



PANDEMIC

RÓMA BUKÁSA

Kooperatív társasjáték 1–5 fő részére, 8 éves kortól. Játékidő: 45–60 perc

Hatalma tetőpontján a Római Birodalom több mint 5 millió négyzetkilométeres terület és 100 millió alattvaló felett rendelkezett. Több évszázados fennállása során a birodalom jelentős eredményeket ért el a mérnöki tudományok, az építéset, a természettudományok, a művészetek és az irodalom területén.

A Kr.u. V. század elejére azonban a több évtizede tartó súlyos politikai korrupció, a gazdasági krízis és a hadsereg túlterheltsége erősen megrendítette a birodalom stabilitását. Ez megkönnyítette az agresszív barbár törzsek betöréseit, ami végül Róma hanyatlását okozta, amelyből soha többé nem tudott felépülni.

A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

A Római Birodalom polgárai, katonái és szövetségesei egyesítik erőiket a **Pandemic: Róma bukása** című játékban. Állítsatok fel seregeket, védjétek meg a városokat és kössetek szövetségeket, hogy megállítsátok a betörő barbár hordákat. Meg tudjátok védeni a határokat, hogy megakadályozzátok Róma bukását?

A **Pandemic: Róma bukása** kooperatív játék. A játékosok együtt győznek vagy veszítenek.

A célotok, hogy az öt barbár törzsszel szövetségre lépjétek, vagy legyőzzétek őket, mielőtt elsöprik a Birodalmat. A játékot számos módon elveszíthetitek: ha Rómát vagy sok más várost kifosztanak, ha a barbár törzsek valamelyike elfoglalja a Birodalom területeit vagy ha Róma kifogy az erőforrásaiból.

Minden játékosnak lesz egy szerepe, ami egyedi képességet biztosít számára, amelyet jól kihasználva növelheti a csapat esélyeit.

Az egyszemélyes szabályváltozat további lehetőségeket kínál a játékot egyedül is kipróbáló játékosnak. A játékban való jártasságotok növekedésével párhuzamosan emelhetitek a nehézségi szintet vagy kipróbálhatjátok a még nagyobb kihívást jelentő „Róma, a világ feje” játékváltozatot.

A JÁTÉK TARTOZÉKAI



7 bábu



7 szerepkártya



70 játékkártya
(49 városkártya, 14 eseménykártya, 7 lázadáskártya)



5 szövetségjelző

(angolszász és frank, vandál, hun, vizigót, osztrogót)



1 inváziójelző



1 hanyatlásjelző



6 erőd

ELŐKÉSZÜLETEK

1 A JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI

A tábla és a tartozékok elhelyezése

A táblát tegyék az asztal közepére, hogy mindenki elérhesse. Helyezzetek el egy erődöt Rómában. A másik 5 erődöt és a 3 harci dobókockát tegyék a tábla mellé.

A légiókat tegyék a játéktábla tartalék légiók számára szolgáló, kerek helyére. A barbárkockákat és szövetségjelzőket tegyék a táblán a számukra fenntartott kerek helyekre – ügyeljenek rá, hogy a színek és a szimbólumok egyezzenek.

Az invázió- és hanyatlásjelzőket tegyék a megfelelő sáv első mezőire.

2 AZ ELSŐ INVÁZIÓ

Vegyék ki az 5 piros szegélyű barbárkártyát (mindegyiken Róma városa látható) a pakliból, és tegyék képpel felfelé a tábla jobb felső sarkán található barbárkártyák dobópaklijának helyére.



Vegyék ki a 9 arany szegélyű barbárkártyát is, és tegyék félre őket. Keverjék meg a maradék barbárkártyákat, és tegyék képpel lefordítva a barbárkártyák húzópaklijának helyére a táblán. Ezután keverjék meg az előbb félretett 9 arany szegélyű barbárkártyát, és hajtsátok végre a következő lépéseket:

1. Fordítsátok fel a 9 arany szegélyű kártya felső 3 lapját, és tegyék a lapok által meghatározott városokra 3-3 megfelelő színű barbárkockát.
2. Fordítsátok fel a következő 3 lapot, és tegyék a lapok által meghatározott városokra 2-2 megfelelő színű barbárkockát.
3. Fordítsátok fel a maradék 3 lapot, és tegyék a lapok által meghatározott városokra 1-1 megfelelő színű barbárkockát.
4. A 9 felfordított lapot tegyék a barbárkártyák dobópaklijára (ahová az 5 db Róma-kártyát tettétek).





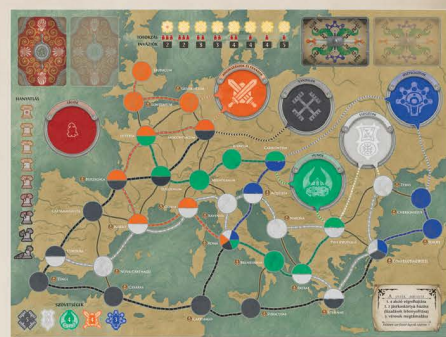
49 barbárkártya



100 barbárkocka
(20 angolszász és frank, 22 vandál, 20 hun, 24 vizigót, 14 osztrogót)



16 légió



1 játéktábla



3 A JÁTÉKOSOK ELŐKÉSZÜLETEI

Véletlenszerűen osszatok minden játékosnak egy-egy szerepkártyát, majd mindenki vegye el a szerepéhez tartozó színű bábút (ami a szerepkártya bal felső sarkán látható). Mindenki kap egy szabály-összefoglaló kártyát is. A maradék szerep- és szabály-összefoglaló kártyákat és a bábukat tegyék vissza a dobozba.

A játékoskártyákat válasszátok szét típusonként (város, esemény, lázadás). A lázadáskártyákat tegyék félre.

Keverjete a városkártyák közé a lenti táblázatban meghatározott számú eseménykártyát, majd osszatok minden játékosnak képpel felfelé lapokat szintén a táblázat alapján:

játékosok száma	események a pakliban	kiosztott lapok száma
2	4	4
3	5	3
4	6	2
5	8	2

Ha a Vestalis szerep részt vesz a játékban, a megmaradt eseménykártyákat tegyék képpel lefordítva a tábla mellé: ez lesz az eseménykártya-pakli (lásd a 12. oldalon). Ha a Vestalis nem játszik, tegyék vissza a megmaradt eseménykártyákat a dobozba.

A játék során mindenki képpel felfelé tartja maga előtt a játékoskártyáit és a szerepkártyáját. Minden játékos kiválasztja az egyik lázadáskártyát használatra látható városba teszi bábuját, és **2 légiót a tartalékából**. Ha valaki nem kapott városkártyát (csak eseménykártyákat), bármelyik városba leteheti bábuját és légióit.

4 A JÁTÉKOSKÁRTYÁK ELŐKÉSZÍTÉSE

Döntsétek el, milyen nehézségi szinten szeretnétek játszani, és ennek megfelelően használjatok **könnyű szinten 5, haladón 6, profi szinten pedig 7 lázadáskártyát**. A megmaradt lázadáskártyákat tegyék vissza a dobozba.

Figyelem! A Róma bukásában az eredeti Pandemicben megszokott számú járványkártyánál több lázadáskártyát használunk.

A megmaradt játékoskártyákat osszatok annyi, a lehetőségekhez mérten egyforma méretű, képpel lefordított paklira, ahány lázadáskártyát használtok. Minden ilyen pakliba keverjete bele egy lázadáskártyát szintén képpel lefelé. A paklikat egymásra téve alakítsátok ki a játékoskártyák húzópakliját. Ha akadnak kisebb méretű paklik, azok a húzópakli aljára kerüljenek. A játékoskártyák húzópakliját képpel lefordítva tegyék a tábla bal felső sarkában lévő helyére.

5 KEZDŐDHEK A JÁTÉK!

A játékosok alaposan megnézik a kártyáikat. Az lesz a kezdőjátékos, aki előtt a Rómától legtávolabb található városkártya van (azaz a legnagyobb a kártyán lévő „napok száma” érték).

A JÁTÉK MENETE

Minden játékos köre 3 fázisból áll:

1. 4 akció végrehajtása
2. 2 játékoskártya húzása (esetleges lázadások lebonyolítása)
3. városok megtámadása

Amint egy játékos végzett a városok megtámadása fázissal, a bal oldali szomszédja kerül sorra.

A játékosok szabadon adhatnak egymásnak tanácsokat – mindenkinek a véleményét hallgassuk meg –, döntenie azonban a soron lévő játékosnak kell.

A kezdetben lehetnek város- és eseménykártyák. A városkártyákat akciókhoz tudod majd felhasználni, az eseménykártyák bármikor kijátszhatók – akár más játékos körében is.

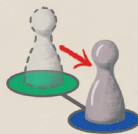
4 AKCIÓ VÉGREHAJTÁSA

A körödben legfeljebb 4 akciót hajthatsz végre.

Az alább felsorolt akciók közül tetszőleges kombinációban választhatsz. Egy akciót többször is végrehajthatsz; ilyenkor mindegyik végrehajtása egy-egy akciónak számít. A szereped különleges képességei változtathatnak egyes akciókon. Bizonyos akciók végrehajtásához lapokat kell eldobnod a kezedből; ezek a lapok a játékoskártyák dobópaklijába kerülnek.

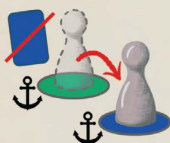
MENETELÉS

Lépj a bábuddal egy szomszédos városba. Két város akkor számít szomszédosnak, ha megszakítás nélküli, tetszőleges színű vonallal vannak összekötve, akár a tengeren át is. Legfeljebb 3 légiót magaddal vihetsz a városból. Nem léphetsz barbár utánpótlás mezőre.



HAJÓZÁS

Dobj el egy városkártyát, és egy kikötővárosból egy tetszőleges másik kikötővárosba léphetsz. A kikötővárosok horgonnyal vannak jelölve a táblán. A kártya színe meg kell egyezzen a célkikötő színével. Legfeljebb 3 légiót magaddal vihetsz a városból.



ERŐD ÉPÍTÉSE

Dobd el annak a városnak a kártyáját, amelyen a bábud áll, és tegyél a városra egy erődöt a tartalékból. Ha már mind a 6 erőd a táblán van, akkor bármelyiket áthelyezheted a táblára rakottak közül. Egy városban legfeljebb 1 erőd lehet.

TOBORZÁS

Helyezz légiókat a tartalékból arra a városra, ahol a bábud áll. Annyi légiót kell letenned a városodra, amennyi az aktuális toborzási szint – ezt az inváziójelző állása mutatja. Ezt az akciót csak olyan városban hajthatod végre, amelyben van erőd.

Ha nincs elegendő légió a tartalékban, tegyél le annyit, amennyi van, de **nem helyezhetsz át más városokról légiókat.**



CSATA

Dobj legfeljebb annyi harci dobókockával, ahány légió tartózkodik a városban, ahol a bábud áll (legfeljebb 3-mal). Ezt az akciót csak akkor választhatod, ha van legalább 1 barbárkocka a városodban. A harci kocka szimbólumainak hatásai a következők:



Vegyél le 1 légiót!



Vegyél le 1 barbárkockát (minden kockán kétszer szerepel)!



Vegyél le 1 barbárkockát és 1 légiót!



Vegyél le 2 barbárkockát és 1 légiót!

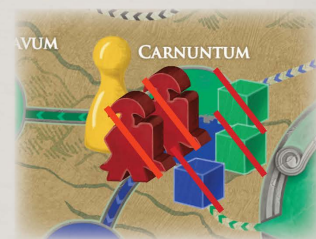


Használd a szereped speciális képességét!

A barbárkockák tetszőleges színkombinációját leveheted, viszont **nem vehetsz le kevesebb kockát, mint amennyit dobtál**, ha van annyi kocka. A levett barbárkockákat és légiókat a táblán lévő tartalékukba kell visszatenni.

PÉLDA A CSATÁRA

Szofi bábuja Carnuntumban áll 2 légióval. A városon 2 zöld (hun) és 1 kék (osztrogót) barbárkocka is van. Mivel 2 légiója van, Szofi 1 vagy 2 kockával dobhat. Szeretne minél több barbárt eltávolítani, ezért úgy dönt, 2 kockával dob. Összesen 4 barbár és 2 légió ikont dob, ezért le kell vennie 2 légióját és mindhárom barbárkockát a városról.



ÖSSZEESKÜVÉS – LAP ÁTADÁSA

Ezt az akciót kétféleképp hajthatod végre:

 **add oda** jelenlegi városod kártyáját bármelyik játékosnak VAGY

 **vedd el** jelenlegi városod kártyáját bármelyik játékostól.

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

Ha a lapot megkapó játékos ezzel több, mint hét lapot tartana a kezében, akkor azonnal el kell dobnia egy lapot vagy ki kell játszania egy eseménykártyát (lásd az eseménykártyákat a 8. oldalon).



SZÖVETSÉG MEGKÖTÉSE

Dobd el a szükséges számú városkártyát abból a színből, amilyen színű barbár törzzsel szövetséget szeretnél kötni. Legalább 1 ilyen színű kocka kell legyen a városodban ahhoz, hogy ezt az akciót végrehajthasd.



Vandálok
(5 lap)



Vizigótok
(5 lap)



Hunok
(4 lap)



**Angolszászok
és frankok**
(4 lap)



Ostrogotok
(3 lap)

A szövetség megkötése után a törzs szövetségjelzőjét tedd a tábla bal alsó sarkán számára fenntartott helyre.

Azok a törzsek, amelyekkel szövetségre léptetek, **továbbra is támadják a Birodalmat, és harcolni is lehet ellenük.**

A szövetség megkötésére a játék megnyeréséhez, illetve a barbárok besorozása akció végrehajtásához van szükség.

BARBÁROK BESOROZÁSA

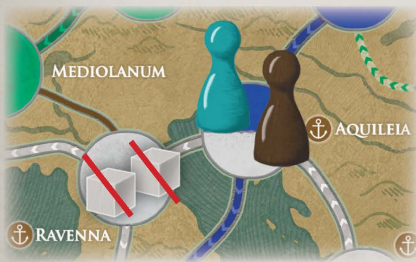
Dobd el egy városkártyát, és vedd le a városodról az összes, a kártyával azonos színű barbárkockát. Ezután tegyél ugyanennyi légiót a városodba a tartalékból. Ezt az akciót csak azoknak a törzseknek a kockáival hajthatod végre, amelyekkel már szövetséget kötöttetek!

Ha nincs elegendő légió a tartalékban, tegyél le annyit, amennyi van, de **nem helyezhetsz át más városokról légiókat.**

PÉLDA A LAP ÁTADÁSA AKCIÓRA

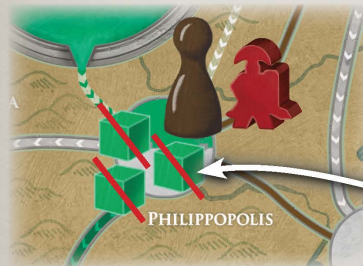
Otília és Márk Aquileia városban állnak. Otília a fehér kártyákat gyűjti, és Márknál van a fehér Aquileia városkártya. Otília elkéri ezt a lapot Márktól.

Márk beleegyezik, így Otília egy akcióként átveheti a lapot. Otiliánál így már 8 lap lenne, ezért kijátssza a „Mortui Non Mordent” eseménykártyát, és levesz 2 azonos színű barbárkockát a tábláról – ezzel pont 7 lapja marad a kezében.



PÉLDA A BARBÁROK BESOROZÁSÁRA

Otília Philippopolison áll, ahol 1 légió és 3 zöld barbárkocka állomásozik. Otíliaék korábban már szövetséget kötöttek a hunokkal, ezért Otília már besorozhatja a hunokat. Eldob egy zöld városkártyát, és leveszi a 3 zöld barbárkockát, majd 3 légiót tesz a helyükre a tartalékból.



2 JÁTÉKOSKÁRTYA HÚZÁSA

A négy akció végrehajtása után a játékos egyszerre felhúzza a játékoskártya-pakli legfelső két lapját.



Ha a laphúzáskor már kevesebb, mint két kártya van a pakliban, akkor a játékosok elvesztették a játékot! (Nem kell újakeverni az eldobott lapokat.)

LÁZADÁSOK

Ha a felhúzott kártyák között van lázadaskártya, azonnal hajtsátok végre a következőket ebben a sorrendben:

1. **Invázió erősödése:** Az inváziójelzőt toljátok egy mezővel jobbra az inváziósávon.
2. **Lázadás terjedése:** Húzzátok fel a barbárkártyák húzópaklijának legalsó lapját. Helyezzetek 3 barbárkockát a megfelelő városba, majd dobjátok el a lapot.



Ha a városban vannak légiók, kevesebb barbárkockát kell feltenni (lásd a „Város védelme” pontot a 7. oldalon).

Ha a városban így 4 vagy több kocka lenne, csak annyi kockát tegyetek le, hogy 3 legyen, és a várost kifosztjátok (lásd a „Város kifosztása” pontot a 8. oldalon).

3. **Intenzitás növelése:** Keverjétek meg a barbárkártyák dobópakliját (beleértve az imént felhúzott lapot is), majd tegyék azt a barbárkártyák húzópaklijának tetejére.

Figyeljetek arra, hogy a húzópakli aljáról húzzátok a 2. lépésben, majd csak a dobópaklit keverjétek meg, és azt a húzópakli tetejére tegyék.

Ritkán, de előfordulhat, hogy egyszerre két lázadaskártyát húztok. Ilyen esetekben a fent leírt három lépést hajtsátok végre először az egyik kártyára, majd a másikra is. Ebben az esetben a második barbárkártyát önmagában kell „megkeverni” és a barbárkártyák húzópaklijának tetejére rakni. Eseménykártyát az első lázadás lebonyolítása után, de még a második előtt lehet kijátszani (az eseménykártyákat lásd a 8. oldalon).

A lázadaskártyát a végrehajtása után tegyék vissza a dobozba. Ne húzzátok helyette másik játékoskártyát.

KÉZBEN TARTHATÓ LAPOK SZÁMA

Ha bármikor több, mint 7 lap lenne a kezetekben (a lázadaskártyákat nem kell beleszámolni), dobjátok el lapot vagy játsszátok ki eseménykártyákat, addig, míg 7 lapotok nem lesz. (Az eseménykártyákat lásd a 8. oldalon.)



VÁROSOK MEGTÁMADÁSA

Húzzátok az inváziójelző által mutatott aktuális inváziós szintnek megfelelő mennyiségű lapot a barbárkártyák paklijának tetejéről. A lapok felhúzásának sorrendjében, egyesével hajtsátok végre egy **Városok megtámadása** akciót a lap által mutatott városban, majd dobjátok a felhúzott barbárkártyákat a dobópakliba.

Minden barbárkártyán látható a barbár törzs színe, egy város és a törzs vándorlási útvonala. A vándorlási útvonal szomszédos városok láncolata, ami a lapon szereplő várostól egészen a barbár utánpótlás mezőig vezet vissza (az útvonalak a táblán is láthatók). Egyes esetekben (lásd lent) a barbárok nem tudják megtámadni a kártyán lévő várost, és helyette a vándorlási útvonaluk egy másik városára támadnak.



vándorlási útvonal

VÁROS MEGTÁMADÁSA

Tegyetek a megtámadott városra 1 megfelelő színű barbárkockát a tartalékból, kivéve, ha a várost védik (lásd „Város védelme” pont a 7. oldalon).

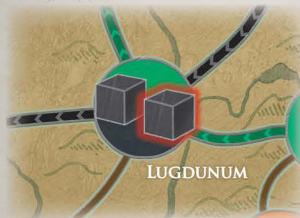
A barbárok csak bizonyos megkötésekkel tudják megtámadni a városokat. A város megtámadáshoz az alábbi feltételek közül **legalább egynek** teljesülnie kell:

- a városban van már legalább egy azonos színű barbárkocka;
- a törzs vándorlási útvonalának **előző városán** van már legalább egy barbárkocka.

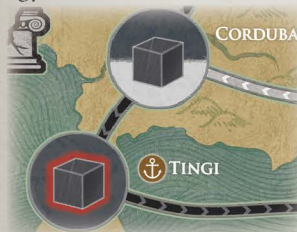
A város megtámadásának lebonyolításakor először állapítsátok meg, hogy a barbárkártyán látható város megtámadható-e.

PÉLDA A TÁMADÁSRA

Otília a fekete Lugdunum kártyát húzta. Már van egy fekete (vandál) barbárkocka a városban, ezért letesz ide még egy fekete kockát.



Otília a fekete Tingi kártyát húzta. Tingin még nincs fekete kocka, de a vandálok vándorlási útvonalának előző városán, Cordubán van, ezért Tingi megtámadható: Otília egy fekete barbárkockát tesz Tingire.



Ha a kártyán lévő város nem támadható meg, nézd meg a törzs vándorlási útvonalának előző városát. Ha ez a város megtámadható, akkor tedd ide a kockát. Ha nem, akkor kövesd a vándorlási útvonalat visszafelé, egészen addig, amíg nem találsz egy megtámadható várost.

PÉLDA A TÁMADÁSRA

Márk a fehér Patrae kártyát húzta, ami nem támadható meg. A fehér törzs vándorlási útvonalának előző városa Athenae, ami szintén nem támadható meg. Továbbhaladva visszafelé a vándorlási útvonalon azt látjuk, hogy Constantinopolis megtámadható, mert Tyrason van egy fehér kocka. Márk ezért egy fehér barbarkockát tesz Constantinopolis városára.



VÁROS VÉDELME

Amikor **barbarkockát kell letenni** olyan városba, ahol egy vagy több légió állomásozik, a légiók védekeznek. A védekező légiók **megakadályozzák a barbarkockák letételét** a városra, de cserébe veszteségeket szenvednek.

Ha a légiók városában van **erőd vagy bábú**, a légiók **csatáznak** a barbár támadókkal: vegyetek le egy légiót, és tegyetek vissza a tartalékba.

PÉLDA A VÉDELEMRE

Márknak egy fekete barbarkockát kell tennie Carthagóba. Két légió állomásozik a városban, és Otilia **bábúja** is itt van. Ezért ahelyett, hogy egy fekete barbarkockát tennének ide, levesznek egy légiót a városról.



Márknak egy narancsszínű barbarkockát kell tennie Rómába, ahol 3 légió állomásozik, és egy **erőd** is áll. Ezért ahelyett, hogy egy narancsszínű barbarkockát tennének ide, levesznek egy légiót a városról.

Ha a légiók bábuk vagy erőd nélkül állnak a városban, a barbárok **rajtuk ütnek**. Ekkor vegyetek le az **összes** légiót a városról, és tegyetek vissza őket a tartalékba.

PÉLDA A TÁMADÁSRA

Márk a narancsszínű Eburacum kártyát húzta. Nincs narancs kocka Eburacumon, Londiniumon és Gesoriacumon sem. Mivel Gesoriacum a narancsszínű (angolszász) törzs utánpótlás mezője utáni első város, Márk ide tesz egy narancsszínű kockát.



PÉLDA A VÉDELEMRE

Márknak egy zöld barbarkockát kell tennie Philippopolisba, ahol 2 légió állomásozik, de **sem erőd, sem bábú** nem áll a városban. Ezért ahelyett, hogy egy zöld barbarkockát tennének ide, leveszik az összes légiót a városról.



Megjegyzés: amikor lázadaskártya hatása következtében több barbarkockát kell letenni, a kockák letételét egyesével, egymás után bonyolításként le.

VÁROS KIFOSZTÁSA

Amikor egy szín 4. barbárkockáját kellene letenni egy városba, a várost a barbárok kifosztják (a 4. kockát nem kell letenni). Mozgassátok egy mezővel lejjebb a hanyatlásjelzőt a hanyatlássávon. Ha a városon erőd is van, vegyétek le, és tegyétek vissza a tartalékba. Ezután tegyetek egy-egy barbárkockát ebből a színből minden szomszédos városra – ekkor nem számít, hogy a város része-e a törzs vándorlási útvonalának. A légiók ekkor is ellátják a város védelmét (lásd a 7. oldalon).

Ha valamelyik városban már lenne három barbárkocka az adott színből, ne tegyetek fel oda egy negyediket. Ehelyett az aktuális kifosztás kockáinak felrakása után a kifosztás láncreakciószerűen tovább terjed az így létrejövő újabb kifosztás helyszínével szomszédos városokba.

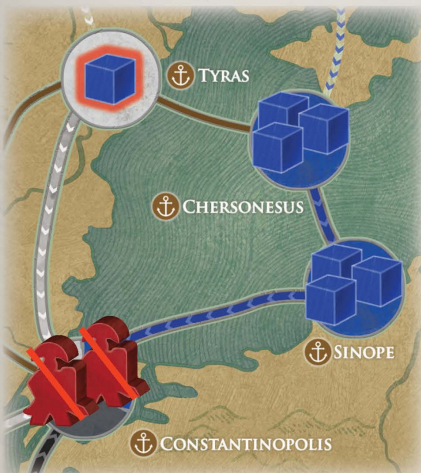
Láncreakció esetén mozgassátok a hanyatlásjelzőt még eggyel lefelé a hanyatlássávon. Ezután, ahogy korábban is, tegyetek fel a szomszédos városokba egy-egy barbárkockát, kivéve azokat a városokat, amelyeket a jelenlegi barbárkártya következtében már érintett a kifosztás.

PÉLDA A VÁROS KIFOSZTÁSÁRA

Márk felhúzza a kék Sinope kártyát. Mivel már van itt 3 kék barbárkocka, a várost kifosztják: Márk lép egyet a lázadássávon. Egy kockát kellene tennie Constantinopolisba, de ott áll 2 légió, amelyek megvédik a várost. A barbárok rajtaütnek a légiókon, ezért mindkét légiót le kell venni, de legalább nem kerül kocka a városra.



Márknak Chersonesusra is kellene kockát tennie, de már van itt 3 kék kocka, így láncreakció indul el. Márk még egy mezővel lejjebb tolja a hanyatlásjelzőt, és 1 kék kockát tesz Tyrásra. Sinope városára nem kell kockát tenni, mert azt már kifosztották az aktuális barbárkártya hatása következtében.



Ha Rómát kifosztották vagy a hanyatlásjelző elérte a 8. mezőt a hanyatlássávon, a játék azonnal véget ér, és a játékosok veszítenek.

A KÖR VÉGE

A városok megtámadása után, a játékos köre véget ér, és a tőle balra ülő játékos kerül sorra.

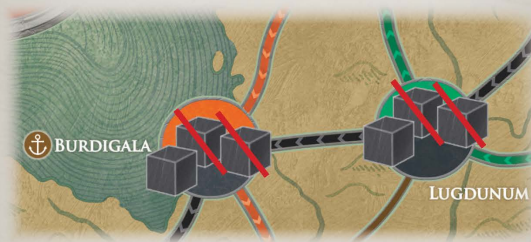
ESEMÉNYKÁRTYÁK

Egy játékos köre közben bármelyik játékos játszhat ki eseménykártyát. Az eseménykártya kijátszása nem akció. Az eseménykártyát kijátszó játékos dönti el, hogy a kártya hatása hogyan jönjön létre.

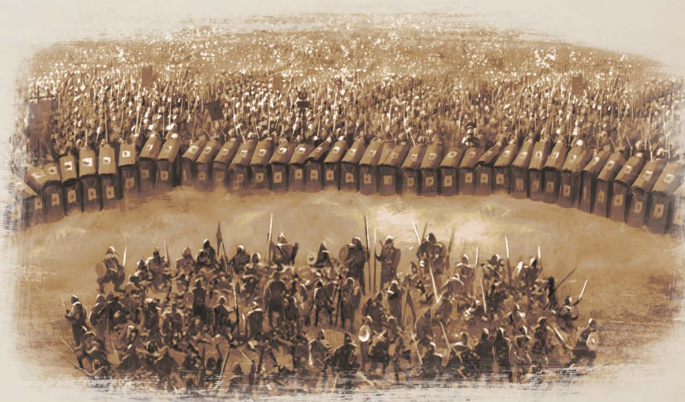
Az eseménykártyák egy része két lehetőséget kínál: egy normál eseményt és egy erősebb „korrupt” eseményt, ami hanyatlást okoz. Ha a normál eseményt választod, hajtsd azt végre, majd dobd el a lapot. Ha a korrupt eseményt választod, lépj egyet a hanyatlássávon, hajtsd végre a korrupt eseményt, majd dobd el a lapot.

PÉLDA A KORRUPT ESEMÉNYRE

Mielőtt felhúzná az első barbárkártyát a városok megtámadás fázisban, Otília kijátssza a „Mortui Non Mordent” eseménykártyát. A korrupt eseményt választja, ezért lép egyet a hanyatlássávon, majd levesz 2-2 kockát Burdigaláról és Lugdunumról.



Az eseménykártyák bármikor játszhatók, kivéve kártyák felhúzása és azok végrehajtása között, vagy ha a kártya szövege másképp rendelkezik. A kijátszott eseménykártyákat dobjátok a játékoskártyák dobópaklijára.



JÁTÉKOSKÁRTYÁK

A kártyáitokat tartsátok képpel felfordítva magatok előtt az asztalon, hogy mindenki jól láthassa őket.

Csak a város- és eseménykártyák számítanak bele a kézben tartható lapok mennyiségébe, a szerepkártyád és a szabályösszefoglaló kártya nem.

A városkártyákon lévő szám azt mutatja, hogy az adott színben összesen hány városkártya van a pakliban.



A játék során bármelyik dobópakli bármikor átnézhető.

A JÁTÉK VÉGE

A játékosok akkor győznek, ha az 5 barbár törzs egyike sem fenyegeti már a birodalmat. Ehhez minden egyes törzsrre igaznak kell lennie a következő feltételek legalább egyikének:

- ☛ A játékosok szövetséget kötöttek a törzssel.
- ☛ Egyetlen barbárkocka sincs az adott színből a városokon.

PÉLDA A JÁTÉK VÉGÉRE

A játékosok éppen megkötötték a szövetséget a hunokkal. Az egyetlen törzs, akikkel még nem léptek szövetségre, az osztrogótok.



Az osztrogótoknak csupán két városban található kockájuk: Aquileiában és Ravennában (ide egy város kifosztásakor került a kocka). A játékosoknak a győzelemhez szövetséget kell kötniük az osztrogótokkal vagy levenniük ezt a három kockájukat a tábláról.



A játékosok négyféleképpen veszíthetnek:

- ☛ ha már nem tudtok egy adott színből annyi barbárkockát feltenni a táblára, amennyire a szabályok szerint szükség lenne,
- ☛ ha egy játékos már nem tud két kártyát húzni az akciófázisa után,
- ☛ ha a hanyatlásjelző eléri a hanyatlássáv utolsó mezőjét,
- ☛ ha Rómát kifosztották.

GYAKRAN ELFELEJTETT SZABÁLYOK

- ☛ Ne felejtsetek el a játék elején az 5 piros szegélyű Róma kártyát a barbárkártyák dobópaklijába tenni. Ezeket a lapokat az első lázadáskártya húzásakor fogjátok összekeverni az ide dobott barbárkártyákkal.
- ☛ Városok megtámadásakor először mindig ellenőrizzétek, hogy a kártyán lévő város megtámadható-e. Ha igen, tegyetek rá egy kockát. Ha nem, kövessétek a törzs vándorlási útvonalát a várostól visszafelé addig, amíg megtaláljátok az első megtámadható várost. Ne a vándorlási útvonal elejétől kezdjétek a keresést.
- ☛ Ne adjatok barbárkockát ahhoz a városhoz, amelyen egy vagy több légió állomásozik. Ha egy városban légiók vannak, de nincs erőd vagy bábú, az összes légiót le kell venni, ha van, akkor csak egyet.
- ☛ Amikor egy erőddel rendelkező várost kifosztottak, az erődöt le kell venni, és visszatenni a tartalékba.
- ☛ Amikor lázadás vagy kifosztás miatt kell barbárkockákat adni egy városhoz, a városok megtámadásakor alkalmazandó megkötések nem érvényesek (azaz mindenképp tehettek a kockát az érintett városba, függetlenül a vándorlási útvonaltól), de a légiók ekkor is védekeznek.
- ☛ A játékban akkor minősül egy város a te városodnak, ha éppen rajta állsz a bábuddal.



EGYSZEMÉLYES JÁTÉKVERZIÓ

Az egyszemélyes változatban római császárként játszod a játékot, és 3 szerepet irányítasz.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI

Az előkészületek a rendes szabályok szerint zajlanak, az alábbi változtatásokkal:

- 🦋 Vedd ki a Mercator szerepkártyát és a „Do ut des” eseménykártyát a játékból – ezek az egyszemélyes verzióban nem vesznek részt.
- 🦋 Ossz magadnak 3 szerepkártyát, és tedd őket magad elé. Vedd el a 3 szerepedhez tartozó bábukát. A kezdedben tartott lapokat mindhárom szerepeddel használhatod majd. Tedd a zöld bábut a bal oldali szerepkártyádra – ezzel a bábuval jelzed, hogy éppen melyik szereped van soron. A többi szerepkártyát és bábut tedd vissza a dobozba.
- 🦋 **Mielőtt** eseménykártyákat tennél a játékoskártya-pakliba, keverd meg az összes városkártyát. Ossz magadnak 3 lapot a kezdedbe, ezen felül tegyél ki képpel felfelé másik 3 lapot a tábla mellé: ez lesz a kincstárad. Ezután keverj bele **4 eseménykártyát** a városkártyák paklijába.
- 🦋 Tegyél le 1-1 bábut (és mellé 2-2 légiót) a kezdedben tartott 3 városra.

A JÁTÉK MENETE

A játék a rendes szabályok szerint folyik. A 3 szereped egymás után kerül sorra, mintha 3 különböző játékos lenne. A bal oldali szerepeddel kezdesz, majd a középső, végül a jobb oldali kerül sorra – a zöld bábuval jelöld, melyik szereped van soron.

Mindhárom szereppel ugyanazokat a kezdedben tartott kártyákat használhatod. A kezdedben tartható lapok maximális száma 7, de kártyák is segítségére lesznek a kincstárban lévő kártyák is segítségére lesznek.

A játék minden egyéb tekintetben a rendes szabályok szerint zajlik.

A KINCSTÁR

A kincstár az a hely a tábla mellett, ahol extra városkártyákat tárolhatsz. A játék megkezdésekor 3 lapot kell idetenned, a játék folyamán pedig a **lap átadása akcióval** tudsz ide tenni, illetve innen felvenni városkártyákat.

A kincstárban tetszőleges számú kártya tartható.

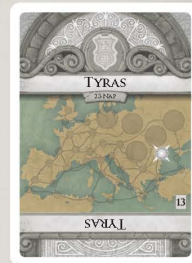
ÖSSZEESKÜVÉS – LAP ÁTADÁSA AKCIÓ

Ez az akció a következőképpen módosul:

- 🦋 **Letheted** a kezedből jelenlegi városod kártyáját a kincstárba (tehát a városét, ahol a bábud éppen áll).
- 🦋 **Felveheted** a kezdedbe jelenlegi városod kártyáját a kincstárból (tehát a városét, ahol a bábud éppen áll).

PÉLDA LAP ÁTADÁSÁRA

Nálad van a Tyras kártya, és épp Tyrasban vagy, ezért leteheted a lapot a kincstárba. Ha a Tyras kártya eleve a kincstárban lett volna, a lap átadása akcióval most felvehetnéd a kezdedbe.



„RÓMA A VILÁG FEJE” (ROMA CAPUT MUNDI) JÁTÉKVÁLTOZAT

Ha már szereztetek némi tapasztalatot a játékban, kipróbálhatjátok a nehezített verziót. Ebben a változatban nem tehetek légiókat Rómába.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI

Az előkészületek a rendes szabályok szerint zajlanak, az alábbi változtatásokkal:

- 🦋 Döntsétek el, milyen nehézségi szinten szeretnétek játszani, és ennek megfelelően használjatok **könnyű szinten 4, haladón 5, profi szinten pedig 6 lázadáskártyát**. Megpróbálkozhattok a lehető legnehezebb szinttel is: ehhez mind a 7 lázadáskártya használatára szükség lesz.
- 🦋 Rómába ne tegyetek erődöt – hagyjátok az erődöt a tartalékban.
- 🦋 Aki az osztásnál Róma kártyát kap, és ott szeretné kezdeni a játékot, nem kapja meg az egyébként járó 2 légiót.

A JÁTÉK MENETE

A játék a rendes szabályok szerint folyik, azzal a kivétellel, hogy nem léphettek légiókkal Rómába és nem toborozhattok légiókat Rómában, és semmilyen más módon (szerepkártya vagy esemény hatására) sem kerülhetnek Rómába légiók.



Mivel Róma városa védtelen, minden olyan esetben, amikor barbárkockát kellene tenni Rómába, helyette lépjetelek egyet a hanyatlásjelzővel (és ne tegyetek Rómába barbárkockát).

TÖRTÉNELMI HÁTTÉR

A **Pandemic: Róma bukása** játék készítőit a Nyugatrómai Birodalom bukása körüli történelmi események inspirálták. A Kr.u. III. századtól kezdődően egyre instabilabbá váló Birodalom hanyatlását az utolsó nyugatrómai császár (Julius Nepos vagy Romulus Augustulus – a vélemények megoszlanak) hatalmától való megfosztása zárta le az V. század végén.

A szerzők nagy gonddal igyekeztek a történelmi hátteret a játékmechanizmusba beépíteni, azonban a játék semmiképp sem tekinthető történelmi szimulációnak. A Római Birodalom bukásának ezernyi összetevője volt, amelyek a mai napig vitára készítetik a történészeket. A szerzők minden történelmi hitelesség kontra játékmechanizmus szituációban az utóbbi javára döntöttek.

A BARBÁR TÖRZSEK

A Római Birodalom elképesztő méreteiből adódóan rengeteg különböző szomszédos törzs támadásainak volt céltáblája. A számtalan törzset a játékban az alábbi 5 jelentős törzs képviseli:



Angolszászok és frankok: a birodalom északi határait az anglik, a szászok és a jütök fenyegették, akik a Brit-szigeteken telepedtek le, miután a rómaiak kivonták onnan seregeiket. Szintén északi szomszédok voltak a frankok, akik Róma értékes szövetségesének bizonyultak a többi törzs ellen vívott harcban – de ezek a szövetségek általában nem voltak hosszú életűek.



Vándalok: az eredetileg a mai Lengyelország területén élő vándalok elsősorban Észak-Afrikát fenyegették. Egyszer III. Valentinianus erőfeszítéseinek köszönhetően majdnem Róma szövetségeseivé váltak, de a császár meggyilkolásakor a szövetség semmivé vált, és háború robbant ki, melynek során a vándalok megtámadták és kifosztották Rómát.



Hunok: annak, hogy a germán törzsek a Római Birodalom területének irányába terjeszkedtek, nagy részben a hunok hódítása volt az oka. A hunok legendás királyuk, Attila irányítása alatt betörték Észak-Itáliába, és több várost leromboltak.



Vizigótok vagy nyugati gótok: a vizigótok a germán gót törzsek egyike, akik engedélyt kaptak a Római Birodalom területén való letelepedésre, hogy biztonságban legyenek a hunok támadásaitól. A rossz bánásmód és az éhínség azonban a felkelésükhöz vezetett. A vizigótok voltak az első barbár törzs, akik Rómát kifosztották, királyuk, Alarik vezetésével.



Osztrogótok vagy keleti gótok: a másik nagy gót törzs, viszonylag kevés kapcsolatuk volt Rómával, mivel az Kr.u. V. század elejéig a hunok uralma alatt álltak. A hunok bukása után az osztrogótok a gyorsan hanyatló Nyugatrómai Birodalom területére vándoroltak.

VÁNDORLÁSI ÚTVONALAK

A játékban szereplő vándorlási útvonalak a különböző barbár törzsek tényleges vándorlásait és a Birodalmat ért főbb támadásainak helyeit reprezentálják. Az V. század elejére ezek a támadások egyre nagyobb gondot okoztak az elégtelen helyőrségnek. A birodalom belsejében is egyre gyakoribbá váltak a barbár törzsek portyázásai. Ezen felül békés népek is bevándoroltak a birodalom határain belülre, biztonságot keresve az agresszív törzsek támadásai elől.

SZÖVETSÉGEK MEGKÖTÉSE, HARC SZÖVETSÉGES TÖRZSEKKEL ÉS LÁZADÁSOK

A szövetség megkötése akció a barbár törzsek szövetségi joggal (foederatus) való letelepítését reprezentálja. A törzsek engedélyt kaptak a birodalom határain belül való letelepedésre, cserébe katonai támogatást kellett nyújtaniuk Róma számára. Ez a szisztéma általában működőképes volt, mert szükség esetén bevethető plusz haderőt biztosított Rómának, de megvoltak a maga hátrányai is. Ezek a szövetségek roppant ingatagok voltak: ha egy-egy törzsön belül zavargás vagy éhínség tört ki, az sokszor továbbterjedt a környező területekre is, tetézte a birodalom gondjait.

Esetenként ezek a szövetséges törzsek fellázadtak vagy a határokon kívüli törzsek törtek be, és portyáztak, növelve a birodalom instabilitását és harcokra kényszerítve a légiókat.

KORRUPCIÓ ÉS HANYATLÁS

A Római Birodalom hanyatlása és bukása szorosan összefüggött a politikai inkompetencia és a korrupció szintjének növekedésével. A hivatalnokok megpróbálták kibékelíteni az agresszív törzseket, és közben saját vagyonukat is igyekeztek gyarapítani. A játékban ezt a jelenséget az események kijátszásának korrump lehetőségével szimbolizáljuk. A játékosoknak lehetőségük nyílik ezáltal rövid távon nagy haszonra szert tenni, amelynek azonban megvan a maga ára.

A SZEREPKÁRTYÁK

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

CONSUL

- Egy akcióként 1 légiót letehetsz bármelyik, erőddel rendelkező városra.
- Egy akcióként 1 légiót letehetsz a városodra.
- Tegyél le 1 légiót a városodra!



MAGISTER MILITUM

- A csata akció közben 1-gyel kevesebb légiót veszítesz.
- Vegyél le 2 barbárkockát a városodról!



MERCATOR

- Körönként egyszer egy akcióként átadhatsz egy kártyát a városodon tartózkodó másik játékosnak VAGY átvehetsz tőle egyet. A kártya színének egyeznie kell a városod színével!
- A szövetség megkötése akciót anélkül is végrehajthatod, hogy megfelelő színű barbárkocka lenne a városodon.
- Vegyél le 1 barbárkockát és 1 légiót a városodról!



PRAEFECTUS CLASSIS

- Egy akcióként egy kikötővárosról egy tetszőleges másik kikötővárosra léphetsz, és magaddal vihetsz legfeljebb 3 légiót.
- Kikötőben tartózkodva egy akcióként eldobhatsz egy, a városoddal megegyező színű kártyát, hogy 2 légiót tegyél a városodra.
- Ha kikötőben állsz, vegyél le 1 barbárkockát a városodról!



PRAEFECTUS FABRUM

- Egy akcióként 2 légiót levehetsz a városodról, hogy egy erődot tegyél le helyette.
- Egy akcióként eldobhatsz egy városkártyát, hogy egy erődből egy tetszőleges másik városra lépj, vagy hogy bármelyik városról egy tetszőleges erődre lépj (legfeljebb 3 légiót magaddal vihetsz).
- Ha erődon állsz, vegyél le 2 barbárkockát a városodról!



REGINA FOEDERATA

- A menetelés vagy a hajózás akciód során magaddal vihetsz legfeljebb 3 barbárkockát és/vagy légiót.
- Megjegyzés:** Nem vihetsz egy városba annyi barbárkockát, hogy ott 3-nál több azonos színű kocka legyen. A magaddal vitt kockák nem váltják ki a város védelmét.
- Körönként egyszer végrehajthatod a barbárok besorozása akciót lap eldobása nélkül.
- Megjegyzés:** csak akkor hajthatod végre, ha a törzzsel már sikerült szövetségre lépni.



VESTALIS

- A játék elején: a nem használt eseménykártyákból képezz lefordított eseménykártya-paklit.
- Bármikor kidobhatsz egy, a városoddal egyező színű városkártyát, hogy húzz egy eseménykártyát az eseménykártya-pakliból.
- A 2 játékoskártya húzása fázisban 3 lapot húzhatsz, amiből egyet vissza kell tenned a pakli tetejére.
- Vegyél le 1 légiót a városodról!



© 2018 Z-Man Games. Pandemic, Z-Man Games és a Z-Man logo a Z-Man Games tulajdona. A Fantasy Flight Supply/Fantasy a Flight Games tulajdona. A dobozban található elemek eltérhetnek a képen láthatóktól. Made in China.
NEM GYEREKJÁTEK. NEM ALKALMAS 7 ÉVEN ALULI GYERMEKEK RÉSZÉRE!



Gyártó: 1995 County Rd
B2 West
Roseville, MN 55113 USA
651-639-1905
info@ZManGames.com



PROOF OF PURCHASE
Pandemic: Fall of Rome
ZM7124

Importálja:
GémKer-Gémklub Kft.
1143 Budapest, Stefánia út 45.
www.gemker.hu
info@gemker.hu

KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁS

A játékszerzői: Matt Leacock és Paolo Mori
Gyártásvezető: Justin Kemppainen
Szerkesztők: Andrea Dell'Agnese és Julia Faeta
Grafika: Dan Gerlach, Monica Helland, Jasmine Radue, Samuel R. Shimota
Illusztráció: Atha Kanaani, Olly Lawson és Antonio Maínez
Művészeti vezető: Bree Lindsoe
Kiadó: Steven Kimball
Fordította: Mezei Zoltán
Játéktesztelők: Maurizio Besacchi, Marta Cacciasassi, Martino Chiacchiera, Andrea Chiarvesio, Charles Cook, Jeroen Doumen, Bianca van Duijl, Chris and Kim Farrell, Sasha Johnson-Freyd, Rich Fulcher, Jay és Katrina Gischer, Amber és Sean Grady, Jay Heyman, Gordon Hua, Erik Kay, Dave és Grace Kloba, Eric Lang, Donna, Colleen, Patrick és Tim Leacock, Tim Lee, Tom Lehmann, Kieran és Scott Mackey, Chris és Justin McKeown, Andrea Mezzoter, Brian és Lisa Modreski, Dave Moore, Janice Pang, Ron Sapolsky, Hanna Shen, Michele Sommi, Jon Swartz és Linus Upson.

Külön köszönet illeti Tom Lehmannt és Francesco Sirocchit!