila víruskockák háromféleképpen kerülhetnek játékba.



Mutáció kártyák

Ha a Városok fertőzése fázisban egy Mutáció kártyát húztok (és a lila vírust még nem irtottátok ki), húzzátok fel a fertőzőskártya legalsó lapját, és helyezzetek 1 darab lila víruskockát a felhúzott városra! Olyan színű víruskockát ne tegyetek le, amilyen a felhúzott fertőzőskártya színe. Mindkét kártyát tegyétek a dobópakli tetejére!

Ez 1 fertőzőskártyának számít az adott körben felhúzendó lapok szempontjából.

Az Ellenálló lakosság eseménykártya nem használható arra, hogy végleg eldobjátok egy „Mutáció” fertőzőskártyát a fertőzőskártya-dobópakliból!



Mutációs eseménykártyák

Amikor egy mutációs eseménykártyát húz valamelyik játékos, olvassátok el a kártyán lévő szöveget, kövessétek az utasításait, majd dobjátok el a kártyát. Ne húzzatok helyette játékoskártyát.

Két mutációs eseménykártya is van, amely lila víruskockákat helyez egy, a húzópakli aljáról felhúzott városra. A város színével megegyező színű víruskockákat ilyenkor ne rakjatok le az adott városba!

Ha egy játékos egyszerre húz fel egy mutációs eseménykártyát és egy járványkártyát, akkor először a mutációt hajtsátok végre!

Ha egy játékos egyszerre két mutációs eseménykártyát húz, akkor ő dönti el, milyen sorrendben hajtja végre őket.

Városok fertőzése

A Városok fertőzése fázis során, ha egy olyan várost húztok fel a fertőzőskártyából, amelyen legalább 1 darab lila víruskocka található, akkor tegyétek 1 darab lila és 1 darab, a város színével megegyező színű víruskockát (ha a vírus még nincs kiirtva) a városra, az esetleges járványkitöréseket az alapjáték szabályainak megfelelően végrehajtv.

Ez az egyetlen eset, amikor egyszerre többféle színű víruskocka kerül fel a táblára. Amikor a fertőzőskártya aljáról húztok fel kártyát, mutáció esetén (Mutáció kártyák és mutációs események) csak lila, egyéb esetben csak a város színével egyező színű víruskocka kerül fel a táblára.



A lila vírus ellenszérumának kifejlesztése

A lila vírus ellenszérumának kifejlesztésekor 5 bármilyen színű városkártyát kell eldobni, de közülük legalább egynek olyan városhoz kell tartoznia, amelyen 1 vagy több lila vírus található.

Amikor a Mikrobiológus vagy a Helyszíni kutató kevesebb lap segítségével fejleszti ki az ellenszérumot, akkor is figyelni kell arra, hogy legalább egy kártya olyan városhoz tartozzon, amelyen 1 vagy több lila vírus található!

Ha a lila vírust sikerült kiirtani és a Városok fertőzése fázisban Mutáció kártyát húztok, egyszerűen csak dobjátok el. Ez ettől még 1 fertőzőskártyának számít az adott körre.

A játék vége



Megnyeritek a játékot, amint felfedeztél mind az öt vírus ellenszérumát, vagy felfedeztél a négy másik vírus ellenszérumát, és már nincs lila víruskocka a táblán.

Mint minden más vírus esetén, ha nem tudtok annyi lila víruskockát feltenni a táblára, mint amennyit kellene, azonnal elveszítitek a játékot. Vigyázat, lila víruskockából csak 12 (nem 24) van a készletben!

BIOTERRORISTA KIHÍVÁS

Ez a kihívás az egyik játékost, a Bioterroristát a többiek ellen fordítja: az ő célja a pánikkeltés a Földön, egy ötödik vírus segítségével.

Ez a kihívás csak 3 vagy 4 játékosal működik. 5 játékosal (1 Bioterrorista és 4 másik játékos) nem ajánlott!

A Bioterrorista akkor nyeri meg a játékot, ha a többi játékos veszít, és legalább 1 darab lila víruskocka maradt a táblán. A többi játékos akkor nyer, ha kifejlesztik mind az öt vírus ellenszérumát, vagy kifejlesztik a másik négy vírus ellenszérumát, és nem maradt lila víruskocka a táblán.

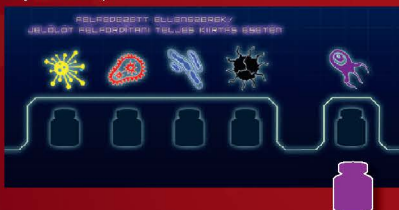
A Bioterrorista kihívás kombinálható a Virulens törzs kihívással, de a Mutáció kihívással nem.

Előkészületek

Válasszatok Bioterrorista játékost! Kapja meg a Bioterrorista szerepkártyát, a fekete bábut, egy összehajtott utazási naplót és egy ceruzát. A fekete bábu nem a táblán kezdi a játékot. A 9 város megfertőzése (3. lépés) után osszatok 2 fertőzőkártyát a Bioterroristának.

A Bioterrorista szerepére jelentkezhet bárki önkéntesen, de véletlenszerűen is kiválaszthatjátok – a kiosztandó szerepkártyák közé kevert Bioterrorista kártyával.

Képezzetek a 12 lila színű víruskockából készletet a többi kocka közelében. Használjátok a lila felfedezett ellenszer mezőt, és helyezzétek a megfelelő helyre a lila ellenszerjelzőt. Használjátok kétszer annyi eseménykártyát, mint ahányan játszotok (a Bioterroristával együttvéve). Minden nem-terrorista játékosnak osszatok városkártyákat az alapjátéknak megfelelően (annyit, mintha nem lenne Bioterrorista a játékban).



Döntsétek el, melyik nem-terrorista játékos kezdje a játékot! Ezt követően a Bioterrorista titokban feljegyzi az utazási naplójába, hogy ő hol kezd. A kezdőjátékos megkezdja a játékot.

A játék menete

A nem-terrorista játékosok a szokott módon játsszák le köreiket, azzal a különbséggel, hogy körük során lehetőségük van egy új akció végrehajtására: az Elfogásra (lásd később).

A Bioterrorista minden egyes játékos után sorra kerül, vagyis minden második kör az övé. A köre során legfeljebb 2 akciót hajthat végre, plusz 1 mozgást autóval/komppal (bármilyen sorrendben). A Bioterrorista nem húz automatikusan sem játékos-, sem fertőzőkártyát: ehhez akciókat kell végrehajtania. A Bioterrorista a játék során fertőzőkártyákkal játszik (játékoskártyák helyett), és azokat kijátszás után a fertőzőkártyák dobópaklijára helyezi.

A Bioterrorista titoktartása

A Bioterrorista titokban mozog a táblán, akcióit az utazási naplójában jegyzi fel.

Amikor a Bioterrorista egyazon városban tartózkodik egy vagy több másik játékosal, akkor észreveszik, és fel kell raknia a bábuját a táblára. Amint a Bioterrorista vagy a vele egy városban tartózkodó játékos(ok) elmozog(tak), és már nincs senki vele egy városban, a Bioterrorista újra leveszi bábuját a tábláról.

Ha a Bioterrorista repülővel utazik (akármelyik számára lehetséges módon), akkor eldobja a felhasznált város fertőzőkártyáját a kezéből, és bejelenti, hogy a figuráját észrevették a repülőtéren. Azt nem kell megmondania, hogy a kártyát milyen repülési módra használta, illetve hogy melyik akciója volt a repülés.

Habár a játékosok általában a teljes körüket megtervezik, mielőtt egy akciót is végrehajtanának, az akciókat egymás után hajtják végre. Így, ha egy mozgás után egy játékos véletlenül észreveszi a Bioterroristát, akkor, ha maradt még akciója, dönthet úgy, hogy elfogja.

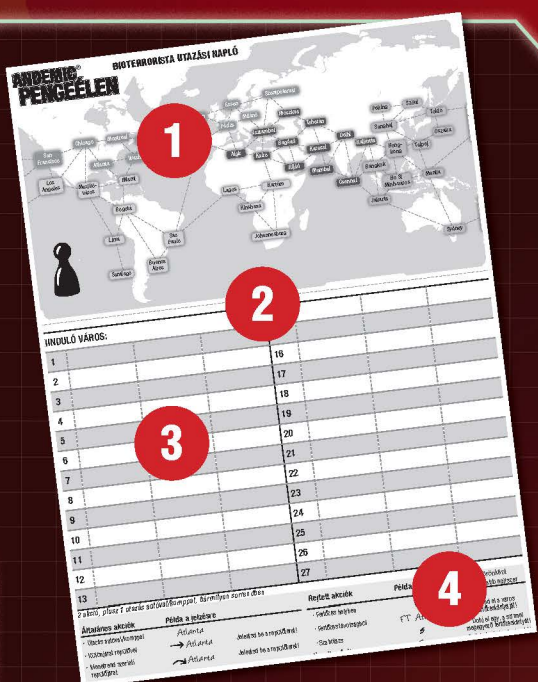
A Bioterrorista is egyesével, sorban hajtja végre akcióit – lila víruskockákat helyez a táblára, kártyákat dob el, vagy éppen bejelenti, ha észrevették egy repülőtéren. Nem jelenti be, épp milyen akciót hajt végre, de a játékosok következtethetnek az eseményekből.

A Bioterrorista elfogása

Ha a Bioterrorista bábuja a táblán van, akkor az ugyanabban a városban tartózkodó játékos 1 akciót elfoghatja.



Elfogás: tedd a Bioterrorista figuráját a szerepkártyádra! El kell dobni minden lapját a kezéből (anélkül, hogy felhasználná őket).



1. Térkép

2. Hajtásvonal

Hajtsd rá a térképet az akciónaplódra a hajtásvonal mentén, ezzel eltakarva tartózkodási helyedet a többi játékos elől.

3. Akciónapló

Írt rögzítsd, hogy köröd elején hol tartózkodtál, illetve melyik körben milyen akciókat hajtottál végre!

4. Javasolt jelzésrendszer

A BIOTERRORISTA AKCIÓI

Köre során a Bioterrorista végrehajthat legfeljebb 2 akciót és 1 mozgást autóval/komppal. Az autóval/komppal való mozgást megteheti a két végrehajlandó akció előtt, után, vagy a két akció között is.

Bioterroristaként minden akciót, amit végrehajlasz, fel kell jegyezned a naplódba. A javasolt jelzésrendszert a naplód alján találod.

AKCIÓK

A következő akciókat egy körben legfeljebb kétszer hajthatod végre (kivéve az autóval/komppal való utazást, ha az extra mozgás akcióval kombinálsz).



Lap húzása

Húzd fel a fertőzéspakli legfelső lapját, és vedd a kezébe!

A Bioterrorista legfeljebb 7 lapot tarthat egyszerre a kezében. Ha ennél több van nála, a 8. kártyát el kell dobnia (anélkül, hogy használná).



Utazás autóval/komppal

Mozogj át egy olyan városba, amely a jelenlegi városoddal fehér vonallal van összekötve.



Menetrend szerinti repülőjárat

Dobj el egy fertőzéspakli kártyát, hogy eljuss az azon szereplő városba. Jelentsd be, hogy észrevetted azon a repülőtéren.



Különjárat repülővel

Dobj el egy olyan fertőzéspakli kártyát, amelyen az a város szerepel, ahol jelenleg tartózkodsz, hogy átmozogj bármelyik városba a táblán. Jelentsd be, hogy észrevetted azon a repülőtéren (amelyről indultál).

Rejtett akciók: A következő akciók mindegyikét egy körben legfeljebb egyszer hajthatod csak végre, és csak akkor, ha bábud nincs fenn a táblán, sem elfogva.



Fertőzés helyben

Tegyél 1 lila víruskockát a városba, ahol éppen vagy.



Fertőzés távolságból

Dobj el egy fertőzéspakli kártyát, és helyezz fel egy lila víruskockát az azon szereplő városra.

„Távolságból” olyan várost is megfertőzhetsz, ahol éppen tartózkodsz.



Szabotázs

Eltávolíthatsz egy kutatóállomást abból a városból, ahol éppen tartózkodsz. Ehhez el kell dobnod egy olyan fertőzéspakli kártyát, amelynek színe megegyezik a város színével. A kutatóállomás kerüljön vissza a készletbe.

Fogságban végrehajtható akciók: amikor fogságban vagy: Bioterroristaként csak Lap húzása vagy Szökés akciót hajthatsz végre.



Szökés

Dobj el egy fertőzéspakli kártyát a kezedből, és mozogj át arra a városra. Jelentsd be, hogy észrevetted a repülőtéren! Ez után vedd vissza magadhoz a bábudat.

Mivel elfogásakor a Bioterrorista elveszít minden kézben tartott lapot, elfogása utáni első akciója mindenképpen laphúzás lesz. A másodikat felhasználhatja egy szökésre, vagy húzhat még egy lapot (ez esetben a mozgás autóval/komppal erre a körre elveszik). Miután sikeresen megszökött, folytathatja a körét a szokásos módon. (Tehát ha az első akciója volt a szökés, akkor van egy második akciója és 1 lehetséges mozgása autóval/komppal.)



A Bioterrorista által terjesztett (lila) vírus

A lila vírus minden szempontból ugyanúgy viselkedik és kezelendő, mint a többi vírus, az alább leírt eltérésekkel. A lila víruskockák a Bioterrorista akciói és a fertőzések révén kerülnek játékba.

Városok fertőzése

A Városok fertőzése fázis során, ha olyan kártyát húztok, amelyen legalább 1 lila színű víruskocka már jelen van, akkor a város színével megegyező színű víruskocka mellett egy lila víruskockát is tegyetek fel (ha az adott vírusok még nincsenek kiirtva), az esetleges víruskitöréseket az alapjáték, illetve lila kocka esetén a Bioterrorista kihívás szabályai szerint végrehajtvát.

A Városok fertőzése fázis során felhúzott városkártya végrehajtása az egyetlen eset, amikor egyszerre két különböző színű víruskocka kerül fel a táblára. Ha a Bioterrorista a Távoli fertőzést választja, csak 1 lila víruskocka kerül fel. Járvány esetén csak a pakli aljáról felhúzott város színével megegyező színű 3 víruskocka kerül fel.

Lila „robbanásszerű” járványkitörések

A Bioterrorista lila vírusának (és csak ennek) a járványkitörései olyan robbanásszerűek, hogy a járványkitörést okozó város(ok)ban csak 1 lila kocka marad.

Ez a szabály csak a Bioterrorista kihívásra igaz, a Mutáció kihívásra nem!

Lila járványkitöréskor távolítsatok el 2 lila kockát a kitörést okozó városról (visszatéve azokat a készletbe), majd tegyetek egy-egy víruskockát minden szomszédos városra (a kitörésszámlálón egy mezővel lejjebb tolva).

Ha a lila vírus egy járványkitörés során láncreakciót okoz, ne tegyetek víruskockát azokra a városokra, amelyek az aktuális láncreakció során egyszer már kitörték!



A lila vírus ellenszérumának kifejlesztése

A lila vírus ellenszérumának kifejlesztésekor 5 bármilyen színű városkártyát kell eldobni, de közülük legalább egynek olyan városhoz kell tartoznia, amelyen 1 vagy több lila vírus található.

Amikor a Mikrobiológus vagy a Helyszíni kutató kevesebb lap segítségével fejleszti ki az ellenszérumot, akkor is figyelni kell arra, hogy legalább az egyik városkártya olyan várost jelöljön, ahol jelen van a lila vírus.

A játék vége

A **nem-terrorista játékosok** nyerik meg a játékot, ha felfedezték mind az öt vírus ellenszérumát, vagy felfedezték a négy másik vírus ellenszérumát, és már nincs lila víruskocka a táblán.



Ahogy minden más vírus esetén, ha nem tudtok annyi lila víruskockát feltenni a táblára, mint amennyit kellene, azonnal elveszítitek a játékot. Vigyázat, lila víruskockából csak 12 (nem 24) van a készletben!

A **Bioterrorista nyeri** a játékot, ha a játékosok veszítettek és legalább egy lila víruskocka maradt a táblán. A Bioterrorista **veszít** (és kiesik a játékból), ha a játékosok teljesen kiirtják a lila vírust.

A Bioterroristának nagyon kell figyelnie arra, hogy a játékosok nehogyan felfedezzék az ellenszérumát, majd rögtön kiirtsák a lila vírust.

Minden játékos veszít, ha a nem-terrorista játékosok veszítettek, és nem maradt lila víruskocka sem a táblán.

Társasági szabályok

A Bioterrorista odafigyelhet a többi játékos beszélgetésére, de nem szólhat bele, nem szakíthatja meg a körüket. A nem-terrorista játékosok nem kommunikálhatnak titokban, nem írhatnak üzeneteket egymásnak.

A Bioterrorista nem mutathatja meg a kezében tartott fertőzőskártyákat, viszont bármikor, amikor erre kéri, meg kell mondania, hány lapot tart a kezében. A Bioterroristának becsületesen kell vezetnie a naplóját és jeleznie, ha valahol észrevették.

Ahogy a Bioterrorista semmit nem tehet más játékosok köre során, úgy a többi játékos sem szólhat bele a Bioterrorista körébe. Ezt mindig tartsátok szem előtt, és figyeljétek oda egymásra! (Természetesen alakulhatnak ki olyan trükkös szituációk, amelyek megbeszélésre szorulhatnak – javaslatunkkal nem kívánjuk meggátolni ezeket a beszélgetéseket.)

Példa a Bioterrorista köreire

Éppen egy-egy lila víruskocka látható Kairóban és Szöulban. A Bioterrorista a köre elején Szöulban tartózkodik, és három fertőzőskártya van a kezében: Kairó, Isztambul és Sanghaj.

Köre során a Bioterrorista távolságból megfertőzi Kairót (eldobva a Kairó kártyát), helyben fertőz Szöulban és átlautózik Sanghajba.

FT Kairó FH Sanghaj



A következő játékos lejátssza a körét, de nem lép be Sanghajba és nem távolít el sehonnan lila víruskockát. A 2 játékoskártya felhúzása fázisban során felhúz egy járványkártyát, amelynek hatására 3 piros víruskocka kerül Pekingre.

A Városok fertőzése fázis során felhúzza Kairót. Ennek hatására 1 fekete és 1 lila víruskocka is felkerül Kairó városára.

A Bioterrorista eldobja a Sanghaj járványkártyát a kezéből, hogy különjáratral Kairóba repüljön, bejelentve, hogy észrevették Kairó repülőtérén; fertőzés helyben akcióval megfertőzi Kairót, járványkitörést eredményezve ott; majd átlautózik Isztambulba.

Kairó FH Isztambul E



A következő játékos az utolsó előtti akciójával Isztambulba mozog. A Bioterrorista bejelenti, hogy észrevették, és felhelyezi a bábuját Isztambulba. A soron lévő játékos elfogja őt. A Bioterrorista eldobja minden kézben tartott lapját, és bábuját az elfogó játékosnak adja.



H Sz Mexikóváros Los Angeles

A Bioterrorista jön. Mexikóvárost húzza és elszökök, eldobva Mexikóvárost és bejelentve, hogy ott észrevették a repülőtérén. ViSSzaveszi a figuráját, majd Los Angelesbe hajt autóval. Mivel megakadályozták, hogy Isztambulban víruskitörést okozzon, Szöul veszi célba...

SZEREPEK



BIOTERRORISTA

A Bioterrorista szerepkártyát kizárólag a Bioterrorista kihívásban használjátok (lásd 5. oldal).



ÁLTALÁNOS SZAKÉRTŐ

A saját köre során négy helyett öt akciót hajthat végre.



ELSZIGETELÉSI SZAKÉRTŐ

Amikor egy olyan városba érkeznek, ahol legalább két egyforma színű víruskocka található, leveszi az egyiket.

Ez a képesség akkor is aktiválódik, ha bábuját egy másik játékos mozgatta (pl. a Diszpécser a képességével, vagy a Légifutár, illetve Rendkívüli parancsok eseménykártya hatására). Ha több olyan szín is van, amiből 2 vagy több víruskocka van az adott helyszínen, akkor mindegyik ilyen színből levesz egy-egy víruskockát.



EPIDEMIOLÓGUS

Körönként egyszer, és csak a saját körében, 1 bármely városkártyát elvehet egy olyan szereplőtől, akivel egy városban tartózkodik. Ehhez a másik játékos beleegyezése szükséges. Ennek végrehajtása nem számít akciónak.



HELYSZÍNI KUTATÓ

Körönként egyszer, 1 akciót mintavétel céljából áttehet egy víruskockát erre a szerepkártyára abból a városból, ahol éppen tartózkodik.

Egy ellenszérum kifejlesztésekor pontosan 2 szükséges városkártyát helyettesíthet 3 megfelelő színű kockával, amelyet erről a kártyáról tesz vissza a készletbe.

A Helyszíni kutató a szerepkártyájáról bármikor visszatehet víruskockákat a tartálékba (ld. az eseménykártyák időzítését az alapjáték szabályának 7. oldalán.)



LEVÉLTÁROS

Akár 8 lapot is tarthat a kezében. Körönként egyszer, 1 akciót, felveheti kezébe az eldobott városkártyák közül azt, amelyik városban éppen tartózkodik.

A játékosok nem dobhatnak el szabadon kártyát (csak azért, hogy a levéltáros felhúzhassa). Csak akkor dobhatnak, ha egy akció ezt kívánja, vagy ha egy játékosnak az engedélyezettől több lap lenne a kezében.



PROBLÉMAFELTÁRÓ

Minden köre elején előre megnéz a fertőzőeszköz tetején annyi fertőzőkártyát, amennyi a fertőzésmutató sáv aktuális értéke. Ezeket leveszi a pakli tetejéről, megnézi, majd visszarakja azokat a sorrend megváltoztatása nélkül.

A Mutáció kihívásban, ha a Problémamegoldó Mutáció kártyát talál, nem nézheti meg a fertőzőeszköz legalsó lapját.

Amikor menetrend szerinti repülőjáratral utazik, a Problémamegoldó megmutatja a többieknek az úti cél városkártyáját (de nem dobja el). Ezt a képességet nem használhatja, amikor más játékosok mozgatják, de használhatja, amikor a Rendkívüli parancsok eseménykártya segítségével mozgat másik bábukat.

KÉSZÍTŐK

Tervező: Matt Leacock és Tom Lehmann

Grafika: Chris Quilliams

Fejlesztés: A Z-Man Games csapata

A játékot tesztelte: Jim Boyce, David Cortright, Barry Eynon, Chris és Kim Farrell, Jay Heyman, Dave Helmbold, Wei-Hwa Huang, Trisha Lantznester, Donna Leacock, Chris Lopez, Ron Sapolsky, Don Woods és Michelle Zentis.

Külön köszönet a következőknek: Tom Lehmann, Scott di Bartolo, Wei-Cheng Cheng, Eric Herman, Christian Kuntz, Brian Lee, Jeremy Moritz, Kwanchai Moriya, Kima Pesan, Jack Reda, Ole Steiness, Isaiah Tanenbaum és Wei-Hwa Huangnak a fáradhatatlan lektorálási munkáiért.

Gyártó: © Z-Man Games,
1995 West County Road B2,
Roseville, MN 55113,
USA, (651) 639-1905.

Importálja: GémKer-Gémklub Kft.
1143 Budapest
Stefánia út 45.
P20210616

Z-MAN
games
info@zmangames.com
www.zmangames.com



info@gemker.hu
www.gemker.hu

GAMEGENIC
PARTNER-GAMES

Gamegenic and the Gamegenic logo
are TM & © Gamegenic GmbH,
Germany.