

PANDEMIC™

Letölthető az
App Store-ból

LETÖLTÉS:
Google play

amazon
apps

Matt Leacock játéka

Megvan bennetek minden, ami az emberiség megmentéséhez kell? Egy járványelhárító csapat szakképzett tagjaként kell felfedeznetek a tomboló halálos járványok ellenszérumait, még mielőtt azok világszerte elterjednének.

Neked és a csapat tagjainak a világot bejárva kell harcolnotok a fertőzéssel, és meg kell találnotok az ellenszerhez szükséges anyagokat. Saját szakértelmeitek latba vetve kell összedolgoznotok a siker érdekében. Az óra ketyeg, a betegségek világméretű járványok révén terjednek.

Meg tudjátok találni mind a négy ellenszert még időben? Az emberiség sorsa a ti kezetekben van!

A DOBOZ TARTALMA



7 szerepkártya



7 bábu



1 játéktábla



59 játékoskártya

(48 városkártya, 6 járványkártya, 5 eseménykártya)



4 szabály-
összefoglaló kártya



48 fertőzőkártya



96 víruskocka

24-24 db 4 színben



4 ellenszerjelző

Megsemmisítés
a "Ø" oldalon



1 fertőzőtségjelző



1 kitörésjelző



6 kutatóállomás

ÁTTEKINTÉS

Angol nyelvű szabálymagyarázó videó:
www.zmangames.com/pandemic-online-rules.html

A *Pandemic* társasjátékban te és játékostársaid egy járványügyi csapat tagjai vagytok. Közösén kell dolgoznotok az ellenszérumok kifejlesztése és a járványok terjedésének megelőzése érdekében, mielőtt 4 halálos betegség (kék, sárga, fekete és piros színnel jelölve) megfertőzi az egész emberiséget.

A *Pandemic* egy *kooperatív* játék. A játékosok együtt nyernek vagy együtt veszítenek.

A játék célja a négy ellenszérum kifejlesztése. A játékosok veszítenek,

- ha a járványkitörések száma eléri a 8-at (világméretű pánik tör ki),
- ha nincs már a tartalékban olyan színű víruskocka, amit a táblára kellene tenni (túlságosan elterjedt egy járvány), vagy
- ha egy játékos már nem tud elegendő számú játékoskártyát húzni, mert a pakli elfogyott (a csapat kifutott az időből).

Minden játékos egy-egy meghatározott szerepet tölt be a csapatban, és különleges képességeivel javíthatja a csapat győzelmi esélyeit.

1

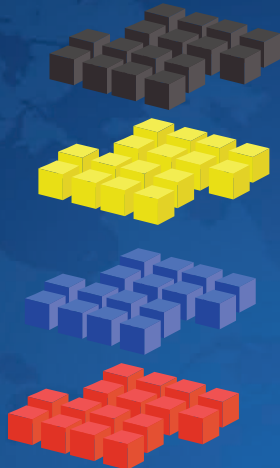
ELŐKÉSZÜLETEK

1 A tábla és a tartozékok elhelyezése

A táblát helyezték el úgy, hogy mindenki könnyen elérhesse. Tegyétek mellé a 6 kutatóállomást és a víruskockákat. A víruskockákat válogassátok szét négy kupacba színek szerint. Tegyétek egy kutatóállomást Atlanta városára.

Atlantában található a Járványügyi Központ (CDC – Center for Disease Control and Prevention).

Víruskockák



Kutatóállomások



2 A kitörésjelző és az ellenszerjelzők elhelyezése

Tegyétek a kitörésjelzőt a kitörésszámláló 0-s mezőjére, az ellenszerjelzőket pedig üvegcsé oldalukkal felfelé a „Felfedezett ellenszerek” mezője mellé.

Kitörésjelző

Kitörésszámláló



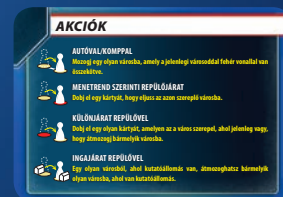
Ellenszerjelzők

4 Kártyák és egy-egy bábu a játékosoknak

Minden játékos vegyen el egy szabály-összefoglaló kártyát. A szerepkártyákat keverjétek össze, és osszátok egyet mindenkinek. Minden játékos tegye a saját szerepkártyáját képpel felfelé maga elé. Tegyétek a szerepeknek megfelelő színű bábuakat Atlantába. A maradék szerepkártyákat és bábuakat tegyétek vissza a dobozba.

A járványkártyákat vegyétek ki a játékoskártyák közül, és tegyétek félre őket: az 5. fázisig nem lesz rájuk szükség. A maradék játékoskártyákat (város- és eseménykártyák) keverjétek össze. A játékoszámtól függően minden játékos húzzon lapokat ebből a pakliból:

Játékosok száma	Kártyák száma
2	4
3	3
4	2



Felfedezett ellenszer mezője

Beleke

5

Állítsátok...
5, a nehéz...
járványk...
A játékos...
képpel le...
pakliba k...
paklikat...
kisebb m...



3 Fertőzésjelölők felhelyezése, 9 város megfertőzése

Tegyétek a fertőzésjelölőt a fertőzésmutató sáv bal szélső, 2-essel jelölt mezőjére. Keverjétek meg a fertőzéskártyákat, és csapjatok fel hármat közülük. A lapokon látható városok mindegyikére tegyetek 3 db, a lap színének megfelelő színű víruskockát. Ezután csapjatok fel három újabb fertőzéskártyát. Ezekre a városokra 2-2 víruskocka kerüljön. Végül csapjatok fel még három fertőzéskártyát, és tegyetek 1-1 víruskockát ezekre a városokra is. (Összesen 18 víruskocka kerül így fel, mindegyik az adott városnak megfelelő színben.) A felhasznált 9 fertőzéskártyát tegyétek képpel felfelé a fertőzéskártyák dobópaklijának helyére. A maradék fertőzéskártyák alkotják a húzópaklit.



Használjátok a kártyáknak megfelelő színű víruskockákat.

6 Kezdődhet a játék!

Nézzétek meg a kezetekben tartott kártyákat. Akinél a legnagyobb népességű város van, az kezd.

5 A játékoskártyák előkészítése

Állítsátok be a játék nehézségét. A bevezető játékhoz 4, a normál változathoz 5, a nehéz változathoz pedig 6 járványkártyát használjatok. A nem használt járványkártyákat tegyétek vissza a dobozba.

A játékoskártyákat osszátok annyi, lehetőségekhez mérten egyforma méretű, képpel felfelé fordított paklira, ahány járványkártyát használtok. Minden ilyen pakliba keverjétek bele egy járványkártyát képpel felfelé fordítva, majd ezeket a paklikat egymásra téve alakítsátok ki a játékoskártyák húzópakliját. Ha akadnak kisebb méretű paklik, azok a húzópakli aljára kerüljenek.



Az első játék alkalmával használjatok 4 járványkártyát. Amikor a normál változat már jól megy, használjatok 6 járványkártyát.

A JÁTÉK MENETE

Minden játékos köre három fázisra oszlik.

1. 4 akció végrehajtása,
2. 2 játékoskártya húzása,
3. városok fertőzése.

Amint egy játékos végzett a városok fertőzése fázisával, bal oldali szomszédja kerül sorra.

A játékosok szabadon adhatnak egymásnak tanácsokat. Mindenkiné a véleményét hallgassuk meg. Döntenie viszont a soron lévő játékosnak kell!

A kezdedben lehetnek város- és eseménykártyák. A városkártyákat egyes akciókhoz tudod majd felhasználni. Az eseménykártyák bármikor kijátszhatók.

AKCIÓK

A körödben legfeljebb 4 akciót hajthatsz végre.

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

MOZGÁSAKCIÓK



Autóval/Komppal

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



Menetrend szerinti járat repülővel

Dobj el egy kártyát, hogy eljuss az azon szereplő városba.



Különjárat repülővel

Dobj el egy olyan kártyát, amelyen az a város szerepel, ahol jelenleg tartózkodsz, és átmozoghatsz bármelyik városba.



Ingajárat repülővel

Ha egy olyan városban vagy, ahol kutatóállomás van, átmozoghatsz bármely másik olyan városba, ahol szintén van kutatóállomás.

EGYÉB AKCIÓK



Kutatóállomás építése

Dobj el egy olyan kártyát, amelyen az a város szerepel, ahol jelenleg tartózkodsz, és tegyél egy kutatóállomást erre a helyre. A kutatóállomást a tábla melletti tartalékból vedd el. Ha már mind a 6 kutatóállomás a táblán van, akkor bármelyiket áthelyezheted a táblára rakottak közül.



Betegség kezelése

Vegyél le egy víruskockát arról a városról, ahol jelenleg tartózkodsz, és tedd azt vissza a tábla melletti tartalékba. Ha az adott vírus ellenszerét már kifejlesztettétek (lásd később), akkor egy akcióval az összes olyan színű víruskockát leveheted a városodról.

Ha sikerül levenni egy olyan betegség utolsó kockáját a tábláról, amelynek már kifejlesztettétek az ellenszerét, akkor az adott vírust sikerült teljesen kiirtani. Fordítsátok az ellenszer-jelzőjét az üvegcsé oldaláról a másik oldalára.

Tudás megosztása

Ezt az akciót kétféleképp hajthatod végre:

- add oda jelenlegi városod kártyáját bármelyik játékosnak, vagy

- vedd el jelenlegi városod kártyáját bármelyik játékostól.



VÁROS

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 7. oldalon).



Ellenszerum kifejlesztése

Bármely kutatóállomáson eldobhatsz 5 ugyanolyan színű kártyát, hogy kifejleszd az adott színhez tartozó ellenszerumot. Tegyék az adott fertőzés ellenszer-jelzőjét a felfedezett ellenszer helyére.

Ha nincs már több víruskocka ebből a színből a táblán, akkor az adott vírust sikerült teljesen kiirtani. Fordítsátok az ellenszer-jelzőjét az üvegcsé oldaláról a másik oldalára.



Ha egy fehér vonal kimegy a térképről, akkor összeköttetésben van a másik oldalon egy várossal – például Sydney és Los Angeles össze van kötve egymással.

Ha több mint 6 kutatóállomás volt a játékhoz, a maradékot az előkészületek során tegyék el tartalékba.

Ha több olyan színből is van víruskocka egy városban, amelynek az ellenszerét már kifejlesztettétek, akkor minden szín levétele külön akcióba kerül.

A győzelemhez nem szükséges teljesen kiirtani egy adott betegséget. Ha egy már teljesen kiirtott betegség városa fertőződné meg, nem kerülnek fel új víruskockák (lásd a járványok és betegségek részt a 6. oldalon). Ha egy olyan vírus utolsó kockáját vesszük le a tábláról, amelynek az ellenszere még nincs kifejlesztve, az nem jár semmilyen hatással.

Példa: ha nálad van Moszkva kártyája, és egy másik játékosal együtt éppen Moszkvában tartózkodsz, akkor odaadhatod a Moszkva kártyát annak a játékosnak. Vagy ha egy másik játékosnál van Moszkva kártyája, és mindketten Moszkvában vagytok, akkor elveheted tőle a Moszkva kártyát. Mindkét esetben mindkettőtöknek bele kell egyeznetek az átadásba, mielőtt az megtörténne.



Ha egy betegség ellenszerét kifejlesztettétek, a víruskockái a táblán maradnak, és egy fertőzés vagy járvány esetén továbbra is kell ebből a színből új víruskockákat a táblára tenni (lásd a járványok és fertőzések részt a 6. oldalon). Az ellenszerum kifejlesztésével viszont könnyebb az adott vírus elleni küzdelem, és ezzel közelebb kerültök a győzelemhez.

Példa: az első körben Barnabás a következő négy akciót hajtja végre: (1) Elautózik Chicagóba (Atlantából), (2) elautózik San Franciscóba, (3) betegséget kezel San Franciscóban és levesz egy kék víruskockát, majd (4) még egyszer betegséget kezel San Franciscóban, és levesz egy újabb kék víruskockát.

Barnabás ezzel végzett az akciófázisával.



Példa: a játék egy későbbi részében, amikor a piros betegség ellenszere már ki lett fejlesztve. 3 piros víruskocka maradt a táblán Manilában, ahol a Mikrobiológussal játszó Móni kezdi a körét (fehér bábu). Móni (1) betegséget kezel Manilában, ezzel leveszi az ott lévő mindhárom piros víruskockát egy akcióval (mivel az ellenszert már kifejlesztették). Ezzel a piros betegséget végleg kiirtották, így a piros ellenszer-jelzőt át lehet fordítani a másik oldalára.



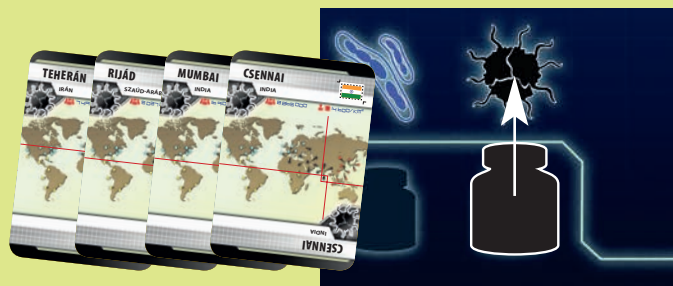
Peti, a Műveleti tiszt (zöld bábu) Csennaiiban van, ahova egy kutatóállomást épített. Peti elmondja Móninak, hogy nála van a Csennaihoz tartozó városkártya, amit oda is ad, ha Móni eljut valahogy Csennaiiba. Móni eldobja a nála lévő Manila kártyát, és (2) különjáratral Csennaiiba repül.



Ezután Móni a Tudás megosztása akcióval (3) elkéri Petitől a nála lévő Csennai kártyát. Ez Móninak a negyedik fekete kártyája, ami alapvetően nem elég egy ellenszert kifejlesztéséhez.



Viszont mivel Móni a Mikrobiológus, ezért neki elég négy kártyát eldobnia egy színből az ellenszert kifejlesztéséhez. Móni így (4) kifejleszti a fekete ellenszert a csennai-i kutatóállomáson. A fekete ellenszerjelzőt feltehetik a felfedezett ellenszerek helyére. Móni ezzel végzett az akciófázisával.



KÁRTYÁK 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 veszítettek! (Nem kell újrakeverni az eldobott lapokat.)

JÁRVÁNYKÁRTYÁK

Ha a felhúzott kártyák között van járványkártya, azonnal hajtátok végre a következőket ebben a sorrendben:

1. Fertőzöttség növelése: a fertőzésjelölőt toljátok egy mezővel jobbra a fertőzésmutató sávon

2. Fertőzés terjedése: Húzzátok fel a fertőzőkártyák húzópaklijának legalsó lapját. Helyeztetek 3 víruskockát a megfelelő városba, kivéve, ha az adott betegséget már teljesen kiirtottátok, majd dobjátok a lapot a dobópaklira. Ha már vannak a városban ilyen színű kockák, ne adjatok 3 kockát hozzá, csak annyit, hogy 3 legyen benne. Ekkor Járványkitörés következik (lásd később).



Ha nem tudtok annyi víruskockát feltenni a táblára, amennyit a fenti szabály szerint kellene, mert az adott színből nincs elég kocka a tartalékban, a csapat veszített! Ez előfordulhat járvány, járványkitörés vagy akár fertőzés esetén is (lásd később).

3. Intenzitás növelése: keverjétek meg a fertőzőkártyák dobópakliját, majd tegyétek azt a fertőzőkártyák húzópaklijának tetejére.



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

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

Ebben az esetben a második fertőzőkártyát önmagában kell „megkeverni” és a fertőzőpakli tetejére rakni. Fertőzés esetén ebben a városban járványkitörés lesz (lásd később), kivéve, ha ezt egy eseménykártyával sikerül megátolni. (Az eseménykártyákat lásd a 7. oldalon.)

A járványkártyák a végrehajtásuk után kikerülnek a játékból. Ne húzzátok helyettük másik kártyát.

KÉZBEN TARTHATÓ LAPOK SZÁMA

Ha bármikor több mint 7 lap lenne a kezetekben (az esetleg húzott járványkártyák végrehajtása után), dobjátok el a lapot, vagy játsszatok ki eseménykártyákat addig, míg 7 lapotok nem lesz. (Az eseménykártyákat lásd a 7. oldalon.)

Példa (folytatás): Móni húz két lapot. Egyik sem járványkártya, és Móni jóval a 7 lapos határ alatt van, így Móni folytatja a körét.



FERTŐZÉSEK

Húzzátok az aktuális fertőzöttségi szintnek megfelelő mennyiségű lapot a fertőzőkártyák paklijának tetejéről. Ez a szám a fertőzésmutató sávon lévő fertőzésjelölő alatt látható. A lapokat a felhúzásuk sorrendjében, egyesével hajtátok végre, megfertőzve a kártyákon megnevezett városokat.

Ehhez a felhúzott lapon látható városra tegyetek fel 1-1 megfelelő színű víruskockát, kivéve, ha az adott betegséget már teljesen kiirtottátok. Ha a városban már van ebből a színű három víruskocka, ne tegyetek fel egy negyediket. Ehelyett Járványkitörés következik be (lásd később). A kártyát tegyétek a dobott lapok közé.



Példa (folytatás): Móni köre a városok megfertőzésével ér véget. Az aktuális fertőzöttségi szint 3, így Móni 3 kártyát húz fel: Szöult, Párizst, majd Algírt.

A piros betegséget már teljesen kiirtották, így Móni egyszerűen eldobja a Szöul kártyát.

Párizsban már található egy kék víruskocka. Móni odatesz még egyet, majd eldobja a Párizs kártyát.

A fekete betegség ellenszerét már kifejlesztették ugyan, de a betegséget még nem irtották ki (vannak még fekete víruskockák a táblán), így Móninak muszáj Algírt megfertőznie. Mivel már van ott három fekete víruskocka, Móni nem tesz fel egy negyediket. Ehelyett kitör a járvány Algírban.



JÁRV

Ha járvány...
sávján. E...
szomszéd...
lenne ha...
Ehelyett...
tovább t...

Láncreak...
mutató s...
egy-egy...
fertőzősk

A kitörés...
víruskock



JÁRVÁNYKITÖRÉSEK

Ha járvány tör ki, mozgassuk a kitörésjelzőt eggyel előre a járványszintmutató sávján. Ezután a kitörést okozó vírus színében tegyünk a kitörés helyszínével szomszédos mindegyik városra egy víruskockát. Ha valamelyik városban már lenne három víruskocka az adott színből, ne tegyünk fel oda egy negyediket. Ehelyett az aktuális kitörés kockáinak felrakása után a vírus láncreakció-szerűen tovább terjed az így létrejövő újabb kitörés helyszínével szomszédos városokba.

Láncreakció esetén mozgassuk a kitörésjelzőt még eggyel előre a járványszintmutató sávján. Ezután, ahogy korábban is, tegyünk fel a szomszédos városokba egy-egy víruskockát, kivéve azokat a városokat, amelyeket a jelenlegi fertőzőskártya következtében már érintett a kitörés.

A kitöréseknek köszönhetően egy-egy városban több színben is lehetnek víruskockák (minden színből legfeljebb 3). Ez a fertőzéseket nem befolyásolja.



Ha a kitörésjelző eléri a járványszint-mutató utolsó mezőjét, a játék véget ér és a csapat veszített!

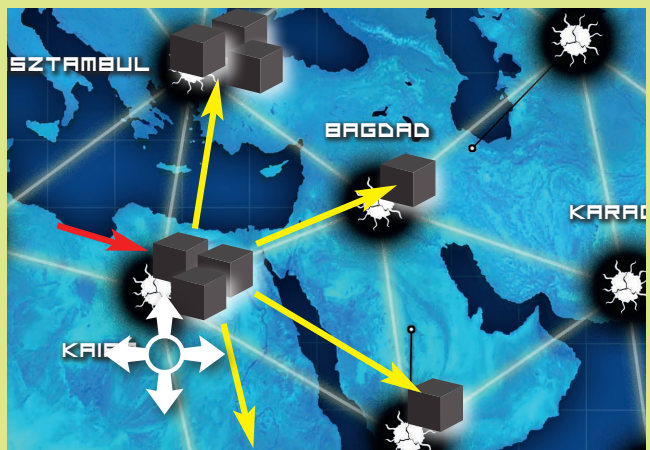


KITÖRÉSEK



Példa (folytatás): Algírban kitör a fekete járvány. Móni eggyel előrébb mozgatja a kitörésjelzőt a járványszintmutató sávján, majd minden Algírral szomszédos városra (Madrid, Párizs, Isztambul, Kairó) feltesz egy fekete víruskockát. Kairóban már van három fekete víruskocka, így ide Móni nem tesz fel egy negyediket. Ehelyett Kairóban a láncreakció következtében újabb kitörés történik.

Móni még egyet lép előre a kitörésjelzővel a járványszintmutató sávján. Ezután minden Kairóval szomszédos városra (Isztambul, Bagdad, Rijád, Kartúm) feltesz egy fekete víruskockát – kivéve Algírra, mivel ott már volt kitörés az aktuális fertőzőskártya miatt. Ezután Móni eldobja az Algír fertőzőskártyát.



A KÖR VÉGE

Miután megfertőzte a városokat és eldobta a fertőzőskártyát, a játékos köre véget ér, és a tőle balra ülő következő 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 jöjjön létre. Az eseménykártyák bármikor kijátszhatók, kivéve másik kártyák felhúzása és azok végrehajtása között.

Ha két járványkártyát húztunk, akkor az első végrehajtása után bárki kijátszhat eseménykártyát.

A fertőzés fázisban az első felhúzott kártya miatt járvány tör ki. Nem játszható ki a légifuvár eseménykártya, hogy a Karanténspecialistát a helyszínre mozgatva megakadályozzuk ezt. A kitörés után azonban használható a légifuvár eseménykártya a Karanténspecialista mozgatására (és ezzel esetleg más városok megvédésére), mielőtt a következő fertőzőskártyát felhúznánk.

Az eseménykártyákat a kijátszásuk után tegyük az eldobott játékoskártyák közé.

JÁTÉKOSKÁRTYÁK

Ha bevezető játékot játszunk (4 fertőzőskártyával), akkor a játékoskártyáinkat tartsuk magunk előtt képpel felfelé, hogy mindenki láthassa őket.

Csak a játékoskártyák számítanak bele a kézben tartható lapok mennyiségébe, a szerepkártya és a szabály-összefoglaló kártya nem.

Normál vagy nehéz játék során (5 vagy 6 fertőzőskártyával) mindenki tartsa a kártyáit a kezében. Így mindenkinek lesz olyan információja, amit megoszthat a többiekkel.

Tapasztalt játékosok dönthetnek úgy, hogy a normál és nehéz játék során is nyílt kártyákkal játszanak.

A játék során bármelyik dobópakli bármikor átnézhető.

A JÁTÉK VÉGE

A játékosok akkor *nyernek*, ha mind a négy betegség ellenszerét kifejlesztették.

A játékosoknak nem kell a betegségeket teljesen kiirtaniuk a győzelem érdekében; elég az ellenszereket kifejlesztelniük. Amint a negyedik ellenszer is kifejlesztésre kerül, a játék azonnal véget ér a játékosok győzelmével, függetlenül attól, hogy hány víruskocka maradt a táblán.

A játékosok háromféleképpen is veszíthetnek:

- ha a kitörésjelző eléri a járványszint-mutató sávjának utolsó mezőjét,
- ha már nem tudunk egy adott színből annyi víruskockát feltenni a táblára, amennyire a szabályok szerint szükség lenne, vagy
- ha egy játékos már nem tud két kártyát húzni az akciófázisa után.

SZEREPEK

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



DISZPÉCSER

A Diszpécser egy akcióként:

- vagy átrakhatja valamelyik bábut (a bábu tulajdonosának beleegyezésével) bármelyik olyan városba, amelyekben van legalább egy másik bábu,
- vagy léphet bármelyik bábuval (a bábu tulajdonosának beleegyezésével), mintha a saját bábujaival lépne.

Ha egy másik bábuval lép úgy, mintha az a sajátja lenne, akkor az utazáshoz használt lapokat a saját kezéből kell eldobnia. A különjáráshoz használt kártyának a mozgatott bábu kiindulási városával kell megegyeznie.

A diszpécser csak mozgathatja mások bábuait, más akciókat nem hajtathat velük végre.



KARANTÉNSPECIALISTA

A Karanténspecialista megakadályozza a járványkiterjedést és a víruskockák felrakását abban a városban ahol éppen tartózkodik, valamint az azzal szomszédos összes városban. Az előkészületek során feltett víruskockákra nincs hatással.



KÉSZENLÉTI ELEMZŐ

A Készenléti elemző egy akcióként felveheti a játékoskártyák dobópaklijának bármelyik eseménykártyáját, és azt a szerepkártyájára teheti. Egyszerre csak egy eseménykártya lehet a szerepkártyáján. Ez a kártya nem számít a kézben tartott lapok közé. Ha a Készenléti elemző felhasználta ezt az eseménykártyát, tegyék azt vissza a dobozba (a dobópakli helyett).



KUTATÓ

A Kutató egy akcióként bármilyen városkártyát átadhat a kezéből egy vele egy városban tartózkodó másik játékosnak. Ennek a kártyának nem kell megegyeznie az általuk elfoglalt várossal. A kártyát a kutatónak kell átadnia a másik játékosnak, de az átadás bármelyikük körében megtörténhet.

GYAKRAN ELFELEJTETT SZABÁLYOK

- Járványkártya húzása és végrehajtása után nem húzunk helyette másik kártyát.
- Bármely kutatóállomáson kifejleszthető bármely betegség ellenszéruma – nem muszáj, hogy a város színe megegyezzen a betegségével
- A körünkben el is vehetünk valakitől egy kártyát, feltéve, hogy mindketten az elvenni kívánt kártyán szereplő városban vagyunk.
- A körünkben elvehetünk egy tetszőleges városkártyát a Kutatótól, (de csak akkor) ha egy városban tartózkodunk.
 - Ha kártyát kapunk egy másik játékostól, azonnal ellenőriznünk kell, nincs-e hétnél több lap a kezünkben.



MIKROBIÓLÓGUS

Egy ellenszérum kifejlesztéséhez a Mikrobiológusnak elegendő négy kártya is (öt helyett) az adott betegség színéből.



MŰVELETI TISZT

A Műveleti tiszt egy akcióként:

- építhet egy kutatóállomást abba a városba, ahol áll, anélkül, hogy kártyát használna vagy dobna el hozzá,
- vagy egyszer egy körben egy kutatóállomást tartalmazó városból átmozoghat bármelyik más városba, egy tetszőleges kártya eldobásával.

A Diszpécser nem használhatja a Műveleti tiszt különleges képességét, mikor őt mozgatja.



ORVOS

Betegség kezelésekor az Orvos egy adott színből az összes víruskockát leveheti egy akcióként egy városból, nem csak egyet.

Ha egy betegség ellenszere már ki lett fejlesztve, akkor az Orvos automatikusan leveheti az adott szín víruskockáit egy városból, ehhez elég odalépnie. Ez nem kerül neki akcióba.

Az Orvos más játékos körében is levehethet automatikusan víruskockákat, ha a Diszpécser vagy egy eseménykártya miatt lép másik városba.

Ahol az Orvos áll, oda a kifejlesztett ellenszerrel rendelkező betegségek közül nem kerülnek újabb víruskockák a fertőzések vagy kiterjedések során.

KÉSZÍTŐK

Tervező: Matt Leacock

Fejlesztés: A Z-Man Games csapata

Grafika: Chris Quilliams

Külön köszönet a következőknek: Donna Leacock, Hillary Carey, Chris és Kim Farrell, Rich Fulcher, Ken Tidwell, Corbin Nash, Jim Cote, Steve Duff, Wei-Hwa Huang, és a továbbfejlesztésért Beth Heile és John Knoerzer.

Nagy-nagy köszönet Tom Lehmannek a segítségéért.

A szabályok angol nyelven megtalálhatók online: www.zmangames.com/pandemic-online-rules.html

© 2012 F2Z Entertainment Inc.
31 rue de la Coopérative
Rigaud QC J0P 1P0
Canada

Z-Man, Z-Man Games, Z-Man Games & Design are trademarks of F2Z Entertainment Inc. 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's trademark is used under license from Amazon.com, Inc. or its affiliates.



zman@zmangames.com

Follow Pandemic The Board game on

