

The background of the entire page is the cover art of the board game Pandemic Iberia. It features a woman in a white nurse's uniform with a red cross on her cap, and a man with a beard and glasses in a red shirt, looking through a large brass telescope. In the upper right corner, there are red gears and a blue virus particle. The title 'PANDEMIC IBERIA' is prominently displayed in the center. The bottom section of the page is a yellow-bordered box containing Hungarian text.

A GAME BY
JESÚS TORRES CASTRO
& MATT LEACOCK

PANDEMICTM IBERIA

Kooperatív játék 2-5 fő részére 8 éves kortól. Játékidő 45 perc.

A 19. század közepén járunk, és mint a Második Királyi Filantróp Expedíció tagja hajóra szállsz. Küldetésed, hogy felfedezd azon fertőzések eredetét, amelyek az Ibériai félsziget vidékét pusztítják. Sikerrel jársz? Fel tudod fedezni mind a négy fertőzés ellenszerét időben, hogy megmentsd az emberiséget?

ÁTTEKINTÉS

A Pandemic Iberia egy kooperatív játék. A játékosok együtt nyernek, vagy veszítenek.

A cél az, hogy kikutassuk mind a négy betegséget. A játékosok veszítenek, ha:

- a járványkitörések száma eléri a 8-at (országszerte pánik lép fel),
- nincs elég betegségkocka, amikor a táblára kéne tenni (egy vírus túlságosan elterjed) vagy
- ha nem marad elég játékoskártya, amikor húzni kellene (a csapat kifut az időből).

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

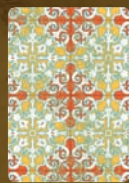
A doboz tartalma



7 bábú



7 szerepkártya



69 játékoskártya

(48 városkártya, 15 eseménykártya, 6 járványkártya)



4 kórház



96 betegségkocka
(4 színben 24-24 darab)



4 kutatásjelző



1 kitörésjelző

A játék előkészítése



Készítsük elő a táblát és az alkatrészeket

Tegyük fel a játéktáblát úgy, hogy mindenki könnyen elérje. Helyezzük a közelébe a 4 kórházat, a 20 vasúttokent és a 14 víztisztító tokent. A betegségkockákat szín szerint különítsük el 4 kupacba.



Helyezzük föl a kitörés- és a kutatásjelzőket

A kitörésjelzőt tegyük a kitörésjelző sáv 0 mezejére. A négy kutatásjelzőt készítsük a kifejlesztett ellenszerek jelző terület közelébe.



Helyezzük föl a fertőzöttségjelzőt, és fertőzzünk meg 9 várost

A fertőzöttségjelzőt tegyük a fertőzésjelző sáv legbaloldali kettős számmal jelölt mezejére. Keverjük meg a fertőzés-kártyákat.

- Fordítsunk fel háromat belőlük. Tegyük a megfelelő színű betegségkockákból háromat-háromat ezekre a városokra.
- Fordítsunk fel újabb háromat belőlük. Tegyük a megfelelő színű betegségkockákból kettőt-kettőt ezekre a városokra.
- Fordítsunk fel ismét háromat belőlük. Tegyük a megfelelő színű betegségkockákból egyet-egyet ezekre a városokra.

(Összesen 18 betegségkocka fog felkerülni, mindegyik színe egyezik a várossal, ahova tesszük.)

Tegyük ezt a 9 kártyát képpel felfelé az fertőzés pakliba. A többi fertőzés-kártyából alkossunk fertőzés Paklit.



Használjuk a kártyák színének megfelelő fertőzés kockákat.



Adjunk minden játékosnak egy szerepkártyát, egy bábút, és egy játékossegédletet.

Adjunk minden játékosnak egy játékossegédletet. Keverjük meg a szerepkártyákat, és osszuk mindenkinek egyet képpel felfelé, a hozzá tartozó (ugyanolyan színű) bábúval együtt. A maradék szerepkártyákat és bábúkat tegyük vissza a dobozba.



Kutatásjelzők



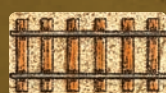


48 fertőzőskártya

5 játékossegédlet

4 betegségkártya
(a történelmi betegségek
játékvariánsához)

1 a játék menete kártya
Segédlet
(a páciensek hatása
játékvariánsához)



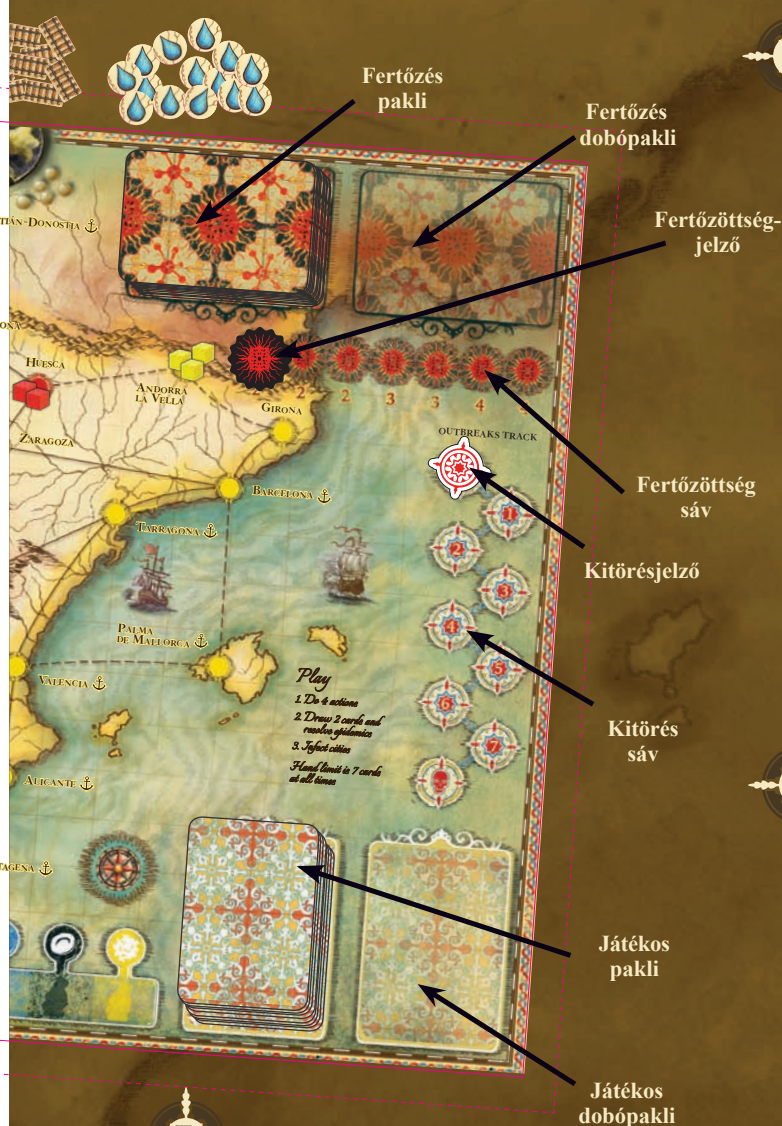
1 fertőzőtsé-
jelző

14 víztisztító token

20 vasúttoken

1 megelőzés token

1 játéktábla



Készítsük elő az eseményeket, és osszuk kártyát a játékosoknak

Vegyünk ki a járványkártyákat a játékospakliból, és tegyük félre őket a 6. lépésig.

Keverjük meg az eseménykártyákat, és a játékosok számának megfelelően véletlenszerűen válasszunk belőlük az alábbi táblázat alapján.

Keverjük ezeket az eseménykártyákat a városkártyához, a többi eseménykártyát pedig tegyük vissza a dobozba anélkül, hogy megnéznénk őket.

Keverjük meg a játékoskártyákat (város- és eseménykártyákat). Osszuk minden játékosnak. A kártyákat a játékoszámnak megfelelően az alábbi módon osszuk ki:

Játékoszám	Eseménykártyák	Induló lapszám
2 játékos	4	4
3 játékos	5	3
4 játékos	6	2
5 játékos	8	2

Minden játékos megnézi a városkártyáit, és kiválasztja, hogy melyikből akar kezdeni, ide helyezi a bábuját. Ha egy játékosnak nincs városkártyája (mert minden kártyája eseménykártya), akkor szabadon eldöntheti, hogy melyik városban kezd. A játékosok a kártyákat arccal felfelé maguk előtt tartják.



Állítsuk össze a játékospaklit

Állítsuk be a játék nehézségi szintjét, eldöntve, hogy 4, 5 vagy 6 járványkártyát használunk (bevezető, normál vagy nehéz). A nem használt járványkártyákat tegyük vissza a dobozba.

A maradék játékoskártyákat osszuk annyi (lehetőség szerint) egyenlő méretű paklira, ahány járványkártyát használunk. Keverjünk minden pakliba egy járványkártyát, arccal lefelé. Tegyük egymásra a paklikat, így kialakítva a játékoskártyák húzópakliját. Ha vannak kisebb méretű paklik, azok kerüljenek alulra.



Pakli

Keverés



Kezdjük el a játékot

A játékosok ismét megnézik a városkártyáikat. Az kezd, akinek a kezében a legkorábbi alapítású város van.

Megjegyzés: A városkártyákon az alapítás becsült ideje van. (Tudjuk, hogy emberek laktak ezeken a területeken már évezredekkel ezelőtt, hogy a városokat elnevezték.)

A játék

Minden játékos köre három fázisra oszlik:

- 4 akció végrehajtása
- 2 játékoskártya húzása
- városok fertőzése

Miután egy játékos végzett a városok fertőzése fázissal, a tőle balra ülő játékos következik.

A játékosok szabadon adhatnak egymásnak tanácsokat, de mindig az dönt, akinek a köre van.

A kezetekben lehetnek város- és eseménykártyák. A városkártyákat akciók során lehet használni, az eseménykártyák bármikor szabadon kijátszhatók.

Akciók

A körünkben 4 akciót hajthatunk végre.

Az alábbi akciókat bármilyen kombinációban választhatjuk. Ugyanazt az akciót többször is végrehajthatjuk, mindegyik 1 akciónak számít. A szerepkártyán szereplő karakterünk speciális képességei megváltoztathatják az akció végrehajtásának a módját. Néhány akcióhoz kártyát kell eldobnunk a kezünkől, ezek mind a játékos dobópakliba kerülnek.

Mozgásakciók



Utazás lovaskocsival/csónakkal

Mozgunk egy olyan városba, ami a jelenlegi városunkkal barna (folytonos vagy szaggatott) vonallal van összekötve.



Utazás vonattal

Mozgunk egy olyan városba, ami a jelenlegi városunkkal folytonos vonatsínnel van összekötve.



Utazás hajóval

Mozgunk két kikötő között. Ehhez el kell dobnunk egy olyan színű városkártyát, amilyen színű az úticélunk.

Egyéb akciók



Vasút építése

Tegyünk egy vasúttokenet egy a jelenlegi városunkból kiinduló barna vonalra (szaggatottra nem lehet).

Vasúttokeneket nem tehetünk az Andorra la Vellából, Palma de Mallorcából és Gibraltárból kiinduló szaggatott vonalakra. Ezeken a szakaszokon csak lovaskocsival/csónakkal lehet utazni. Ha elfogytak a vasúttokenek, nem lehet ezt az akciót választani.



Kórház építése

Dobjuk el a jelenlegi városunknak megfelelő kártyát, hogy kórházat építsünk oda. Az épített kórház színének meg kell egyeznie a város színével. Vegyük el a tábla mellől, és helyezzük a városra. Ha a kórház már a táblán van, **mozgassuk** át a jelenlegi helyéről a mi városunkba.



Fertőzés kezelése

Vegyük le egy betegségkockát a jelenlegi városunkból, és tegyük a tábla melletti kupacba.

Megjegyzés: Az alapjátékkal ellentétben, mindig csak 1 betegségkockát vehetünk le, még akkor is, ha az ellenszert már kifejlesztettük. (A Pandemic Iberiában a betegségeket nem lehet meggyógyítani, vagy kiirtani.)



Tudás megosztása

Ezt az akciót kétféleképpen hajthatjuk végre:

- **odaadjuk** a jelenlegi városunk városkártyáját egy másik játékosnak, vagy
- **el vesszük** a jelenlegi városunk városkártyáját egy másik játékostól.

A másik játékosnak ugyanabban a városban kell tartozkodnia, mint neked. Mindkettőtöknek bele kell egyeznie az akcióba.

Példa: Ha nálunk van a Córdoba városkártya, és egy másik játékoskal együtt Córdobában vagyunk, odaadhatjuk a Córdoba kártyát annak a játékosnak. Vagy, ha egy másik játékosnál van a Córdoba kártya, és mindketten Córdobában vagyunk, elvehetjük azt tőle. Mindkét esetben mindkettőnknek egyet kell értenie az akcióval, mielőtt a kártyát átadjuk.

Ha annak a játékosnak, aki megkapja a kártyát így hétnél több lapja lesz, azonnal el kell dobnia egyet, vagy ki kell játszania egy eseménykártyát (lásd az eseménykártyákat a 7. oldalon).



Betegség kutatása

Ha egy kórházzal rendelkező városban vagyunk, eldobhatunk 5, a kórház színével megegyező színű kártyát, hogy kikutassuk annak a betegségnek az okát. Tegyük föl a kutatásjelzőt a táblára, így jelölve, hogy a kutatás sikeres volt.

Megjegyzés: Az alapjátékkal ellentétben, soha nem fedezzük föl a betegségek ellenszerét a Pandemic Iberiában. A kutatás arra irányul, hogy segítsünk megakadályozni a terjedésüket.

Ha egy betegség okát kikutattuk, a kockái a táblán maradnak, és járvány vagy fertőzés során kerülnek fel új kockák a táblára (lásd a járványokat, fertőzéseket és kitöréseket a 6. oldalon). Ugyanakkor a kikutatott betegség színének megfelelő kártyákat innentől használhatjuk víztisztításra a határos régiókban, így közelebb kerültünk a győzelemhez.



Víztisztítás

Ezt az akciót kétféleképpen hajthatjuk végre. Mindkét esetben két víztisztítás tokenet helyezünk egy, a jelenlegi városunkkal határos régióba:

- eldobunk egy városkártyát, aminek a színe megegyezik egy, a jelenlegi városunkkal határos régió egy városával, hogy két tokenet tegyünk abba a régióba, vagy
- eldobunk egy városkártyát, aminek a színe megegyezik egy már kikutatott betegség színével, hogy feltegyünk két tokenet bármelyik játékos jelenlegi városával határos régióba.

Mindegyik token egy betegségkocka felhelyezését akadályozza meg bármelyik városban, ami határos a régióval, ahol található (lásd a járványokat, fertőzéseket és kitöréseket az 5-6. oldalon). Ha elfogytak a víztisztító tokenek, nem választhatjuk ezt az akciót.

A régiók a tábla azon területei, amiket a barna vonalak körbezárnak. Például az a terület, amit a Huesca, Andorra la Vella, Girona, Barcelona és Zaragoza között futó vonalak zárnak körbe, egy régió. A régiók bármennyi víztisztító tokenet tartalmazhatnak.

Jegyezzük meg, hogy a tengeri terület, ami Barcelona, Tarragona, Valencia és Palma de Mallorca között van, szintén egy régió.

Példa 1: Sonsoles Barcelonában áll. Kijátszik egy sárga kártyát, és feltesz két víztisztító token a várostól északra levő régióba. Kijátszhatja piros kártyát is, hogy feltegye a két token (mert abban a régióban van egy piros város – Huesca – is.)



Példa 2: A fekete betegséget már kikutatták. Zaragozában állva, Donna használhat egy fekete kártyát, hogy feltegyen két víztisztító token a kapcsolódó hat régió bármelyikébe.



Példajáték: A körében Sonsoles négy akciót hajt végre:

(1) (Andorra la Vellából) lovaskocsival Huescába megy, (2) vonattal Madridba utazik (a két város folytonos vonatsínnel van összekötve) (3) Madridban betegséget kezel, így levesz egy piros kockát, és (4) még egyszer betegséget kezel, így levesz egy második piros kockát.

Sonsoles ezzel befejezte a körének az akciófázisát.



Példajáték: A játék során kikutatták a sárga betegséget.

3 kocka maradt a táblán Málagában, ahol Sonsoles a körét kezdi.

Sonsoles (1) eldobja a sárga Valencia kártyát, hogy két víztisztító token adjon a Málagától északra fekvő régióhoz. (Mivel a sárga betegséget kikutatták, már használhatja a sárga kártyákat, hogy víztisztítás akciót csináljon bármelyik kapcsolódó régióban)

Donna (a fehér bábú, aki jelenleg Vigoban tartózkodik) szól Sonsolesnek, hogy nála van a León kártya – ez szükséges már csak, hogy kikutathassa a piros betegséget.

Sonsoles (2) kijátssza a Lisboa kártyát, hogy hajóval Vigoba utazzon.

Utána (3) vonattal Leónba megy. Mivel ő a Vasutas, magával viszi Donnát Leónba.

Sonsoles ezután (4) a tudás megosztás akcióval elkéri Donnától a León kártyát. Donna odaadja. Sonsolesnek most már 5 piros kártyája van.

Sonsoles befejezte a körének az akciófázisát. Azt tervezi, hogy a következő körében felmegy Gijónba, ahol végre tudja hajtani a betegség kutatása akciót, mivel Peter (a zöld bábú) már megépítette ott a piros kórházat.



Kártyahúzás fázis

Miután végrehajtottuk a négy akciót, húzzuk föl egyszerre a játékospakli két felső kártyáját.



Ha húznunk kellene, de a játékospakliban kevesebb, mint két kártya van, a játék véget ér, és a csapat veszít! *(Ne keverjük újra az eldobott kártyákat, hogy új paklit képezzünk!)*

Járványkártyák

Ha húztunk járványkártyát, azonnal hajtsuk végre sorrendben a következő akciókat:

1. Fertőzöttség növelése: Mozgassuk egy hellyel jobbra a fertőzöttségjelzőt a fertőzésjelző sávon.

2. Fertőzés: Húzzuk föl a fertőzéspakli legalsó lapját. Helyezzünk három megfelelő színű kockát az azon szereplő városra. Ha a városon már van kocka, ne hármat adjunk hozzá, hanem csak annyit, hogy összesen három kocka legyen a városon, utána pedig kitörés történik *(lásd a kitörést lentebb)*. Mindegyik víztisztító token megakadályozza egy kocka felrakását. Ezután dobjuk el a kártyát a fertőzéspaklira.



Ha nem tudunk kellő számú betegségekockát felhelyezni a táblára, mert nem maradt elég kocka a szükséges színből, a játék véget ér, és a csapat veszít! Ez megtörténhet járvány idején, egy kitöréskor, vagy fertőzéskor *(lásd a kitöréseket és fertőzéseket lentebb)*.

3. Intenzitás növelése: Keverjük újra a kártyákat a fertőzéspakli dobópaklijában, és helyezzük őket a fertőzéspakli tetejére.

Amikor végrehajtjuk ezeket a lépéseket, mindig jusson eszünkbe, hogy a fertőzéspakli aljáról húzunk, és utána csak a fertőzéspakli dobott lapjait keverjük meg, és helyezzük a már meglévő fertőzéspakli tetejére.

Ritkán, de előfordulhat, hogy valaki két járványkártyát húz egyszerre. Ebben az esetben kétszer hajtsuk végre a fenti lépéseket, először az egyik, majd a másik kártyára vonatkoztatva.

*Ebben az esetben a második járvány fertőzés kártyája (amit alulról húzunk) lesz az egyetlen, amit "újrakeverünk". Ilyenkor a fertőzés fázisban ebben a városban kitörés lesz, hacsak egy eseménykártyával ezt meg nem akadályozzuk *(lásd az eseménykártyákat a 7. oldalon)**

Miután végrehajtottuk a járványkártyát, vegyük ki a játékból. Ne húzzunk másik kártyát helyettük.

Kézlimit

Ha bármikor hétnél több kártya lenne a kezünkben *(ha járványkártyát húztunk, akkor annak végrehajtása után)*, el kell dobunk kártyát, vagy ki kell játszsanunk eseménykártyát, amíg csak hét lapunk marad *(lásd az eseménykártyákat a 7. oldalon)*.

Játékpélda (folyt.): Sonsoles két kártyát húz. Egyik sem járványkártya, és Sonsolesnek kevesebb, mint hét lapja van, így folytatja a körét.



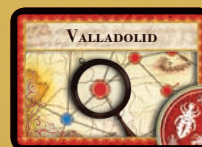
6

Fertőzésfázis

Fordítsunk fel annyi fertőzéspakli tetejéről, amennyi a jelenlegi fertőzési szint. Ez a szám a fertőzésjelző sáv alatt található. Azt a számot kell figyelembe venni, ahol a fertőzésjelző éppen tart. A kártyákat egyesével fordítsuk fel, és fertőzzük meg az azon szereplő városokat.

A városok megfertőzésekor egy megfelelő színű betegségkockát helyezünk föl a városra. Ha van víztisztító token egy kapcsolódó régióban, kocka felrakása helyett vegyük azt le, *(és tegyük vissza a készletbe)*. *(Ha több kapcsolódó régióban is van víztisztító token, a játékos dönti el, hogy honnan veszi le.)*

Ha egy városban egy színből már van három kocka, ne tegyük föl a negyediket. Ehelyett járványkitörés következik be *(lásd a kitöréseket lentebb)*. Dobjuk a kártyát a fertőzéspakli dobópaklijára.



Játékpélda (folyt.): Sonsoles befejezi a körét a városok fertőzése fázissal. A jelenlegi fertőzési szint 3, így Sonsoles felfordítja a fertőzéspakli három felső kártyáját: Toledo, Valladolid, Cuenca.

Egy Toledohoz kapcsolódó régióban van víztisztító token, ezért Sonsoles leveszi azt a tábláról, és eldobja a Toledo kártyát.

Valladolidon már van egy piros kocka, Sonsoles odatesz egy másodikat, és eldobja a Valladolidon kártyát.

A sárga betegséget már kikutatták, de mivel nincsen víztisztítás token Cuenca mellett, Sonsolesnek fertőznie kell. Mivel már van három sárga kocka Cuencán, nem rakja oda a negyediket. Ehelyett sárga járványkitörés következik itt be.



Járványkitörés

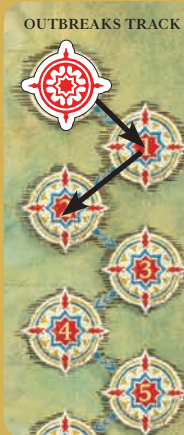
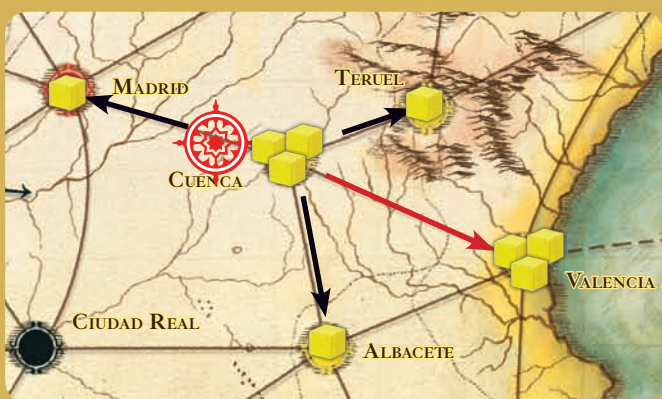
Amikor egy járványkitörés következik be, mozgassuk a kitörésjelzőt egy hellyel előre a kitörésjelző sávon. Ezután tegyünk minden szomszédos városra egy megfelelő színű kockát (*vagy, ha van, távolítsunk el egy víztisztítás token*). Ha bármelyik városban már van három ilyen színű kocka, ne tegyük rá a negyediket. Ehelyett minden ilyen városban láncreakció-szerűen újabb kitörés következik be, amint a jelenlegi kitörés véget ért.

Amikor egy kitörés-láncreakció beindul, először mozgassuk eggyel tovább a kitörésjelzőt. Utána helyezzünk föl kockákat, ahogy az első kitörésnél, kivéve, hogy azokra a városokra, ahol már ebben a fertőzési fázisban volt kitörés, ne tegyünk újabb kockákat.

A kitörések eredményeként a egy városra többféle fertőzőkocka is kerülhet, színenként legfeljebb 3 darab.



Ha a kitörésjelző eléri a kitörésjelző sáv utolsó mezőjét, a játéknak vége, és a csapat veszít.



Játék példa (folyt.): Cuencában egy sárga betegség kitörés következik be. Sonsoles előrébb mozgatja a kitörésjelzőt egy mezővel, és egy sárga kockát tesz minden, Cuencával szomszédos városra: Madridra, Teruelre, Albacete-re és Valenciára.

Valencián már van 3 sárga kocka, ezért Sonsoles nem tesz oda egy negyediket, ehelyett beindul Valenciában a láncreakció.

Sonsoles még egy mezővel előrébb mozgatja a kitörésjelzőt. Feltesz egy sárga kockát minden, Valenciával szomszédos városra – Tarragona, Alicante, Albacete, és Palma de Mallorca –, de Cuencára nem, mert Cuencában már volt egy kitörés ebben a fertőzési fázisban.

Ezután Sonsoles eldobja a Cuenca kártyát.



A kör vége

Miután megfertőztük a városokat, és eldobtuk a fertőzőkártyákat, a körünknek vége. A balra ülő játékos következik.

Eseménykártyák



Bármelyik körben, bárki játszhat ki eseménykártyát. Az eseménykártya kijátszása nem számít akciónak. Az eseményt kijátszó játékos dönti el, hogy hogyan használjuk az adott eseményt.

Eseményt bármikor ki lehet játszani, kivéve egy kártya húzása és végrehajtása között.

Ha egyszerre két járványkártyát húzunk, az eseménykártyákat az első járvány végrehajtása után lehet kijátszani.

Példa: Ha a fertőzésfázisban az első fertőzőkártya kitörést okoz, nem játszhatjuk ki az "éjjel-nappal utazás" eseménykártyát, hogy odavigyük az ápolónőt (és a megelőzés tokenjét) ennek a megelőzésére. Viszont ezután a kitörés után használhatjuk az "éjjel-nappal utazás" eseménykártyát, hogy mozgassuk az ápolónőt (hogy megvédjük más városokat a megelőzés tokennel), még mielőtt felhúznánk a következő fertőzőkártyát.

Miután kijátszottunk egy eseménykártyát, dobjuk el a játékoskártyák dobópaklijára.

Játékoskártyák

Tartsd a kártyáidat arccal fölfelé magad előtt, hogy mindenki lássa.

Csak a játékoskártyák számítanak bele a kézlimitbe. A szerepkártya és a játékossegédlet nem.

A játékosok bármikor megnézhetik bármelyik dobópaklit.

A játék vége

A játékosok nyernek, amint mind a 4 betegséget kikutatták.

Amint minden betegséget kikutattak, a játékosok azonnal nyernek, függetlenül attól, hány kocka maradt fent a táblán.

Három módja van annak, hogy a játék véget érjen, és a játékosok veszítsenek:

- a kitörésjelző eléri a kitörésjelző sáv utolsó mezőjét
- nincs elég betegségekocka, amikor a táblára kéne tenni vagy
- egy játékos nem tud két kártyát húzni.

A páciensek hatása játékvariáns

Ez a játékvariáns a páciensek ügyekezését modellezi, akik a 19. században az Ibériai félsziget új, kísérleti kórházaiba siettek. Ebben az időszakban kórházakat építettek a különböző betegségek specifikus kezelésére, és az emberek igyekeztek eljutni ezekbe a városokba, hogy hozzájussanak a kezeléshez.

A játék előkészítése

Az alapszabályokat használjuk a következő módosításokkal:

- Tegyük a Páciensek hatása játékossegédletet a táblára. Ez mutatja az új játékmenetet, és segít, hogy ne felejtkezzünk el az új "páciensek mozgatása" lépésről a körünkben.



- Csak hat víztisztító token kerül tartalékba a tábla mellé a játék elején. A maradék nyolc token kettésével szétosztjuk, mindegyikre egy kórházat rakva.

Játékmenet

Kórház építése

A kórház építésének most már újabb előnye is van. Amikor megépítünk egy kórházat, tegyük a következőket:

- Tegyük a kórház alatt lévő két víztisztító tokenet a tartalékba. Most már ezek is hozzáférhetők.

- A kórház városából vegyük le a fertőzőkockákat (amelyeknek a színe megegyezik a kórházakkal), és tegyük vissza a tábla melletti kupacba.

A kórház építésének hátulütője, hogy a játékosoknak ezután minden körben egy fertőzőkockát (a továbbiakban páciens) mozgatni kell a kórház felé. Ez azt jelenti, hogy a kórházak könnyen túlszűfoltakká válhatnak.

A pácienseket az akciók végrehajtása után, a játékoskártyák húzása előtt kell mozgatni, a következő sorrend szerint:

1. 4 akció végrehajtása
2. Páciensek mozgatása (színenként 1)
3. Játékoskártyák húzása
4. Fertőzőkártyák húzása

Páciensek mozgatása

A második fázis alatt minden kórházhoz a legközelebbi páciens (azaz fertőzés kocka) 1 lépéssel közelebb kerül.

A távolság kiszámítása során a két város közötti szakaszok számát vesszük, a vasútvonalakat viszont figyelmen kívül hagyjuk. Ha több páciens is ugyanolyan távolságra van, a játékos dönthet, melyik mozog.

A mozgás során a páciensek a lehető leggyorsabb úton mozognak, vagyis használják a vasutat, ha ez a leggyorsabb módja a kórházba jutásnak. Ha több útvonal is ugyanannyi időt vesz igénybe, a játékos dönthet, hogy merre megy a páciens. A mozgó pácienseket nem befolyásolják a víztisztító tokenek, vagy a nővér megelőző tokenje.

Ha egy páciens mozgatása során egy kórházzal rendelkező városba négy azonos színű kocka kerül, akkor túlszűfolt lesz. Lásd a túlszűfolt kórházakat lejjebb.

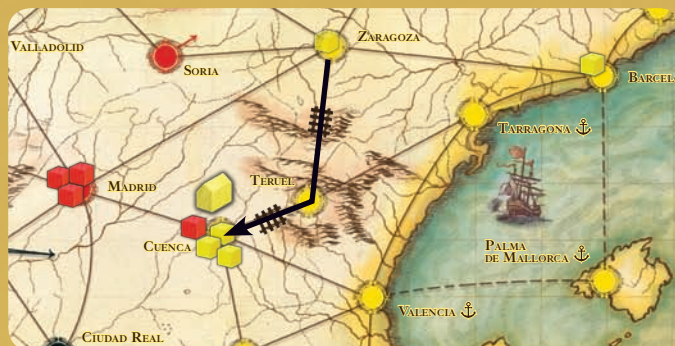
Ha kitörés történik egy olyan városban, ahol kórház van (fertőzőkártya, vagy járvány által), tegyük föl a negyedik kockát a városra (ötödik vagy hatodik kocka soha nem kerülhet föl azonos színből), majd kövessük a túlszűfolt kórházakra vonatkozó szabályokat.

Túlszűfolt kórházak

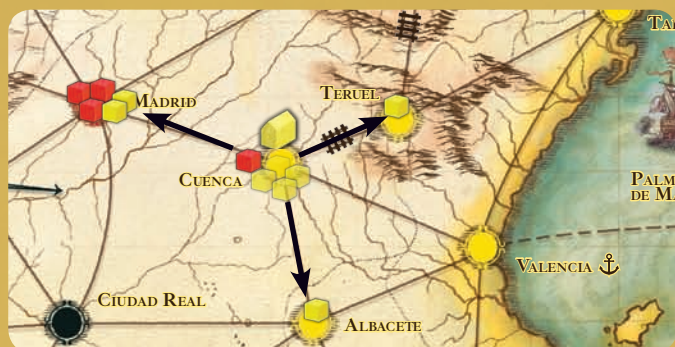
Ha egy kórházzal rendelkező városban bármikor 4 vagy több azonos színű páciens van, a kórház túlszűfolttá válik, és mindenki elmenekül a városból. Ha ez megtörténik, a normál kitörés szabályai helyett a városból **minden** ilyen színű páciens helyezünk át egy szomszédos városba. A játékosok eldönthetik, hogy melyik városba kerüljenek.

Néhány esetben ez egy vagy több kitörést eredményez. Ha ilyen történik, a kitöréseket az alapszabály szerint hajtjuk végre.

Miután a túlszűfolt kórházból a kockákat elhelyeztük, mozgassuk előre a kitöréssel jelzőt a kitöréssel jelző sávon.



Játék példa: A játékosok mozgatása fázis során Donna egy Zaragozában lévő pácienszt mozgat a Cuencában lévő kórház irányába. Nem mozgathatja a Barcelonában lévő kockát, mert az messzebb van. Mivel Zaragozát Cuencával vasút köti össze, Donna a pácienszt egyenesen Cuencába mozgatja. A városban most már négy sárga kocka van, így túlszűfolttá vált!



Donna a Cuencában lévő összes sárga kockát szomszédos városba teszi. Kettőt tesz Madridba, egyet Terelbe, és egyet Albacete-be. (Úgy dönt, hogy Valenciába nem tesz.)

Ezután eggyel mozgatja a kitöréssel jelzőt.

Történelmi betegségek játékvariáns

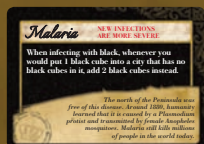
Háttér

Ebben a játékvariánsban tapasztalt csapatként még erősebb betegségek ellen kell küzdenetek. Mindegyik betegség különböző, borzalmas tulajdonsággal rendelkezik: veszélyesebb kitörések, gyorsabb fertőzés, nehezebb kezelési mód... a városi élet nem volt könnyű a 19. században!

Bár sokféle betegség pusztított a világban a 19. században, ezek közül csak négy jelenik meg a játékban. Akkoriban kezdte az emberiség felfedezni, honnan erednek a betegségek, hogyan küzdenek ellene, és hogyan előzzék meg őket. És bár ezeket a betegségeket a fejlett világ nagy részéről mára kiirtották, még mindig emberek milliói szenvednek tőlük.

Játékmenet

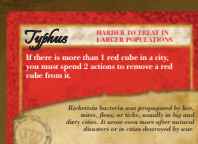
Az alapszabályok szerint játszunk, de a történelmi betegségek speciális tulajdonságai érvényesülnek:



Fekete – Malária

Ha fekete kockával fertőzünk, egy helyett kettőt tegyünk föl, ha a városban nem volt még fekete kocka.

Huelva két fekete kockát kap, amikor fertőződik, mert nem volt rajta egy sem.



Piros – Tífusz

Ha egyenél több kocka van a városban, a betegség kezelése két akcióba kerül.

Két akcióba kerül a betegség kezelése során az első kocka eltávolítása Madridból (mert két kocka van ott). A második kocka eltávolítása már csak 1 akció.



2 akció



2 akció



Kék – Kolera

Ha kék kitörés történik, azon felül, hogy minden szomszédos városba teszünk 1-1 kockát, a kettővel távolabbi városokba is kerül kocka, ha nincs ott (bármilyen színű) egy sem.

Albufeira kitör.
Egy kocka kerül Lisboára és Huelvára (az alapszabályok szerint).

Utána egy-egy kocka kerül Portóra és Évora-ra.

Coimbrára és Seville-re nem kerül kocka, mert ott már van.



Sárga – Sárgaláz

Ha egy kikötőre sárga kocka kerül, tegyünk a szomszédos kikötőkre is sárga kockát.

Valencia és Cartagena mindketten kapnak egy-egy sárga kockát, ha Alicante megfertőződik, mert mindkettő szomszédos kikötőváros.



Történelmi információk

Események



Sikeres időszak

Az emberi történelem folyamán járványok és újfajta betegségek tizedelték a népességet. Egyes területeken sok borzalmas betegséget visszaszorítottak, vagy teljesen kiirtottak a tudományos fejlődésnek köszönhetően.



Kormányzati mozgósítás

A Királyi Filantróp Expedíciót Doktor Francisco Javier de Balmis vezette, egy megbízott sebész, három nővér, két felcser, két asszisztens, egy igazgatónő és 22 árva fiú tartozott hozzá.



Kórházalapítás

A különböző betegségekre specializálódott kórházak jöttek létre. A betegek a városokba mentek a kórházak miatt, habár a gyógyítási kapacitás nagyon korlátozott volt.



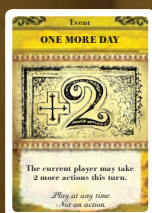
Levélváltás

A posta a római korral egyidős. Az első spanyol bélyegeket 1850. január elsején adták ki. Portugáliában a bélyegek két évvel később jelentek meg, 1853-ban kezdték használni.



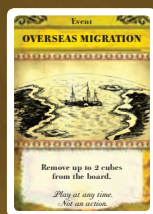
Új sínek

Az első vasútvonal az Ibériai félszigeten Barcelona és Mataro között jött létre, és 1848. október 28-án avatták fel (*Spanyolország első vasútvonala 1837-ben, Kubában jött létre*). Az első portugál vasútvonalat Lizsabon és Carregado között 1856. október 28-án avatták fel.



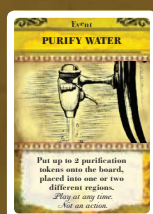
Még egy nap

A kutatók és tudósok nagy erőfeszítéseket tettek, hogy legyőzzék a betegségeket. A fő tudományos intézetek az egyetemek és a királyi akadémiai központok voltak. Amikor a közoktatás első tervezete megjelent, a felnőtt lakosság 90%-a írástudatlan volt.



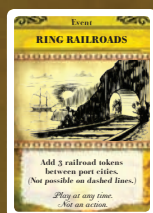
Tengerentúli migráció

A 19. század utolsó évtizedében Spanyolország uralt néhány tengerentúli területet: a Kanári-szigeteket, Ceutát, Melillát, Kubát, Puerto Ricot, a Fülöp-szigeteket, Guineát és Spanyol-Szaharát. Portugáliának területei voltak az Azori-szigeteken, Madeirán, Afrikában (*Cabo Verde, Guiné-Bissau, Angola, Mozambique*), Portugál Indiában (*Goa, Damao*), Makaón, és Timor-Lestén többek között. A félszigeten volt egy harmadik, kis ország: Andorra, és egy brit kolónia: Gibraltár városa.



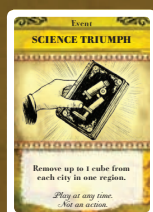
Víztisztítás

A fertőtlenítés – tiszta étel, víz és orvosi eszközök – az egyik legfontosabb felfedezése volt a betegségek elleni harcnak, és erős fegyver a fertőzések ellen.



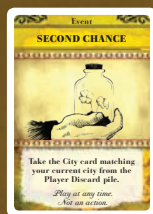
Körvasutak

1855-ben az Általános Vasúti Törvény (*Ley General de Caminos de Hierro*) volt az első terv egy nemzeti vasúthálózat kialakítására, ami jelentősen kiterjedtebb vasúti pályát jelentett a többi európai országhoz képest. Portugáliában a fő vasúthálózatot 1856–1890 között építették.



Tudományos győzelem

Az emberiség lassan diadalt aratott a betegségek fölött, hála a sok tudományos és orvosi felfedezésnek, főleg a fertőtlenítésnek, és a fertőző betegségek mikrobiológiai hátterének kutatásában.



Második esély

Különböző betegségek sújtottak le a városokra, egymás után, vagy egyidőben. Ahogy a modern orvostudomány fejlődött, úgy nőtt a várható élettartam is.



Hajó érkezik

A 19. század végéig a hajók és a csónakok voltak a leggyorsabb hosszú távú szállítóeszközök, és a fő módjai az erőforrások szállításának.



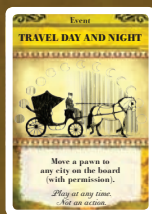
Telegráf üzenet

Spanyolország első telegráfja Madridból Irunba II. Izabella királynő beszéde volt, ahogy megnyitott egy új kongresszusi periódust 1854. november 8-án. A telegramhálózat 1855. február 25-én lépett működésbe. 1855-ben tengeralatti vonal kötötte össze Lisszabont és az Azori-szigeteket. A portugál hálózat 1857-ben indult.



Amikor egy terv működik

A Királyi Filantróp Expedíció egy orvosi küldetés volt, ami 1803-1806-ig tartott. Célja az volt, hogy himlővakcinát juttasson el a tengerentúli spanyol területekre, 22 árva fiú vérében. Ez volt a világtörténelem első egészségügyi expedíciója.



Folyamatos utazás

A vonatok kora előtt a közlekedés fő módja a lovaskocsi volt.

Fertőzések



Kolera

A *Vibrio cholerae* baktérium 1832-ben érkezett az északnyugati Portóba. Később, először 1833-ban, majd 1853-ban Vigon keresztül terjedt el. Egymás utáni járványokban a népesség kb. 20%-a fertőződött meg, és összesen több mint 650000-en haltak meg.



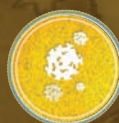
Tífusz

A *Rickettsia* baktériumot tetvek, egerek, legyek vagy atkák terjesztik, általában nagy és mocskos városokban. Természeti katasztrófák, vagy háborúk által elpusztított városokban még hatványozottabban terjed.



Malária

A félsziget északi része mentes volt ettől a betegségtől. 1880 körül az emberiség rájött, hogy a betegséget egy *Plasmodium* egysejtű okozza, és az Anopheles szúnyogok nőténye terjeszti. A malária még manapság is emberek millióit öli meg.



Sárgaláz

A vírust az *Aedes aegypti* nevű szúnyog terjeszti, és gyakran jelenik meg tengeri vagy folyami kikötőkben. A kitörések a mediterráneumban, és a déli városokban lokalizálódtak, és különösen a 19. század elején voltak nagyon súlyosak.

Gyakran elfelejtett szabályok

- A betegség kikutatása után is csak egy kockát távolíthatunk el a betegség kezelése akció során.
- Használhatunk már kikutatott betegség színének megfelelő kártyát a víztisztítás akció során.
- Járványkártya helyett nem húzunk új kártyát.
- A saját körünkben elvehetünk kártyát egy másik játékostól, ha mindketten az elvenni kívánt kártya által jelzett városon állunk.
- A kézlímit minden pillanatban él, akkor is, ha egy másik játékostól kapunk kártyát.

Szerepek

Minden játékos kap egy szerepet, amelynek a speciális képességeivel növelheti a csapata esélyeit.



Agronómus

- Egy akcióként helyezz egy víztisztító tokenet egy kapcsolódó régióba
- Ha a víztisztítás akciót választod, eggyel több víztisztító tokenet helyezhetsz fel.



Politikus

- Egy akcióként egy városkártyát átadhatsz bármelyik játékosnak, bármelyik városban. Neked az átadott városkártya által jelölt városban kell lenned.
- Egy akcióként egy városkártyát kicserélhetsz a kezed és a dobott lapok közül. Az egyik cserélt városkártya által jelölt városban kell lenned.



Ápolónő

- A szereped egy megelőző tokenel jár. A játék előkészítése során tedd a tokenet egy a városodhoz kapcsolódó régióba. A megelőző token régiójában lévő városok nem tudnak megfertőződni.
- A megelőző tokened veled utazik. Ha mozgatod (vagy valaki más mozgatja) a bábúdat bármilyen okból, tedd a megelőző tokenedet a bábúddhoz kapcsolódó régióba.



Vasutas

- Körönként egyszer, ha vasútépítés akciót választasz, lehetsz két vasúttokenet folytatólagosan az aktuális városodból kiindulva
- Ha vonattal utazol, vihetsz egy utast (egy másik bábút a városodból).



Királyi Akadémikus

- Ha víztisztítás akciót választasz, bármilyen színű városkártyát eldobhatsz
- Egy akcióként húzd fel a következő három játékoskártyát. Rendezd át, majd helyezd vissza a játékospakli tetejére.



Körorvos

Amikor betegséget kezelsz, vedd le egy kockát az aktuális városodról, majd vedd le egy másikat valamelyik szomszédos városról, vagy még egyet az aktuális városodról.



Tengerész

- Ha hajóval utazol, nem kell kártyát költened
- Ha hajóval utazol, vihetsz egy utast (egy másik bábút a városodból).

Készítők

A játék tervezői: Jesús Torres Castro és Matt Leacock

Illusztráció: Atha Kanaani és Chris Quilliams

Grafika: Philippe Guérin és Karla Ron

Szabálykönyv: Marie-Elaine Bérubé

Szerkesztette: Jean-François Gagné

Külön köszönet Beth Heile-nek és John Knoerzer-nek

Külön köszönet mindenkinek a Jugamos Tod@s-nál

Játékesztelők: Colleen és Donna Leacock, David P., Enrique B., María B., Rafael N., Javi A., Pili M., Luis O., Ana M., Carlos M., Joaquín O., Sandra M., José Luis A., Marta M., Adrián J., Diego G., Silvia M., David A., Juan Carlos J., Emilio M., Elena Z., Rafa M., Álvaro L., JuanFran L., Elena M., Nacho E., Isaac A., Alberto M., Antonio V., Rafa S., Juan L., Maqui N., Jokin G., Sara S., Antonio R., Patricia, Dirk, Barbara, Raúl & Sonso.

© 2016 F2Z Entertainment Inc.

31 rue de la Coopérative

Rigaud QC J0P 1P0

Canada

Magyar fordítás: Pereginé Bojtos Judit Mária

Magyar PDF szerkesztés: saabee

ZMAN
games

info@zmangames.com

www.zmangames.com

Kövessd a Pandemic-et

