

nem hivatalos
rajongói fordítás /
non-official fan
translation

PANDEMIC™

kiegészítő

A LABORBAN

Matt Leacock és
Tom Lehmann
kiegészítője a
Pandemichez.

Gondosan zárt ajtók mögött tudósok futnak versenyt az idővel, hogy az emberiség megmentése érdekében betegségeket szekvenáljanak és gyógymódokat teszteljenek. Mindezeket megtaláljátok ebben a Labor kiegészítőben, valamint új szerepeket, eseményeket, Virulens törzs hatásokat, új Mutáció kihívást és szabályokat szóló és csapatjátékhoz.

4 szerepkártya



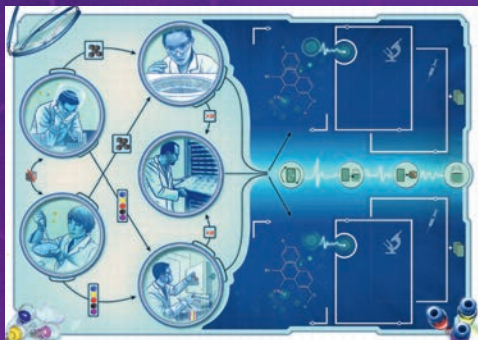
4 bábú



3 eseménykártya



1 Labor játéktábla



5 ellenszer fiola



14 szekvencia kártya



5 labor szabály-összefoglaló kártya



2 átdolgozott szerepkártya (labor változat)



12 víruskocka



2 Mutáció fertőzőkártya



2 Virulens törzs járványkártya



1 CDC kártya (szóló játékhoz)



3 Csapat Kutatóállomás



8 Célkártya



10 Bónuszkártya



14 Díj jelző



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



ÁTTEKINTÉS

Ez a kiegészítő 4 új szerepkártyát, 3 új eseménykártyát és 3 új játékmódot ad az alapjátékhoz, valamint további lapokat a Pengeélen kiegészítőhöz.

Kezdeképp játsszatok az alapjátékkal az új szerep- és eseménykártyák hozzáadásával. Utána próbáljátok ki a Labor kihívást, a szóló vagy a csapatjátékot.

Labor kihívás: gyűjts mintákat, majd azonosítsd a kórokozót az ellen-szérum kifejlesztése érdekében.

ÚJ SZEREPEK ÉS ESEMÉNYEK

Új szerepek

Adjátok a 4 új szerepkártyát a többi szerepkártyához, majd keverjétek meg és osszátok 1-t minden játékosnak. További részletek a 8. oldalon.

Az Epidemiológus és a Kutató labor változatát csak a Labor kihívásban használjátok, a CDC „szerep”kártyát pedig csak szóló játékmódban.

Új események

Keverjétek a 3 új eseménykártyát a többi esemény közé. A játékoskártyák paklijába ezek közül véletlenszerűen keverjétek játékosonként 2 eseménykártyát. A már megismert szabályok alapján játsszatok az új eseményekkel is.



Szólvó változat: a játékban a CDC-től (Járványügyi Központ – Center for Disease Control and Prevention) érkező kis segítség kivételével egyedül vagy.

Csapatjátékos változat: több rivális kutatócsapat is harcol a betegségek ellen, kezelve a betegségeket.

Mindezek után próbáld ki a Pengeélen kiegészítőt hozzáadva az ebben a kiegészítőben megjelent új Virulens törzs és Mutáció kártyákat.

Fontos részlet

Az új eseménykártyák kijátszásuk után a játékos előtt maradnak, azonban nem számítanak bele a kézlimitjébe. Egyben nem tartoznak a játékoskártyák dobópaklijába sem (a Készenléti elemző nem veheti el őket).

Higiéncia javítása

Az esemény hatása csak a Betegségek kezelése akció végrehajtása során érvényesül. Más hatással eltávolított víruskockákra nincs hatással, mint például az Elszigetelési szakértő vagy a Helyszíni kutató képessége, különböző eseménykártyák hatása, ...

Fertőzési Zóna tilalom

A többi eseménykártyához hasonlóan nem lehet kijátszani sem városok fertőzése, sem járványkártya hatásainak végrehajtása közben. Előre kell tervezned. Ennek ellenére kitörés még történhet, azonban megakadályozod, hogy láncreakció során ne történjen több.

Szekvencia áttörés

Mutációs kihívás során az ellenszérum kifejlesztéséhez még mindig szükséges lesz 1 (vagy 2) olyan városkártya, amelyen legalább 1 lila víruskocka található.

VIRULENS TÖRZS KIHÍVÁS

A Pengeélen kiegészítőben található előkészítés végrehajtása során tegyétek az új kártyákat a többi Virulens törzs kártya közé. Nincs más változás a kihívásban.



MUTÁCIÓ KIHÍVÁS: VILÁGMÉRETŰ PÁNIK

Pengeélen: Mutáció kihívás szabályai az alábbiakban változnak meg:

Változás az előkészületekben

24 lila víruskockából képezetek készletet. Használd az új, piros feliratú Mutáció kártyákat a Pengeélen kiegészítő 2 kártyája helyett.

A 9 város megfertőzése során az 1. felhúzott városra helyezetek 1 lila víruskockát (a meglévő 3 más színű mellé); 2 lila víruskockát a 4. felhúzott városra (a meglévő 2 más színű mellé); valamint 3 lila víruskockát a 7. felhúzott városra (a meglévő 1 más színű mellé).

A kihívás megkezdésekor 24 víruskocka lesz a játéktáblán, amelyből 6 lila; valamint 11 fertőzőkártya a dobópakliban (9 városkártya és 2 piros feliratú Mutáció kártya).

Változás a játék során

- nem 1, hanem 2 lila víruskocka kerül lehelyezésre, amikor Mutáció fertőzőkártya kerül felhúzásra;
- a lila ellenszérum kifejlesztéséhez 5 bármilyen színű városkártyát kell eldobnod, amelyek közül legalább 2-ben (tehát nem 1-ben) legalább 1 lila víruskocka található.

Amikor ezt kombinárod a Virulens törzs kihívással, már a lila is lehet Virulens törzs. Ebben az esetben a Komplex Molekuláris Szerkezet hatásának érvényesülése során a szükséges +1 városkártya olyan lap kell hogy legyen, amelyen legalább 1 lila víruskocka megtalálható. A Lappangás (Hidden Pocket) kártyának nincs hatása; a Gyorsító hatás (Rate Effect) kártyának a Mutáció fertőzőkártya húzásakor van hatása.

LABOR KIHÍVÁS

Ebben a kihívásban az ellenszérumot laboratóriumban kell kifejleszteni. Ez a variáns együtt játszható csak az alapjátékkal, de kombinálható a többi kihívással is, kivéve a Csapatjátékot.

Előkészületek

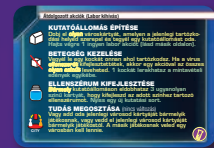
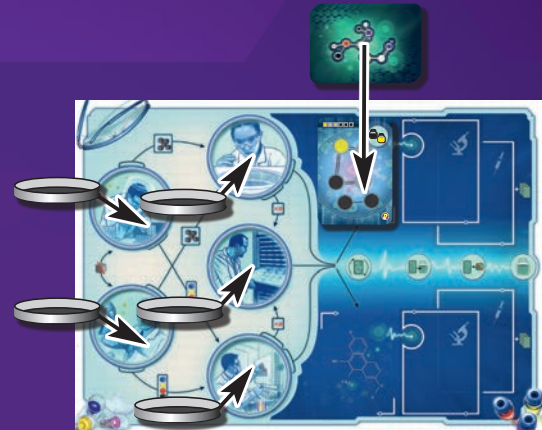
Az alábbi kivételekkel kiegészítve készítsd elő a játékot:

- helyezd a Labor táblát a játéktábla mellé, majd az 5 darab tárolóedényt rakd a labor táblán található körökbe;
- keverd össze a szekvenciakártyákat, majd képezz belőlük húzópaklit a labor tábla mellett. Húzz fel ennek felső lapját és helyezd a labor tábla felső szekvenciakártya helyére;
- az ellenszérum jelzők helyett használd az ellenszérum fiolákat;

Használd a lila ellenszérumot is, ha kombinárod ezt a kihívást a Mutációs vagy a Bioterrorista kihívással.

- adj minden játékosnak egy-egy labor szabály-összefoglaló kártyát;
- nem választható a Helyszíni kutató szerepet, illetve a Kutató és az Epidemiológus vonatkozásában használd azok átdolgozott szerepkártyáit.

A Kutató és az Epidemiológus képességei változatlanok maradnak, azonban kiegészülnek új, a laborban használhatókkal. Az ebben a kiegészítőben található Helyi összekötő szerepek is van egy új laborban alkalmazható képessége (ezt csak ebben a kihívásban használhatod).



ÁTTEKINTÉS

Ebben a kihívásban az ellenszérum kifejlesztéséhez a játékosoknak a labor akcióinak használatával a betegségeket karakterizálni, majd a kórokozókat azonosítani kell, valamint az ellenszérumot tesztelni szükséges.

Egy időben 2 ellenszérum kifejlesztésének folyamatait lehet végrehajtani a két különálló kutatási soron, ahogyan azt a labor játéktábla is ábrázolja.

Minden egyes szekvenciakártya egy betegség kórokozó génállományának szerkezetét ábrázolja. A karakterizálás labor akcióval határozzuk meg, hogy melyik vírus ellenszéruma kerül kifejlesztésre. Minta feldolgozása labor akcióval a kártyán található körökbe 1-1 víruskocka helyezhető le. A szürke színnel jelölt körökbe a kifejlesztési kívánt ellenszérumhoz tartozó víruskockákat kell letenni.

Minták a Betegség kezelése akcióval kerülhetnek a laborba, ott is a labor bal oldalán található 2 mintavételi tárolóedényekbe.



A JÁTÉK MENETE

Az alapjátéknak megfelelően kerülnek a fázisok végrehajtásra. Egyes akciók végrehajtása különbözhet, amelyeket a továbbiakban olvashattok el.

Fontos: a labor akciókat csak kutatóállomáson lehet végrehajtani. Bármely kutatóállomás használható labor akcióhoz.

LABOR AKCIÓK



Kutatóállomás építése

Kutatóállomás megépítése után az azt megépítő játékos azonnal végrehajthat egy ingyen labor akciót bónuszként.

Amennyiben a Kormányzati támogatás eseménykártya hatására kerül egy kutatóállomás lehelyezésre, az azt kijátszó játékos végrehajthatja a bónusz labor akciót, annak ellenére, hogy esetleg nem abban a városban tartózkodik, ahová a kutatóállomás épült.



Betegség kezelése

Az akció végrehajtásakor 1 levett víruskocka (csak egyetlen egy) lehelyezhető a labor 2 mintavételi tárolóedényének egyikébe (a készlet helyett).

Betegség karakterizálása (labor akció)



Helyezz egy városkártyát a karakterizálás helyére, hogy meghatározd az ellenszérum színét azon a kutatási soron. A kijátszott lap színének meg kell egyeznie a szekvenciakártyán található egyik fiola színével.



Helyezd azt a színű fiolát a szekvenciakártyára jelölésként.

A szekvenciakártyát még azelőtt karakterizálni kell, hogy arra egyetlen víruskocka is rákerülne.



Minta feldolgozása (labor akció)

Mozgasd az egyik tárolóedényből az összes kockát az egyik nyíl mentén egy másik tárolóedénybe vagy egy szekvenciakártyára a nyíl látható beállítások végrehajtásával. A közben elvesztett víruskockákat helyezd vissza a készletbe.

Ez az akció attól függően különböző lehet, hogy melyik tárolóedényben lévő víruskockákat mozgatod és melyik nyíl mentén:

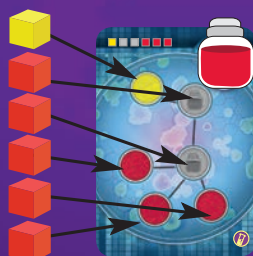
- Mozgasd át egy tárolóedény tartalmát vagy a centrifugába (egyetlen szín minden víruskockáját helyezd oda, a többi színt tedd vissza a készletbe), vagy a szeparátorba (minden színből 1-1 kockát helyezz oda és a többit tedd vissza a készletbe). A már centrifugában/szeparátorban lévő víruskockákra (korábbi akciók eredménye) ez nincs hatással.
- Mozgasd át a centrifugában vagy szeparátorban lévő tárolóedény tartalmát a szaporítóba megkétszerezve számukat, amely kockákat a készletből vedd el. A már a szaporítóban lévő víruskockákra (korábbi akciók eredménye) ez nincs hatással.



Amennyiben nem tudod a szükséges víruskockákat a készletből a szaporítóba tenned, mivel nincs már a készletben ilyen színű víruskocka, a játék a csapat kudarcával véget is ér!

- Mozgasd át a centrifugában, vagy szeparátorban, vagy szaporítóban található összes víruskockát az egyik (csak az egyik) szekvenciakártyára. A szekvenciakártyának már karakterizálnak kell lennie. Helyezd a víruskockákat a kártyán található és színűnek megfelelő még üres körökbe (1 kocka per kör). Minden megmaradt víruskockát helyezz vissza a készletbe.

Egy szekvenciakártyán piros, sárga, kék, fekete és szürke köröket találhatsz. A szürke körökbe a kifejlesztett ellenszérumhoz tartozó vírus kockáit kell letenni. Egy már kiirtott vírus színével jelzett körbe bármilyen színű víruskocka letehető.



A Bioterrorista kihívásban, amennyiben egy Szabotázs akció végrehajtása után a kutatóállomások száma kevesebb, mint a laborban található szekvenciakártyák száma, a Bioterrorista kiválasztja az egyik kutatási sort és az ott lévő szekvenciakártyát (a rajta lévő víruskockák visszakerülnek a készletbe); valamint a karakterizálás és a tesztelés érdekében lehelyezett városkártya(ák) eldobásával lezárja azt a sort.

Kijátszott események, az Elszigetelési szakértő és az Orvos szerepek, stb. automatikus kockalevétellel eltávolított víruskockák nem helyezhetők a mintavételi tárolóedénybe.

A Mutáció vagy Bioterrorista kihívásban a lila vírus karakterizálásához használt városkártya csak olyan lehet, ahol legalább 1 lila víruskocka megtalálható.

Amennyiben ugyanolyan színű ellenszérum kerül karakterizálásra, mint a másik kutatási sávon található fiola színe, azt a fiolát át kell mozgatni erre a kártyára, majd a másik kutatási soron található szekvenciakártya és városkártya(ák) eldobásával, a víruskockák készletbe történő visszahelyezésével zárni kell azt.

mintavételi tárolóedény

centrifuga

szaporító



ellenszérum fiola

szeparátor

szekvenciakártya

karakterizáló kártya

Példa: 1 piros és 2 kék víruskocka található a mintavételi tárolóedényben. Átmozgatható a centrifugába (vagy 1 piros vagy 2 kék kocka visszakerül a készletbe) vagy a szeparátorba (1 kék víruskocka visszakerül a készletbe).

Példa: 1 sárga és 2 fekete víruskocka található a szeparátorban, amelyet át lehet mozgatni a szaporítóba megduplázva azok számát (2 sárga és 4 fekete víruskocka).



Ellenszérum tesztelése (labor akció)

Helyezz le az ellenszérum színének megfelelő színű városkártyát a labor kutatási sorának tesztelés mezőjére. Az itt lévő szekvenciakártyán legalább 1 víruskockának már lennie kell. Vegyél le az ellenszérum színének megfelelő víruskockát bármelyik városból és tedd vissza a készletbe.



A Mutáció: Világméretű Pánik kihívásban (és csakis ott) a lila vírus teszteléséhez használt városkártya csak olyan helyszínhez tartozhat, ahol legalább 1 lila vírus van (azonban az nem kötelező, hogy a lila kockát onnan vegyék le). A Bioterrorista vagy hagyományos Mutáció kihívásban bármelyik városkártya felhasználható.



Ellenszérum kifejlesztése

Ha egy kutatási sor teljes – karakterizált, tesztelt és a szekvenciakártya összes körében található víruskocka – kutatóállomáson dobj el 3 (és nem 5) olyan színű városkártyát, amilyen a kifejleszteni kívánt ellenszérum, hogy elkészítsd.

Mozgasd át az ellenszérum fiolát a megfelelő felfedezett ellenszérum mezőre. A városkártyákat helyezd a dobópaklira. Dobd el a szekvenciakártyát, a rajta lévő víruskockákat tedd a készletbe. Húzz új szekvenciakártyát és lehelyezve kezdj meg egy új kutatási sort.

A Mikrobiológusnak 3 helyett csak 2 kártyát kell eldobnia az ellenszérum kifejlesztése során. Más hatások is megváltoztathatják az ellenszérum kifejlesztéséhez szükséges lapok számát, amely esetekben alkalmazd azt a labor kihívás 3 lapot dobsz el (és nem 5-öt) elvére.

A Mutációs vagy a Bioterrorista kihívásban bármely 3 városkártyát eldobhatod a lila ellenszérum kifejlesztéséhez. Azokban a városokban nem szükséges, hogy legyen lila víruskocka.

Kórokozó beazonosítása (labor akció)

Húzz egy szekvenciakártyát (ha kell, az eldobott lapok megkeverésével készíts új húzópaklit). Vagy tedd a labor egyik üres szekvenciakártya helyére, vagy cseréld le az egyik már lehelyezett kártyát, vagy dobd el a felhúzott lapot. Addig nem tehetsz a 2. kutatási sorra szekvenciakártyát, amíg a 2. kutatóállomás megépítésre nem kerül.

Ha egy lecserélt kártya már karakterizált volt és az új kártya színe nem egyezik meg az ellenszéruméval, dobjátok el a karakterizálásához használt városkártyát (ha van, a teszteléshez használt is), vegyétek vissza az ellenszérum fiolát és tegyétek a rajta lévő kockákat a készletbe. Amennyiben a lecserélt, már karakterizált kártya színével egyező új kártya kerül a helyébe, a régi kártyán lévő kockák áttehetők az új kártyára (a felesleg visszakerül a készletbe). Dobd el a régi szekvenciakártyát.

Amikor egy kutatási soron már található szekvenciakártya, ezzel az akcióval a játékosok képesek 2. kutatási sort indítani, egy időközben kifejlesztett ellenszérumhoz tartozó szekvenciakártya helyett újat letenni, vagy hatékonyabban megvalósítható szekvenciakártyát találni.

GYŐZELEM VAGY KUDARC

A ez a kihívás az alapjátékban megtalálható feltételek alapján lehet győzelem vagy kudarc.

Tipp: amennyiben egy színből csak kevés víruskocka található a játéktáblán, használd arra, hogy annak a vírusnak megfelelő ellenszérumot fejlessz ki és ne másikat.

Kivétel (igen ritka): amennyiben a játék végét érne amiatt, hogy egy játékos már nem tud kártyát felhúzni és 1 vagy több színben nem jelentek meg víruskockák a játéktáblán – sem az előkészület, sem a játék során – a játékosok győznek, ha a többi betegség ellenszérumát kifejlesztették (mivel ebben a kihívásban a játékosok nem képesek legalább 1 víruskocka nélkül ellenszérumot kifejleszteni).

Emlékeztető

- A labor akciókat kutatóállomáson kell végrehajtani.
- A tárolóedényben lévő összes víruskockát mozgatni kell a Minta feldolgozása akció során.
- Víruskockákat nem lehet „csak úgy” visszatenni a készletbe.
- Szekvenciakártyára nem tehető le víruskocka, amíg az nem került karakterizálásra.
- A szekvenciakártyán található szürke körök csak az ellenszérum színének megfelelő víruskockákkal tölthetők fel.
- Ellenszérumot nem lehet addig tesztelni, amíg nincs a szekvenciakártyáján legalább egy víruskocka.
- Az Ellenszérum tesztelése akció során eltávolított víruskocka a készletbe kerül vissza.
- Az ellenszérumot kifejleszteni szándékozó játékostól eltérő más játékosok is végrehajthatják annak karakterizálását, tesztelését.
- A már kiirtott betegség színével megjelölt körökbe a szekvenciakártyán bármilyen színű víruskocka helyezhető.
- Egy kiirtott betegséghez tartozó víruskockák laborban megmaradt víruskockái még felhasználhatóak szekvenciakártya köreinek feltöltésére.

SZÓLÓ JÁTÉK

Szóló, egyszemélyes játékban a CDC-től kapott kis segítség kivételével egyedül kell megküzdened a betegségekkel. Más kihívásokkal is tudod kombinálni, kivéve a Bioterrorista változatot.

Előkészületek

Az alábbi kivételekkel kiegészítve készíts elő egy 2 személyes játékot:

- Az Eseménykártyák játékospakliba történő belekeverése előtt helyezz a játékoskártya dobópaklira a választott könnyű, normál, hősies vagy legendás nehézségi szintnek megfelelően 8, 12, 14 vagy 16 játékoskártyát. Amennyiben ezek közül több, mint 6 egy színhez tartozik, ismételd meg addig, amíg egy-egy színből 6-nál több lap nem található meg az eldobott kártyák között.
- Ne használd a Rendkívüli parancs eseményt. Utána keverj a játékospakliba 4 eseményt.
- Ne használd a Diszpécser, Kutató, Epidemiológus vagy a Helyi összekötő szerepeket. A többit keverd meg és húzz magadnak egyet belőle.

A Területi igazgató és a Pilóta szerepek ebben a variánsban kevésbé hatékonyak, azonban játszható szerepek.

- Helyezd le a CDC kártyát a közeledbe. Helyezz le mellé egy második 4 lapos szettet képpel felfelé. A CDC-t nem jelöli bábú.

Játékmenet

Nem használhatod a Tudás megosztása akciót a CDC-vel. Miután a köröd végén végrehajtottad a városok megfertőzését, a CDC egyetlen 1 akciót hajt végre.

A CDC akciói

A CDC csak az alábbi akciók közül hajthat végre 1-et:



Játékos mozgatása: a CDC mozgathatja a játékost mozgás akció végrehajtásával. Amennyiben menetrend szerinti járással vagy külön járással mozgatja a játékost, az ahhoz felhasznált kártyát el kell dobni a „kezeből”.



Szerepcseré: Ha kutatóállomáson tartózkodsz, a CDC kicserélheti szerepkártyádat (és a hozzá tartozó bábút) másik, elérhető és általad kiválasztott szerepre. Vedd ki a lecserélt szerepkártyát a játékból, az többé már nem elérhető ezen akció végrehajtása során (de elérhető, ha a Szerepcseré eseménylapot használod).



Információcsere: amennyiben kutatóállomáson tartózkodsz, a CDC elcserélheti bármelyik lapját a kezében lévő másik olyan lappal, amelynek színe megegyezik annak a városnak a színével, ahol a bábud áll. Ennek az akciónak nincs hatása a kézben tartható lapok számára.



Kártya felhúzása: Húzz egy lapot a játékospakliból, és rakd a CDC képpel felfelé lévő lapjaihoz. Járványkártya esetén hajtssd végre a hatását. A CDC maximum 7 kártyát tarthat a „kezeben”, ha több lenne nála, akkor dobj el lapokat vagy játssz ki eseményeket, amíg újra 7 lap marad mellette.



Ellenszérum kifejlesztése: a CDC eldobhat a nála lévő lapokból 5 egyforma színűt, hogy kifejlessze az ahhoz a színhez tartozó betegség ellenszérumát.

Amennyiben a Labor kihívást játszod, a CDC ezen akció helyett végrehajthat 1 labor akciót.

A CDC bármikor kijátszhatja a nála lévő eseménykártyákat. A Felülvizsgált kutatás és a Haladék eseménykártyák hatásait a CDC-re is lehet alkalmazni.

GYŐZELEM VAGY KUDARC

Ez a kihívás az alapjátékban megtalálható feltételek alapján lehet győzelem vagy kudarc. Sok szerencsét!

CSAPATJÁTÉK

Ebben a kihívásban 4 vagy 6 játékos 2 vagy 3 rivális kutatócsoportot alakít, akik egymással versengenek az ellenszérumok kifejlesztéséért, a vírusok kiirtásáért, kitérősek megelőzéséért és tekintély megszerzéséért. A játék végén a legtöbb presztízzsel rendelkező csapat győz. Ez a kihívás versengő elemet hoz a játékmenetbe a csapattagok közötti együttműködés megtartása mellett.

A kihívás más játékváltozatokkal is kombinálható kivéve a Bioterrorista vagy a Labor kihívásokat.

Előkészületek

Az alábbi kivételekkel kiegészítve készítsd elő a játékot:

- Állítsatok össze a 4 vagy 6 játékosból 2 vagy 3 kétfős csapatot. A csapattagok üljenek egymás mellé. Mindegyik csapat kapjon egy-egy szabály-összefoglaló kártyát.
- Keverjétek össze a Célkártyákat és minden csapat kapjon 1-1 lapot képpel lefelé, a többi visszakerül a dobozba. A csapattagok megnézhetik azt, de nem szabad megbeszélni, sem megmutatni a többieknek.
- Keverjétek meg és osszátok minden csapatnak 3 szerepkártyát. Ebből minden csapat kiválaszt magának kettőt és szétosztja egymás között képpel lefelé, majd a harmadikat visszateszi a dobozba. Amikor mindenki kapott szerepet, egyszerre felfedik a kártyákat és elveszik a hozzá tartozó bábút.
- Játékosonként 2 eseménykártyát használjatok (8 vagy 12). Mindenki kapjon 2-2 lapot a játékoskártyákból.
- Amennyiben a Virulens törzs kihívást választva játszatok, ne használjátok a Lappangás (Hidden Pocket) kártyát.
- Keverjétek össze a 10 Bónuszkártyát is, majd annyit használjatok belőlük, amennyi járványkártyát is belekevertek a pakliba. Minden egyes járványkártya mellé 1-1 Bónuszkártyát is keverjétek a lapokhoz, amikor a játékospaklit állítjátok össze. A többi Bónuszkártyát tegyétek vissza a dobozba.

A Bónuszkártyák, az eseménykártyáktól eltérően csak a lapot birtokló játékos körében játszhatóak ki. A Problémafeltárónak el kell dobni a Helyi Reagáló Erő bónuszkártyát, amikor használja.

- Helyezzétek a 14 díj jelzőt a játéktábla mellé. Tegyétek vissza a 2 Virulens törzs és/vagy a 2 Mutáció díjakat a dobozba, ha nem ezekkel a kihívásokkal játszatok.
- **Fontos:** a fertőzésjelölőt a fertőzésmutató sáv harmadik „2” helyére tedd le és ne az elsőre.
- Adj minden csapatnak 1-1 Csapat kutatóállomást. Ezek a mindenki számára használható Atlanta-i kutatóállomáson felül kerülnek játékba.
- Válasszátok ki a kezdő csapatot. Tőle jobbra haladva az óramutató járásával ellentétes irányban minden csapat helyezze le a kapott Csapat kutatóállomását és mellé a bábuit legalább 3 városnyi távolságra a többi csapat állomásától (de lehetőleg Atlanta-tól 3 városon belül). Majd kezdődhet a játék.

Játékmenet

Minden csapat 6 akciót hajt végre, amelyet 2-4, 3-3 vagy 4-2 arányban oszthatnak el egymás között (ha nem tudnak dönteni, 3-3 akciót hajtanak végre). Mindkét játékos óramutató járásának megfelelő sorrendben hajtja végre akcióit.

Az Általános szakértő eggyel több akciót hajthat végre, mint ahogyan a 6 akció elosztásra került.

Az akciók végrehajtása után mindkét játékos húzz 1-1 lapot, esetlegesen végrehajtva a húzott járványkártya hatásait, majd eldobja a 7 lap feletti kártyákat a kezéből. Majd a csapat végrehajtja a városok fertőzése fázist egyszer.

A fertőzésmutató sohasem megy 4 fölé. Amennyiben a fertőzésjelző eléri a fertőzésmutató sáv végét, a további járványkártyák megjelenésekor helyben marad.

Óramutató járásának megfelelően a következő csapat hajtja végre akcióit.

Akciók

Az alábbi kivételeket figyelembe véve hajtsátok végre az akciókat:

- Csapatok között a Tudás megosztása akció végrehajtása **2** akcióba kerül (a csapatok nem kompatibilis betegségkezelési eljárásrend protokollja miatt). Csapaton belül a Tudás megosztása 1 akció marad.
- Ingajárat vagy Ellenszérum kifejlesztése akció végrehajtására Csapat kutatóállomást, csak annak birtokosa használhatja. Ezek mellé hagyományos kutatóállomást építeni lehet. A Csapat kutatóállomásokat áthelyezni nem lehetséges a játék során.
- 6 játékkal játszva (és csakis ebben az esetben) az Ellenszérum kifejlesztése akció végrehajtásához elegendő *egyvel kevesebb* egyforma színű városkártya (általában 4, de a Mikrobiológusnak elég 3, ...)

Ha több csapat is eseménykártyákat szeretne kijátszani, először az éppen soron lévő csapat játszhat ki, majd óramutató járásának megfelelően a többi csapat.

Díjak

Amennyiben egy csapat körében az egyik betegség ellenszéruma kifejlesztésre kerül, vagy azt kiirtják, a csapat vegye el a vonatkozó díj(ak)at a készletből és helyezze képpel felfelé maguk elé. Ezek a felhúzott Célkártyáknak megfelelően a játék végén tekintélyt érnek.

Amennyiben egy betegség vírusának kiirtása eseménykártya hatására következne be, a kártyát kijátszó csapat szerzi meg a vonatkozó díjat.

Az első ellenszérum kifejlesztéséért, az első kiirtásáért, a Virulens törzs vagy a lila Mutáció ellenszérumának kifejlesztéséért, annak kiirtásáért is jár díj (amennyiben a megfelelő kihívással kombinálva játszottok). Ezek a díjakon szereplő tekintélyt jelentik (illetve a csapat Célkártyájának megfelelően akár többet is a játék végén).



A Mutációs kihívásban amennyiben a játék azzal érne véget, hogy az egyik csapat az utolsó lila víruskockát leveszi a tábláról, az a csapat a 4 tekintélypontot jelentő díjat kapja meg (ez a lila vírus kiirtásáért járó díj hátoldalán található meg).

GYŐZELEM VAGY KUDARC

A játék akkor ér véget, ha a csapatok a már megismert feltételek alapján veszítenek, vagy az alábbiak szerint győznek:

- mind a 4 betegség ellenszéruma kifejlesztésre kerül; vagy
- 3 betegség ellenszéruma kifejlesztésre kerül és azokat a ki is irtották.

Ha a csapatok győznek, a Célkártyák megfordítása után a tekintélypontokat összesíteni kell. Ebbe bele kell számolni a megszerzett díjakat és a Bónuszkártyákat is. A legtöbb tekintéllyel rendelkező csapat nyeri meg a versengést. Egyenlőség esetében a csapatok osztoznak a győzelmen.

A Mutáció kihívás során a fenti feltételek a következők szerint változnak meg. A játékosok az alábbiak szerint nyerhetnek: mind az 5 betegség ellenszéruma kifejlesztésre kerül; vagy a 4 hagyományos betegség ellenszéruma kifejlesztésre kerül és a játéktábláról minden lila víruskocka eltávolításra kerül; vagy a 4 hagyományos betegség ellenszéruma kifejlesztésre kerül és azokat a csapatok ki is irtották; vagy a 4 hagyományos betegségből 3 ellenszéruma kifejlesztésre kerül, azokat a csapatok ki is irtották és a játéktábláról minden lila víruskocka eltávolításra kerül.

Etikett

A játékosok hallhatják, ahogyan a többi csapat játszik. A csapattagok megmutathatják egymásnak lapjaikat, a körük tervezése során rá is mutathatnak és nem hangosan beszélhetnek egymással.

A Csapatjáték a játék egy könnyebb változata, mivel a csapatoknak együttesen több akciója, több eseménykártyája van, valamint több lapot tarthatnak a kezükben, annak ellenére, hogy a fertőzőszám értéke magasabban kezd. Több betegséget is ki lehet irtani. Ennek ellenére a csapatok veszíthetnek, amint a játékban következő csapat nem hajlandó segíteni az utolsó ellenszérum kifejlesztésében. A csapatok Célkártyáikat titokban tartják, annak érdekében, hogy a játék végi pontozás ne legyen meghatározható menet közben. A játékban következő csapat betegséget irthat ki, hogy csökkentse a tekintélypontok közötti különbséget és befejezhesse a játékot az utolsó ellenszérum kifejlesztése nélkül.

Választható opció

Amikor a játékosok már tapasztalatot szereztek a Csapatjáték kihívásban, az előkészületek során minden csapatnak 2-2 Célkártya kerüljön kiosztásra, amelyekből azoknak választani kell egyet.



ellenszérum tekintélypont

kiirtás tekintélypont

kutatóállomás tekintélypont (minden hagyományos kutatóállomás után)

SZEREPEK

Minden játékos által választott szerepnek különleges képességei vannak, hogy javítsák a csapat esélyeit a játék során.



TERÜLETI IGAZGATÓ (FIELD DIRECTOR)

A Területi igazgató:

- betegséget kezelhet jelenlegi tartózkodási helyével szomszédos városon is (ahelyett, hogy ott kezelne, ahol éppen van); és
- egyszer a körében ingyen akcióként a tartózkodási helyén vagy annak szomszédjában található egyik játékost mozgathatja autóval/komppal.

Más játékos mozgatásához annak ebbe bele kell egyeznie.

A Területi igazgató a Pilótát nem tudja mozgatni.



HELYI ÖSSZEKÖTŐ (LOCAL LIAISON)

A Helyi összekötő akcióként átadhat egy olyan színű kártyát a kezéből, amilyen színű városban tartózkodik egy másik játékosnak, aki ugyanolyan színű bármelyik városban tartózkodik. Ezt az akcióját a körében csak egyszer hajthatja végre.

Labor kihívás során egyszer a körében egy kutatóállomáson ingyen akcióként karakterizálhat egy betegséget vagy tesztelhet egy ellenszérumot.



PILÓTA (PILOT)

A Pilóta nem hajthat végre mozgás akciót és nem építhet kutatóállomást.

Akcióként elrepülhet a jelenlegi tartózkodási helyétől számolva 3 városon belül bármelyik városba, kihagyva a köztük lévő városokat. Egy játékost utasként magával is vihet.

Más játékos mozgatásához annak ebbe bele kell egyeznie. Az utasnak ugyanazon a kiinduló városon kell tartózkodnia. Az utas azon képességei, amelyek egy városba érkezésekor aktiválódnak – például az Elszigetelési szakértő képessége – csak a célállomáson használhatóak, a köztes városokon nem. A Diszpécser képességének használatakor, vagy eseménykártyák hatására a Pilóta nem kell, hogy repüljön, akár hagyományosan is tud mozogni. A Pilóta kijátszhat Helyi Reagáló Erő bónuszkártyát is.

CREDITS

Játék tervező: Matt Leacock and Tom Lehmann

Grafika: Chris Quilliams

Fejlesztés: Team Z-Man Games

Fordította: dr. GubiRobi

Szakmai segítség: dr. SylverRat

Boncmester: Nargoth

V1.1



VIROLÓGUS (VIROLOGIST)

A Viroológus eldobhat:

- 2 egyforma színű városkártyát, hogy az egyik ellenszérumhoz szükséges kártyát kiváltsa; vagy
- 1 bármilyen színű városkártyát a kezéből, hogy az annak megfelelő színű bármelyik városból visszategyen a készletbe 1 víruskockát.

Többször 2 lapot eldobhat az ellenszérum kifejlesztése érdekében. Például eldobhat 2 sárga, 2 kék és 3 piros lapot, hogy kifejlessze a piros betegség ellenszérumát.

EPIDEMIOLOGUS

A Labor kihívás során egyszer a körében egy kutatóállomáson ingyen akcióként feldolgozhat egy mintát.

KUTATÓ

A Labor kihívás során egyszer a körében egy kutatóállomáson ingyen akcióként azonosíthat egy kórokozót.

JÁTÉKTESZTELŐK

Sterling and Marcia Babcock, Hannah Bellwoar, Andrew and Shannon Bouffard, Jim and Veronica Boyce, Heidi Brierley, Jenny Broecker, 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 Karobnik, Josh Kaufman, Stephanie Kelleher, John Knoerzer, Adam Kusemiller, Trisha Lantzner, Donna Leacock, Paul and 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 and Sarah Spikes, Devin Stinchcomb, Birgit Stolte, Adan Streed, Brian Symington, Elizabeth Terlinden, Rebecca Tortell, Rob Watkins, Rae Yip, Michelle Zentis, and David Zevin.

Külön köszönet: Ron Sapolsky, Heidi Brierley, and Marcia Babcock for insights into disease analysis, lab work, and vaccine preparation; all simplifications and errors are ours. John Knoerzer for tireless playtesting; Vylar Kaftan for assisting on the solo game; and Wei-Hwa Huang for proofing.

www.zmangames.com/rules/in-the-lab.html

© 2013 Z-Man Games, Inc.
31, rue de la Coopérative
Rigaud, Québec
J0P 1P0 Canada

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