

PANDEMIC™

KIEGÉSZÍTŐ ALABOR

Matt Leacock és
Tom Lehmann
kiegészítője a
Pandemichez

A laboratórium biztonsági ajtaja mögött tudósok versenyeznek az idővel, hogy mielőbb sikerüljön előállítaniuk az ellenszert, amivel megmenthetik az emberiséget. Dobjd fel a játékot a laborral, új szerepekkel, eseményekkel, a virulens törzs hatásaival, egy új mutáció-forgatókönyvvvel, valamint az egyszemélyes és a csapatjáték szabályaival!

4 szerepkártya



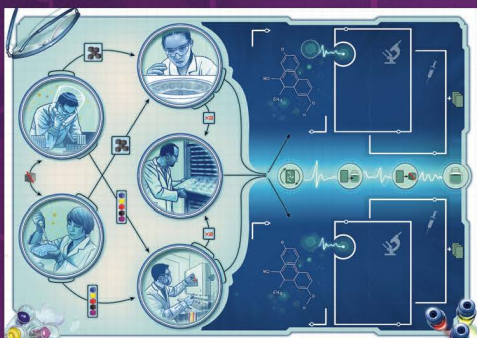
4 bábu



3 esemény-kártya



1 labortábla



5 gyógyszeres fiola



14 szekvenciakártya



5 labor-segédletkártya



2 javított
szerepkártya
(laborváltozatok)



12 fertőzőkocka



2 mutációkártya



2 virulens törzs járványkártya



1 CDC-kártya
(egyszemélyes játék)



3 csapat-kutatóállomás



8 célkártya



10 bónuszkártya



14 jutalomjelző



A labor kártyáinak jobb alsó sarkában ez az ábra látható, így könnyen különválogathatóak.

ÁTTEKINTÉS

Ez a kiegészítő 4 szerepet, 3 eseményt, a Pengeélen kihívásaihoz 2 kiegészítést, valamint 3 új kihívást hoz a játékba.

Először játsszatok az alapjátékkal az új szerepek és események használatával. Próbáljátok ki az új laborkihívást, az egyszemélyes vagy a csapatjátékot.

• **Laborkihívás:** vegyetek mintákat és azonosítsátok a betegségeket, hogy ki tudjátok fejleszteni az ellenszert.

ÚJ SZEREPEK ÉS ESEMÉNYEK

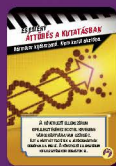
Új szerepek

Az új szerepkártyákat keverjétek a többi szerepkártya közé, mielőtt minden játékosnak osztanátok egyet. A szerepekről részletesen a 8. oldalon olvashatsz.

Az Epidemiológus és a Kutató laborvázlatát csak a laborkihívás során használjátok. A CDC „szerepkártyára” csak az egyszemélyes játék során lesz szükség.

Új események

A három új eseménykártyát keverjétek az eseménykártyák paklijába. Ahogy a Pengeélen kiegészítőben is, **játékosonként 2 eseménykártyát** használjátok. Az új eseményeket a hagyományos módon alkalmazzátok.



• **Egyszemélyes játék:** a CDC (Járványügyi Központ) minimális segítségétől eltekintve egyedül vagy.

• **Csapatjáték:** több rivális járványügyi csapat verseng a járvány megfékezése és az ellenszerek kifejlesztése közben.

Ezután próbáljátok ki a Pengeélen kihívásait ezekkel az újításokkal, valamint a virulens törzs járványkártyákkal és a mutáció forgatókönyvvel!

Emlékeztetőül

A képpel felfelé kijátszott eseménykártyák nem számítanak a játékosok kezében tartott lapjai közé. Ezek a lapok még nincsenek a játékosok dobópaklijában sem (így nem veheti ki őket a Készenléti elemző).

Fejlett közegészségügy

Ez az esemény csak a betegség kezelése akcióval eltávolított kockákra van hatással, a más módon (pl. az Elszigetelési szakértő vagy a Helyszíni kutató képességével, különféle eseményekkel stb.) levett kockákra nem.

Fertőzési zóna lezárása

Ahogy más események, úgy ez sem játszható ki egy fertőzés- vagy járványkártya felhúzása után, de végrehajtása előtt: a kártya felhúzása előtt kell kijátszani. Előre kell tervezni. Kitérősek továbbra is történhetnek; ez az esemény csak a láncreakciót akadályozza meg egy forduló erejéig.

Áttörés a kutatásban

A mutáció kihívásban az ellenszérum kifejlesztéséhez használt kártyák között továbbra is lennie kell 1 (vagy 2) olyan városkártyának, amelyen lila kocka található.

VIRULENS TÖRZS KIHÍVÁS

A Pengeélen virulens törzs kihívásában az előkészületek során ezt a két kártyát adjátok a többi virulens törzs járványkártyához. Más változás sem az előkészületek, sem a játék során nincs.



MUTÁCIÓ KIHÍVÁS: PÁNIK VILÁGSZERTE

Ezzel a Pengeélen mutáció kihívása módosul.

Változások az előkészületek során

A lila kockák készletét növeljétek 24-re. A Pengeélen mutációkártyái helyett használjátok a két piros címmel ellátott mutációkártyát.

A 3-as lépés — 9 város megfertőzése — során tegyetek az első városra (a kártya színének megfelelő három kocka mellett) egy, a negyedik városra (a kártya színének megfelelő két kocka mellett) kettő, míg a hetedik városra (a kártya színének megfelelő egy kocka mellett) három lila kockát.

Ezen kihívás kezdetekor 24 kocka van a táblán, ebből 6 lila, valamint 11 fertőzőkártya a fertőzőkártyák dobópaklijában (a 3-as lépés során felhúzott 9 városkártya, valamint 2 piros című mutációkártya).

Változások a játékmenetben

• Mutációkártya húzásakor nem 1, hanem **2** lila kocka kerül fel.

• A lila betegség ellenszerének kifejlesztésekor eldobott öt (tetszőleges színű) kártya közül nem 1, hanem **2** olyan kell, hogy legyen, amelyen legalább egy lila kocka található.

A virulens törzs kihívással kombinálva most már a lila betegség is lehet a virulens törzs. Ha így van, akkor a Komplex molekuláris szerkezet extra kártyája mindenképp legalább 1 lila kockával rendelkező kártya kell, hogy legyen; a Lappangás virulens törzs járványkártyának nincs hatása; a Gyorsító hatás vonatkozik a felhúzott mutációkártyákra.

LABORKIHÍVÁS

Ebben a kihívásban az ellenszereket kifejlesztésük előtt a laboratóriumban kell kutatni. Ez a kihívás játszható az alapjátékkal vagy bármely más kihívással, a csapatjátékot kivéve.

Előkészületek

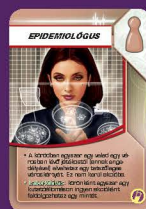
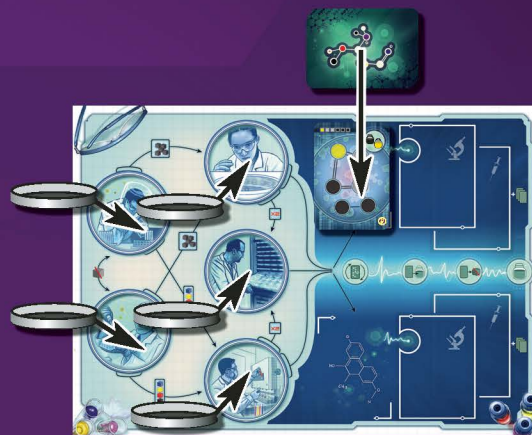
A játékot az általános szabályok szerint készítsétek elő, kivéve:

- Tegyétek a labortáblát a játéktábla mellé. Az öt Petri-csészét tegyétek az öt körre.
- Keverjétek meg a szekvenciakártyákat. Ezt a húzópaklit tegyétek a labortábla mellé. Húzzatok egy szekvenciakártyát, és tegyétek képpel felfelé a felső szekvenciamezőre.
- Az ellenszerjelzőket cseréljétek le a gyógyszeres fiolákra.

A lila gyógyszeres fiolát csak a mutáció vagy a bioterrorista kihívásoknál használjátok.

- Minden játékos vegyen el egy laboratórium segédletkártyát.
- Ne használjátok a Helyszíni kutató szerepet. A Kutató és az Epidemiológus laborváltozatát használjátok.

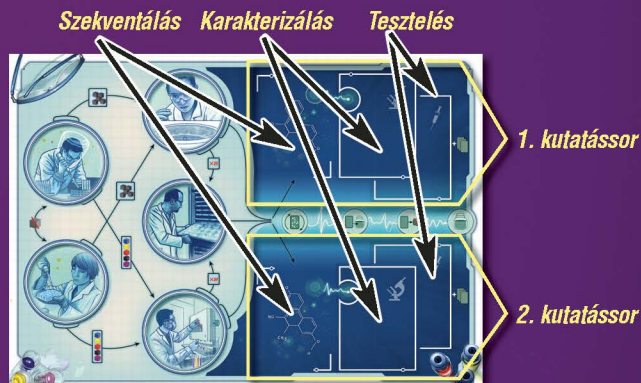
A Kutató és az Epidemiológus képessége változatlan, de a laborkihívás során új laborképességgel egészül ki. A Helyi összekötőnek szintén van olyan képessége, mely csak a laborkihívás során használható.



ÁTTEKINTÉS

Ebben a kihívásban az ellenszérumot kifejlesztése előtt a laborakciók segítségével előbb karakterizálni, majd szekventálni, végül tesztelni kell.

Ahogy a labortáblán látható mezőkből is látszik, egyszerre két különböző kutatóson, két ellenszérumon dolgozhatnak a kutatók.



Minden szekvenciakártyán egy betegség felépítése látható. A Betegség karakterizálása laborakció határozza meg, melyik betegség ellenszerét kutatjuk. Ezután kockákat kell a kártyákra tenni a Minta feldolgozása laborakció segítségével, míg minden rajta lévő mezőre egy-egy kocka nem kerül. A szürke mezőkre a betegség színének megfelelő kockák kerülnek.

A labortáblára a kockák a két bal oldali Petri-csészébe kerülnek, a Betegség kezelése akcióval szerzett mintaként, innen dolgozzuk majd fel őket.



A JÁTÉK MENETE

Az alapjátékhoz hasonlóan a játék körökre oszlik, egymás után kerültek sorra. Ahogy alább is látszik, egyes akciókat másként kell végrehajtani.

Fontos: a laborakciókat kutatóállomásokon kell végrehajtani, erre bármelyik kutatóállomás használható.

LABORAKCIÓK



Kutatóállomás építése

A kutatóállomás felépítése után az azt felépítő játékos azonnali bónusz akcióként, ingyen végrehajthat egy laborakciót.

Ha a kutatóállomást a Kormányzati támogatás eseménnyel építettük fel, a felépítő játékos akkor is végrehajthatja a bónusz akciót, ha nem abban a városban tartózkodik, ahova a kutatóállomás került.



Betegség kezelése

Az akciót végrehajtó játékos az akcióval levett kockák közül egyet a készlet helyett valamelyik mintavételi Petri-csészébe rakhat.



Betegség karakterizálása (laborakció)

Az akciót végrehajtó játékos kijátszhat egy városkártyát, hogy ezzel meghatározza az adott kutatósoron fejlesztett ellenszérum színét. Ennek a színnek meg kell egyeznie a szekvenciakártyán látható üvegse színével.



Az adott színű gyógyszeres fiolát tegyék jelölésként a szekvenciakártyára.

A kutatósort karakterizálni kell, mielőtt kockák kerülhetnének az ott található szekvenciakártyára.



Minta feldolgozása (laborakció)

Az egyik Petri-csészéből az egyik nyíl mentén az összes kockát tedd át a következő Petri-csészére vagy a szekvenciakártyára, és végezd el a nyílon látható módosításokat. A módosítások során elvesztett kockákat tedd vissza a készletbe.

A minta feldolgozása akció a kiinduló Petri-csészétől és a felhasznált útvonaltól függően különbözőképp működhet:

- Egy minta összes kockáját mozgasd vagy a centrifugába (egy adott színből az összes kockát tedd át, a többi kocka visszakerül a készletbe), vagy a szeparátorba (minden jelenlévő színből egy kockát tegyél át, az összes többi kocka visszakerül a készletbe). A (korábbi akciók következtében) már ezekben a Petri-csészékben található kockákra ez az akció nincs hatással.

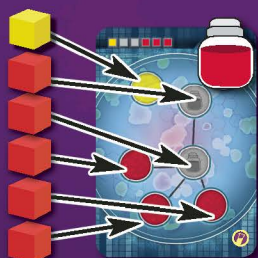


- A centrifugából vagy a szeparátorból az összes kockát mozgasd a szaporítóba. A készletből vett kockák segítségével minden átmozgatott kocka mennyiségét duplázd meg. A (korábbi akciók következtében) már a szaporítóban található kockákra ez az akció nincs hatással.

Ha a készletben már nincs elegendő kocka, és így nem tudod a szaporítóba tenni a szükséges kockákat, a játék véget ér, a csapat veszített!

- A centrifugából, a szeparátorból vagy a szaporítóba mozgasd át az egyik, már karakterizált szekvenciakártyára. A szekvenciakártyán látható üres mezőkre tegyék a színüknek megfelelő kockákat, mezőnként egyet. A maradék kockákat tegyék vissza a készletbe.

A szekvenciakártyákon minden mező piros, sárga, kék, fekete vagy szürke. A szürke mezőkre az ellenszérum színének megfelelő kockáknak kell kerülniük. Egy már kiirtott betegség színének megfelelő mezőre bármilyen színű kocka kerülhet.



A bioterrorista kihívásban, ha a játéktáblán a szabotázsok következtében kevesebb kutatóállomás van, mint ahány szekvenciakártya található a labortáblán, akkor a Bioterrorista válassza ki az egyik kutatósort, és zárja le azt. Dobja el a szekvenciakártyát (a rajta lévő kockákat tegyék vissza a készletbe) és a karakterizáláshoz vagy teszteléshez használt városkártyákat.

Az események, az Elszigetelési szakértő képessége, az Orvos kifejlesztett ellenszérummal rendelkező betegségekre vonatkozó képessége stb. által levett fertőzőkockákat nem tehetik a mintavételi Petri-csészébe.

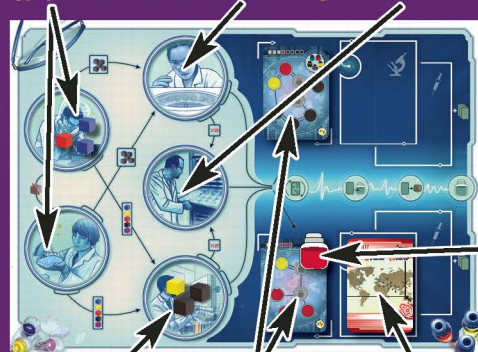
A mutáció vagy bioterrorista kihívások során a lila betegség karakterizálására csak olyan városkártya használható, amelyen van legalább egy lila kocka.

Ha egy kutatósort ugyanolyan betegségként karakterizáltak, mint amilyen a másik kutatósoron található, akkor a fiolát tegyék át az újonnan karakterizált betegségekre. A másik kutatósort zárjátok le, dobjátok el az ott található szekvencia- és városkártyákat, a kockákat pedig tegyék vissza a készletbe.

Mintagyűjtő Petri-csészék

Centrifuga

Szaporító



Szeparátor

Szekvenciakártyák

Karakterizáló kártya



Gyógyszeres fiola

Példa: az egyik mintagyűjtő csészében 1 piros és 2 kék kocka található. Átmozgathatók a centrifugába (ekkor 1 piros vagy 2 kék kocka visszakerül a készletbe) vagy a szeparátorba (ekkor 1 kék kocka kerül vissza a készletbe).

Példa: a szeparátorból 1 sárga és 2 fekete kocka kerül át a szaporítóba, ahol megduplázódnak, így 2 sárga és 4 fekete kocka lesz az eredmény.



Ellenszérum tesztelése (laborakció)

Játszd ki egy, a kutatósor tesztmezőjén található színnek megfelelő színű városkártyát. Az ezen a kutatósoron lévő szekvenciakártyán már kell, hogy legyen legalább egy kocka. Egy tetszőleges városról vedd le egy, az ellenszérum színének megfelelő kockát, és tedd vissza a készletbe.



Csak (!) a mutáció: pánik világszerte forgatókönyv során a lila betegség teszteléséhez csak olyan város kártyája használható, amelyen legalább 1 lila kocka található (de nem kötelező ezt a lila kockát levenni).

A bioterrorista és a hagyományos mutáció kihívások során bármely városkártya használható.

Ellenszérum kifejlesztése



Ha egy kutatósor már teljes – vagyis karakterizálva és tesztelve lett, és a szekvenciakártya minden mezőjén található már kocka –, akkor egy kutatóállomáson dobj el (nem 5, hanem) 3, az ellenszérum színének megfelelő színű városkártyát, hogy ezzel meggyógyítsd a betegséget.

A fiolát tedd át a felfedezett ellenszer mezőjére. A felhasznált városkártyákat tedd a játékoskártyák dobópaklijába. Dobjd el a szekvenciakártyát, és a rajta lévő kockákat tedd vissza a készletbe. Húzz egy új szekvenciakártyát, és ezzel nyiss egy új kutatósort.

A Tudósnek az ellenszérum kifejlesztéséhez nem 3, hanem 2 kártyát kell eldobnia. Egyes játékbeli hatások módosíthatják az ellenszérum kifejlesztéséhez szükséges kártyák számát; ezeket a módosítókat a laborkihívás során ne az 5, hanem a 3 szükséges kártyához számoljátok!

A mutáció vagy a bioterrorista kihívások során a lila betegség meggyógyításához bármilyen színű kártyák eldobhatóak. Ezeken a városokon nem kell, hogy lila kocka legyen.

Betegség szekventálása (laborakció)

Húzz egy szekvenciakártyát (ha már nincs felhúzható kártya, akkor keverd meg az eldobott lapokat, és csinálj belőlük új húzópaklit).

A felhúzott kártyát tedd az egyik üres szekvenciamezőre, vagy cseréld le vele az egyik már lent lévő kártyát, vagy egyszerűen dobjd el. Nem tehetsz szekvenciakártyát egy üres szekvenciamezőre, amíg a második kutatóállomás meg nem épült.

Mivel egy kutatósoron eleve található egy szekvenciakártya, ez az akció ellenszérum kifejlesztéséhez nem szükséges. Segítségével azonban egy második kutatósort nyithattok, lecserélhetitek egy már kifejlesztett ellenszérummal rendelkező betegség szekvenciakártyáját vagy hatékonyabb szekvenciakártyát találhattok.

Ha a lecserélt szekvenciakártyát már karakterizáltátok, és az új kártyán nem ugyanolyan gyógyszeres fiola látható, akkor dobjátok el a karakterizálásra használt kártyát, valamint az összes tesztelésre használt kártyát, a rajta lévő kockákat, a gyógyszeres fiolát pedig tegyétek vissza a készletbe.

Ha az új szekvenciakártya fiolája megegyezik az előző kártyáéval, akkor a régi kártyán lévő kockákat használjátok az új kártyán lévő mezők feltöltésére, a fennmaradó kockákat pedig tegyétek vissza a készletbe. Az előző szekvenciakártyát dobjátok el.

Kivétel (nagyon ritka): ha a játék azért ér véget, mert a játékosok nem tudnak kártyát húzni, és van olyan szín, amelyből sem az előkészületek, sem a játék menete során nem került kocka egyetlen városra sem, akkor a játékosok, ha minden más színű betegség ellenszerét kifejlesztették, megnyerik a játékot. (Mivel ebben a kihívásban a játékosok nem tudják egy betegség ellenszerét kifejleszteni annak legalább egy kockája nélkül.)

GYŐZELEM VAGY VERESÉG

A győzelem vagy vereség feltételei ennél a kihívásnál ugyanazok, mint az alapjátéknál.

Tipp: ha egy színből már nagyon kevés kocka van, akkor ezeket az ilyen színű betegség ellen-szerének kifejlesztésére használjátok, ne más ellenszerekre!

EMLÉKEZTETŐ

- Laborakciók csak kutatóállomáson hajthatók végre.
- Minta feldolgozása során egy Petri-csészéből az összes kockát mozgatni kell.
- A laborban lévő kockák nem tehetők vissza szabadon a készletbe.
- A szekvenciakártyára csak annak karakterizálása után kerülhetnek kockák.
- A szekvenciakártyán található szürke mezőkre az ellenszérum színének megfelelő színű kockák kell, hogy kerüljenek.

- Egy ellenszérum nem tesztelhető, amíg legalább egy kocka nincs a szekvenciakártyáján.
- Az ellenszérum tesztelése során lekerülő kockák visszakérülnek a készletbe.
- Egy ellenszérumot nem muszáj annak a játékosnak karakterizálnia vagy tesztelnie, amelyik kifejleszti majd az ellenszérumot.
- Egy szekvenciakártyán egy már kiírtott betegség színének megfelelő mezőre tetszőleges színű kocka kerülhet.
- A laborban a szekvenciakártyák mezőinek feltöltésére már kiírtott betegségek kockái is használhatók.

EGYSZEMÉLYES JÁTÉK

Az egyszemélyes játék során egyedül – a CDC kisebb támogatásával – kell legyőznöd az összes betegséget. Más kihívásokkal is kombinálható, a bioterrorista kihívást kivéve.

Előkészületek

Ahogy a kétszemélyes játék során, kivéve:

- Mielőtt az eseménykártyákat bekevernéd a játékospakliba, keverd meg a városkártyákat, és a nehézségtől függően (bevezető, normál, nehéz, legendás) 8, 12, 14 vagy 16 lapot tegyél át képpel felfelé a dobópakliba. Ha a kidobott lapok közül több mint 6 egyforma színű, akkor kezd előlről a folyamatot, amíg el nem éred, hogy a dobópakliban ne legyen hatnál több egyforma színű városkártya.
- Ne használd a Rendkívüli parancsok eseménykártyát. Négy eseménykártyát keverj be a játékoskártyák húzópaklijába.
- Ne használd a Diszpécser, Kutató, Epidemiológus és a Helyi összekötő szerepeket. A többi szerepkártyát keverd össze, és húzz magadnak egy szerepet.

Egyszemélyes játékban a Területi igazgató és a Pilóta gyengébbek, de azért játszhatóak.

- Legyen kéznél a CDC szerepkártya. Négy játékoskártyát tegyél a CDC szerepkártya mellé. A CDC-nek nincs bábuja.

A játék menete

Nem hajthatsz végre Tudás megosztása akciót. A köröd végi Városok fertőzése fázis után a CDC 1 akciót hajthat végre. A CDC nem húz sem játékoskártyákat (kivéve, ha az akcióját erre használja), sem fertőzés-kártyákat.

CDC-akciók

A CDC ezen akciók közül **egy**et hajthat végre:



Játékos mozgathat: a CDC végrehajthat a bábuval egy mozgás akciót. Ha menetrend szerinti járással vagy különjárással mozogsz ezen akció segítségével, akkor a kártyát a CDC lapjai közül kell eldobnod.



Új szerep kijelölése: ha egy kutatóállomáson tartózkodsz, a CDC lecserélheti a szerepkártyádat (és bábudat) egy tetszés szerinti, még elérhető szerepkártyára. A lecserélt szerepkártya kikerül a játékból, ezután már nem elérhető (kivéve az Új megbízatás esemény használatával).



Információcsere: ha egy kutatóállomáson tartózkodsz, a CDC kicserélheti egy tetszés szerinti kártyáját egy, a kezedből választott kártyádra. Az általad átadott kártya színe meg kell, hogy egyezzen az aktuális városod színével. Ennek az akciónak nincs hatása a kézben tartott lapok számára vonatkozó korlátra.



Laphúzás: húzz egy lapot a játékoskártyák paklijából, és tedd képpel felfelé a CDC lapjai közé. Ha járványkártyát húzol, azt hajtsd végre! A CDC-nek 7 lapja lehet. Ha bármikor több mint 7 lapja lenne, akkor hajts végre eseményeket vagy dobj el lapokat, amíg 7 lapja nem lesz.



Ellenszérum kifejlesztése: a CDC kifejlesztheti egy betegség ellenszérét, ha eldob a lapjai közül 5, a betegség színének megfelelő színű városkártyát.

Ha laborkihívást játszol, a CDC laborakciót is végrehajthat.

A CDC bármikor kijátszhatja az eseménykártyáit. Ha Felülvizsgált kutatás vagy Haladék eseménykártyát játszol ki, azzal hatással lehetsz a CDC-re.

GYŐZELEM VAGY VERESÉG

A játékot a hagyományos módokon nyerheted meg vagy veszítheted el. Sok sikert!

CSAPATJÁTÉK

Ez a játékmód a 4 vagy 6 játékost 2 vagy 3, egymással rivalizáló járványügyi csapatra osztja, akik az ellenszerek kifejlesztéséért, a betegségek kiirtásáért, a kitörések megakadályozásáért és a hírnévért versengenek. A játék végén a legnagyobb hírnévvel rendelkező csapat nyer. Ezzel megjelenik a játékban a játékosok közötti versenyhelyzet is, míg egy csapaton belül továbbra is az együttműködés a lényeg.

A csapatjáték kombinálható a többi kihívással, kivéve a bioterrorista és a labor kihívásokat.

Előkészületek

A játékot az általános szabályok szerint készítsétek elő, kivéve:

- A 4 vagy 6 játékost osszátok 2 vagy 3 kétfős csapatra. Az egyes csapatok tagjai üljenek egymás mellett. A csapatok vegyenek magukhoz egy-egy segédletkártyát.
- Keverjétek meg a célkártyákat, és minden csapatonk egyet képpel lefelé, a többiit tegyék vissza a dobozba. Minden csapat megnézheti a saját célkártyáját, de a tagok ne beszéljék meg hangosan a célokat és ne mutassák meg a kártyát a többi csapatonk.
- Keverjétek meg a szerepkártyákat, és minden csapatonk osszátok három képpel lefelé. Minden csapat válasszon két szerepet, ezeket osszák ki maguk között, a harmadikat pedig tegyék vissza a dobozba. Miután minden csapat végzett, a játékosok egyszerre fordítsák fel a szerepkártyájukat.
- Játékosonként 2 eseménykártyát használjatok (8-at vagy 12-t). Minden játékosnak osszátok két játékoskártyát.
- Ha a csapatjáték során használjátok a virulens törzs kihívást, ne használjátok a Lappangás virulens törzs járványkártyát.
- Keverjétek össze a 10 bónuszkártyát. Ezek közül használjatok annyit, amennyi járványkártyát. A maradék bónuszkártyákat tegyék vissza a dobozba. A játékosok előkészítésekor minden járványkártyával együtt keverjétek be egy bónuszkártyát is.

A bónuszkártyákat a játékosok az eseményektől eltérően csak a saját körükben játszhatják ki. A Problémamegoldóvárosnak a kijátszott Emergency Response* kártyákat el kell dobni.

- A 14 jutalomjelzőt tegyék a tábla mellé. A 2 virulens törzs és/vagy a 2 mutáció jutalmat tegyék vissza a dobozba, ha ezeket a kihívásokat nem használjátok.
- **Fontos:** a fertőzésjelzőt ne az első, hanem a harmadik 2-es mezőre tegyék!
- Minden csapat vegyen magához egy kutatóállomást. Ezek a (minden csapat által használható) atlantai kutatóállomáson felül kerülnek játékba.
- Válasszatok kezdőcsapatot. Az ettől a csapattól jobbra ülő csapattal kezdve, az óramutató járásával ellentétes irányban minden csapat tegye fel a kutatóállomását és a bábuait egy, a többi csapat kutatóállomásától legalább három lépésre lévő városba (Atlantához ennél közelebb is tehető egy kutatóállomás). Kezdődhet a játék.

A játék menete

A körben minden csapat **6** akciót hajthat végre, amelyet 4:2, 3:3 vagy 2:4 arányban oszthat meg a tagjai között (ha nem tudnak dönteni, akkor a csapattagok 3-3 akciót hajtsanak végre). A csapattagok az óramutató járással kerülnek egymás után sorra.

Az Általános szakértő eggyel több akciót hajthat végre.

Ezután a csapat minden tagja sorban egymás után húzzon 1 játékoskártyát, a járványkitöréseket a szabályoknak megfelelően hajtsa végre, és ha a kezében hétnél több lap van, akkor dobjon el annyit, hogy hét legyen. Ezután a csapat közösen hajtsa végre a városok fertőzését.

A fertőzésjelölő nem mehet 4 fölé. Ha a fertőzésjelölő elérte a sáv végét, a további járványoknál már a helyén marad.

Ezután az óramutató járása szerint következő csapat kerül sorra.

Akciók

Az alapszabályoknak megfelelően, kivéve:

- Csapatok között nem 1, hanem **2** akcióba kerül a Tudás megosztása akció (a csapatok eltérő járványügyi protokolljának köszönhetően). Egy csapaton belül a tudás megosztása továbbra is csak 1 akcióba kerül.
- Egy kutatóállomást csak az azt birtokló csapat használhat ingajarat akcióra vagy ellenszérum kifejlesztésére. Hagyományos kutatóállomások olyan városokba is építhetők, ahol egy csapaton saját kutatóállomása van. A csapatok kutatóállomásai más városokban nem építhetők fel újra.
- Hatszemélyes csapatjáték során (és csak ekkor) az Ellenszérum kifejlesztése akcióhoz eggyel kevesebb városkártya is elég az adott betegség színéből (általában 4, a tudósnak 3 városkártya stb.).

Ha egyszerre több csapat is szeretne eseménykártyát kijátszani, elsőként az épp soron lévő csapat teheti ezt meg, majd utána sorban a többiek az óramutató járása szerint.

Jutalmak

Amikor egy csapat a körében egy betegség ellenszérumát kifejleszti vagy egy betegséget kiirt, a csapat vegye maga elé a megfelelő jutalomjelzőt. Ezek a csapat célkártyájának megfelelően a játék végén hírnévpontokat jelentenek majd.

Ha egy betegség kiirtása egy eseménykártyának köszönhető, akkor a jutalomjelzőt az eseménykártyát kijátszó csapat kapja meg.

Jutalom jár az első ellenszérum kifejlesztéséért, az első betegség kiirtásáért, valamint (ha ezekkel a kihívásokkal játszotok, akkor) a virulens törzsek és a lila mutációs betegségek kiirtásáért is. Ezek a jutalmak a rajtuk látható hírnévpontot érik (vagy a játék végén a célkártyáknak köszönhetően akár többet is).



A mutáció kihívásban, ha a játék azzal ér véget, hogy egy csapat leveszi az utolsó lila kockát is a tábláról (lásd később), ez a csapat 4 hírnévpontot szerez (ez a lila kiirtásáért járó jutalomjelző hátoldalán látható).

A JÁTÉK VÉGE / GYŐZELEM

A játék véget ér, ha a csapatok az alapszabályoknak megfelelően veszítenek vagy ha a következők valamelyikével megnyerik a játékot:

- Mind a 4 ellenszérum kifejlesztése
vagy
- 3 betegség ellenszérumának kifejlesztése és ezen betegségek kiirtása.

Ha a csapatok megnyerik a játékot, minden csapat fordítsa fel a célkártyáit, és számolja össze az érte járó hírnévpontjait. Ehhez adják hozzá a jutalmakért és a játék végén kézben lévő bónuszkártyákért járó hírnévpontokat. A legtöbb hírnévponttal rendelkező csapat megnyeri a játékot. Döntetlen esetén a döntetlenben lévő csapatok osztoznak a győzelmen.

A mutáció kihívásnál mások a győzelmi feltételek. A játékosok a következő módokon nyerhetnek: kifejlesztik mind az öt ellenszérumot; kifejlesztik a négy hagyományos betegség ellenszérumát, és az utolsó lila kockát is leveszik a tábláról; kifejlesztik bármelyik négy betegség ellenszérumát, és ki is irtják ezeket a betegségeket; kifejlesztik a négy hagyományos betegség közül három ellenszérumát, ezeket kiirtják, és leveszik az utolsó lila kockát is a tábláról.

Etikett

A játékosok hallgathatják a többi csapat tervezgetését. A csapattársak megmutathatják egymásnak a kártyáikat, és mutogathatnak tervezés közben, hogy kevesebbet áruljanak el a terveikből.

A csapatjáték a magasabb fertőzöttségi szint ellenére könnyebb lehet, mivel a csapatoknak több akció, több esemény és több kártya áll rendelkezésükre. A legtöbb betegség kiirtható. De a játékosok veszíthetnek, ha egy lemaradó csapat nem segít az utolsó betegség ellenszérumának kifejlesztésében. A csapatoknak érdemes a céljaikat titokban tartaniuk, hogy a játék kimenetele mindvégig kérdéses legyen. A lemaradó csapatok kiirthatják a betegséget, hogy a hátrányukból faragjanak, és esetleg az utolsó ellenszér hiányában meg is nyerjék a játékot.

Lehetőség

A csapatjátékban tapasztaltabb játékosok az előkészületek során a 3 szerepkártya mellett **2** célkártyát húznak, és ezekből válasszanak két szerep- és egy célkártyát.



Hírnév az ellenszérumért

Hírnév a kiirtásért

Hírnév a kutatóállomásért
(minden, a táblán lévő hagyományos kutatóállomásért)

SZEREPEK

Minden játékos meghatározott szerepet tölt be a csapaton belül, és különleges képességeivel növeli a győzelem esélyeit.



TERÜLETI IGAZGATÓ

A Területi igazgató:

- Betegség kezelése akcióval egy, az aktuális városával szomszédos városból is levehet egy kockát, vagy
- Egy körben egyszer ingyen akcióként autóval/komppal mozgathatja egy másik játékos vele egy városban vagy azzal szomszédos városban lévő bábuját.

Egy másik játékos bábujának mozgatásához a játékos beleegyezése szükséges.

A Területi igazgató nem mozgathatja a pilótát.



HELYI ÖSSZEKÖTŐ

A Helyi összekötő a körében egyszer átadhat a kezéből egy, az aktuális városának megfelelő színű kártyát egy másik, azonos színű városban álló játékosnak. Ez egy akcióba kerül, és a helyi összekötő csak a saját körében hajthatja végre.

A laborkihívás során a körében egyszer ingyen akcióként egy kutatóállomáson állva karakterizálhat egy betegséget vagy tesztelhet egy ellenszérumot.



PILÓTA

A pilóta semmilyen mozgás akciót nem hajthat végre (sem autóval/komppal, sem repülővel), és nem építhet kutatóállomást sem.

Egy akcióból elrepülhet egy három lépésen belül található városba, a köztes városokat átugorva. Ilyenkor utasként magával vihet 1 másik bábút is.

Egy másik játékos bábujának mozgatásához annak beleegyezése szükséges. Egy városból kell indulniuk. Az utas azon képességei, amelyek egy városba való belépéskor lépnek életbe, csak a végcél városban kerülnek végrehajtásra, a köztes városokban nem.
A Pilóta, ha a Diszpécser vagy a Rendkívüli parancsok eseménykártya segítségével mozgatják, nem repül, hanem a hagyományos mozgásakciókat hajtja végre. A pilóta kijátszhatja Emergency Response* kártyákat.

KÉSZÍTŐK

Tervezte: Matt Leacock és Tom Lehmann
Grafika: Chris Quilliams

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

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

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



© 2013 Z-Man Games. Pandemic, Z-Man Games, and the Z-Man Games logo are TMs of Z-Man Games. Apple and the Apple logo are trademarks of Apple, Inc., registered in the U.S. and other countries. App Store is a service mark of Apple Inc. Google Play is a trademark of Google, Inc. Amazon is a trademark of Amazon.com. Actual components may vary from those shown. Made in China. WARNING! CHOKING HAZARD. NOT SUITABLE FOR CHILDREN UNDER 36 MONTHS.



VIROLÓGUS

A Viroológus eldobhat:

- Egy adott színből két városkártyát, hogy egy ellenszérum kifejlesztésekor egy városkártyát helyettesítsen, vagy
- Akcióként egy városkártyát, hogy egy, a színének megfelelő víruskockát levegyen egy tetszőleges városról, visszatéve azt a készletbe.

Az ellenszérum kifejlesztésekor akár több párt is eldobhat. Például eldobhat 2 sárga, 2 kék és 3 piros kártyát, hogy kifejlessze a piros betegség ellenszérumát.

EPIDEMIOLOGUS

A laborkihívás során körönként egyszer egy kutatóállomáson tartózkodva ingyen akcióként feldolgozhat egy mintát.

KUTATÓ

A laborkihívás során körönként egyszer egy kutatóállomáson tartózkodva ingyen akcióként szekventálhat egy betegséget.

*** az Emergency Response kártya a Pandemic State of Emergency kiegészítőben található, amely még nem jelent meg magyar nyelven.**

A JÁTÉK TESZTELŐI

Sterling és Marcia Babcock, Hannah Bellwoar, Andrew és Shannon Bouffard, Jim és Veronica Boyce, Heidi Brierley, Jenny Broeker, Sunshine Buchler, D.J. Byrne, Brian Chin, Nicole Coppage, Aaron Curtis, Lincoln Damerst, David desJardins, Steve Duff, Sandra Emerson, Chris and Kim Farrell, Jonathan Franklin, Rich Fulcher, John Garnett, Brandon George, David Grainger, Daniel Grant, Kris Gould, Beth Howard, Beth Heile, Ken Herbert, Carlos Hernández, Jay Heyman, Darren Hron, Wei-Hwa Huang, Chris Johnson, Vylar Kaftan, Teri Karobonik, Josh Kaufman, Stephanie Kelleher, John Knoerzer, Adam Kunsemiller, Trisha Lantzner, Donna Leacock, Paul és Cole Luebbers, Terry Lyzen, Paul Markarian, Naomi McArthur, Barak Michener, Arthur O'Dwyer, John Perry, Nikki Pontius, Richard Potthoff, Mary Prasad, Johnathan Pulos, Jeff Rawlings, Tom Rosen, David Roth, Ron Sapolsky, Amanda Schloss, Emily Scott, Zev Shlasinger, Gurtej Singh, Rob Smolka, John Spence, Matt és Sarah Spikes, Devin Stinchcomb, Birgit Stolte, Adan Streed, Brian Symington, Elizabeth Terlinden, Rebecca Tortell, Rob Watkins, Rae Yip, Michelle Zentis, és David Zevin.

Külön köszönet: Ron Sapolskynak, Heidi Brierley-nek és Marcia Babcocknak a betegségek elemzésében, a laboratóriumi munkában és az ellenszérum-fejlesztésben nyújtott szakértő segítségükért; minden egyszerűsítés és hiba a mi bűnünk. John Knoerzernek a fáradhatatlan játéktesztelésért; Vylar Kaftannak az egyszemélyes játékhoz nyújtott segítségért és Wei-Hwa Huangnak az ellenőrzésért.