

Matt Leacock és Jeroen
Doumen játéka



PANDEMIC™

Rising Tide

Egy kooperatív játék 2 – 5 játékos részére 8 éves kor felett, 45 – 60 perces játékidővel.

Az észak - tengeri viharok és áradások folyamatos áruvízzel fenyegetik Hollandiát. A tengertől és a tengerszint alatti visszanyert földterületek egynegyede régóta gátaktól és szélrómúvektől (szélmalomok) függ, hogy a hollandok biztonságban tudhassák magukat. Most, az ipari forradalom korszakának hajnalán a te feladatod megépíteni a szükséges csatornákat, gátakat, a Delta munkálatok elvégzése, hogy megóvd az embereket a víz emelkedésétől.

A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

A **Pandemic: Rising Tide** játékában mindannyian holland polgári tisztviselők vagytok és megpróbáljátok az egyre fenyegető vizet öbölben tartani. Tudjátok-e irányítani a víz áramlását addig, hogy felépítsétek a modern hidraulikus szerkezeteket, ami segít megvédeni az ismétlődő áradástól?

A **Pandemic: Rising Tide** az együttműködésen alapuló játék, ahol együtt győztök vagy vesztek. A játék célja, hogy felépítsétek a 4 modern hidraulikus szerkezetet, mielőtt kifutnátok az időből. A játékot elvesztitek, ha:

- ha nincs elég vízkockátok, amikor szükség van rá (az áruvíz túlságosan elterjedt), vagy
- ha nincs elég játékkártyátok, amikor szükség van rá (a csapat kifut az időből).

Mindegyik játékos egy különleges szerepet tölt be a játék ideje során, és mindenkinek egy különleges képessége van, hogy javítsa a csapat esélyeit. Miután megismertétek a játékot, az alternatív célok még nagyobb változatosságot és kihívást tartalmaznak.

JÁTÉKTARTOZÉKOK



7 bábu



7 szerepkártya



78 játékkártya
(56 régiókártya, 14 eseménykártya, 8 víhkártya)



56 gáthiba kártya



4 hidraulikus szerkezet jelölő



1 tengerszint jelölő



1 figyelmeztetés jelölő

BEÁLLÍTÁS

1 KÉSZÍTSD ELŐ A JÁTÉKTÁBLÁT ÉS A JÁTÉK DARABJAIT

Helyezd a játéktáblát a többi játékos számára könnyen elérhető helyre, majd tedd mellé az 5 kikötőt, 5 szivattyútelepet és 36 vízkockát. A 4 hidraulikus szerkezet jelölőt a játéktáblán ábrázolt helyre rakd.

A játéktáblán minden pirossal jelölt gáthelyszínre helyezz 1 – 1 gátat. A játék ideje alatt mind az 50 gátat használni fogjátok. Megjegyzés: Két gáthelyszín 2 gáttal kezdődik.

Tedd vissza a játék dobozába a 12 célkártyát, a 36 népszerűkockát és a népszerűvesztés kártyát. Ezeket az összetevőket egy másik játékuáltozatban fogjátok használni.

2 HELYEZD A JÁTÉKTÁBLÁRA A TENGERSZINT JELÖLŐT ÉS A KEZDETI VÍZKOCKÁKAT

A tengerszint jelölőt a tengerszint sáv legalacsonyabb, „2”-es mezőjére tedd, majd helyezz el 2 - 2 vízkockát Nordzee-ban és Zuiderzee-ben. Ezek tengerek. A vízkockákat arra használjátok, hogy meghatározzátok, mennyi víz áramlik a játéktábla régióiba (földterületekre), és a tengerekben lévő vízkockák száma növekszik a tengerszint emelkedésével.

Helyezd az alábbi vízkockák számát a következő régiókra (az összes határos Zuiderzee-vel):

- Wieringermeer-re 1 vízkocka,
- Markerwaard-ra 2,
- Flevoand-ra 2 és
- Noordoostpolder-re szintén 2 vízkocka kerüljön.

Ezeknek a régióknak 1 vagy 2 van a neük alatt, mintegy beállítási emlékeztetőként.

3 GÁTHIBA A RÉGIÓKBAN

Keverd össze a gáthiba kártyákat és fordíts fel közülük 3 lapot. Minden egyes kártya esetében 3 gátat távolíts el az adott régióból. A régió gáthibája azt jelenti, hogy eltávolítod a gátat. A gátak két régiót határolnak, amelyek mindkettő régióhoz tartoznak. Ha több gát van egy régióban, akkor közösen döntsétek el, hogy melyiket veszitek le. Ha nincs gát az adott régióban, akkor 1 vízkockát adjatok a régióhoz. Egy régióban nem lehet 3-nál több vízkocka. Csak a játék előkészülete alatt, ha 3-nál több vízkockát próbálsz lehelyezni egy régióra, annak nincs hatása.

Például: Bianka 3 kártyát felhúz, és 3 gátat távolít el mindegyik kártyához tartozó régióból. Ő felhúzta:



• Walcheren
(és levesz 3 gátat)



Peel en Maasvlei
(és leveszi a 2 gátat, hozzáad 1 vízkockát, mivel nem volt egy harmadik gát, amit levehetett volna)



Színtén egy Peel en Maasvlei (és hozzáad 2 vízkockát, nem 3-at, mert a régióknak nem lehet több mint 3 vízkockájuk)

Fordíts fel még 3 gáthiba kártyát. Minden kártya esetében 2 gátat távolíts el az adott régióból.

Fordíts fel még további 3 gáthiba kártyát. Minden kártya esetében 1 gátat távolíts el az adott régióból.

Ezt a 9 gáthiba kártyát képpel felfelé fordítva a gáthiba kártyák dobó paklijára tedd. A másik gáthiba kártyák képezik a húzó paklit.

Megjegyzés: Az eredeti Pandemic-től eltérően, a gáthiba húzó paklijában két kártya jut minden régióra.





4

MINDENKI ELVESZ EGY JÁTÉKOS KÁRTYÁT, EGY BÁBUT ÉS HATÁROZZÁTOK MEG A KEZDŐ JÁTÉKOST

Minden játékos kapjon egy referenciakártyát. Keverd meg a szerepkártyákat és mindenkinek ossz belőle képpel felfelé fordítva egy lapot és az annak megfelelő bábút. A bábukat mindannyian Delflandra helyezétek. A megmaradt bábukat, szerepkártyákat és referenciakártyákat rakd vissza a játék dobozába.

A viharkártyákat a játék 5. lépéséig tegyétek félre.

Képpel lefelé fordítva keverd meg az eseménykártyákat és véletlenszerűen tedd félre az alábbi táblázatban szereplő kártyák számát. Ezeket az eseményeket add hozzá a régiókártyák paklijához. A megmaradt eseménykártyákat pedig tedd vissza a játék dobozában anélkül, hogy megnéznéd őket. Keverd össze az játékkártyákat (régiók és események) és képpel felfelé fordítva oszd ki mindenkinek megfelelő számú kezdőlapokat.

Játékosok száma	Események	Kezdőkártyák
2	4	4
3	5	3
4	6	2
5	8	2

A játékosok kártyáikat képpel felfelé tartják az asztalon. A **kezdőjátékos** az lesz, akinek a régiókártyáján a legrövidebb „Elsődleges védvonal” felsorolás van.

5

A JÁTÉKKÁRTYA PAKLI ELŐKÉSZÍTÉSE

Válaszd ki a játék nehézségi szintjét 6, 7 vagy 8 viharkártyával, bevezető, normál vagy hős játékmód esetén. Vegyél ki minden fel nem használt viharkártyát a játékból.

Megjegyzés: Ez sokkal több, mint az eredeti Pandemic játékban használt járványkártyák száma!

A játékban maradt játékkártya paklit képpel lefelé fordítva oszd fel annyi egyenlő méretű kisebb paklira, ahány viharkártyát használtok. Minden egyes kisebb pakliba képpel lefelé fordítva keverj bele egy viharkártyát, majd ezekből alakítsd ki a játékkártya paklit úgy, hogy a kisebb paklikat egymás alá helyezed.

A figyelmeztető jelölőt tedd a játékkártya pakli mellé (Később, miután megépítettétek az első szivattyútelepet, a jelölőt a játékkártya pakli tetejére teszitek, mintegy emlékeztetőül, hogy a „Szivattyúuk működtetése” lépést minden körben elvégezzétek.)



Kisebb paklik

Viharkártyák

6

A KEZDETI VÍZÁRAMLÁS ELVÉGZÉSE

Mielőtt az kezdő játékos elkezdi a körét, a kezdeti vízáramlást el kell végeznie a következő oldalon leírtak szerint.

KEZDETI VÍZÁRAMLÁS

A régiókban és a két tengeren (Noordzee és Zuiderzee) lévő vízcockák árvizet okozhatnak a szomszédos régiókban. (Képzeld el, hogy a víz az elárasztott régiókból továbbáramlik a kevés vizet tartalmazó régiókba.) A gátak és a magasabban fekvő régiók ezt az áramlást megakadályozzák, mint például Veluwe és Oost-Brabant régiói.

A játék kezdete előtt ellenőrizd sorrendben a következő lépéseket:

1. Minden **3 vízcockával** rendelkező régió alacsonyan fekvő szomszédját vizsgálj meg: ha nem védett az első régiótól gáttal, akkor adj hozzá annyi vízcockát, hogy legalább 2 vízcocka legyen ott. (Ne adj vízcockát olyan régióhoz, amelynek már 2 vagy 3 vízcockája van.)
2. Majd minden **2 vízcockával** rendelkező régió alacsonyan fekvő szomszédját is vizsgálj meg: ha nem védett az első régiótól gáttal, akkor adj hozzá annyi vízcockát, hogy legalább 1 vízcocka legyen ott. (Ne adj vízcockát olyan régióhoz, amelynek már legalább 1 vízcocka van.)

Például: Bianka leellenőriz minden olyan régiót, amelyben egynél több vízcocka van, hogy lássa a víz áramlását bármelyik szomszédos régióra. A víz áramlása a következőképpen alakul:

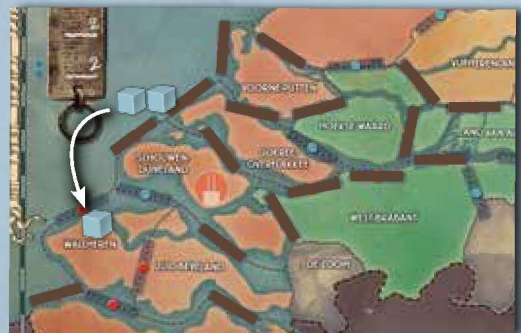
- Peel en Maasvallenben lévő 3 vízcocka miatt Roer en Overmaas és Land van Maas en Waal 2 – 2 vízcockát kapnak. Oost-Brabant nem kap vízcockát, mert magasán fekvő régió.



- Land van Maas en Waalon 2 vízcocka van, ez esetben Betuwe kap 1 vízcockát.



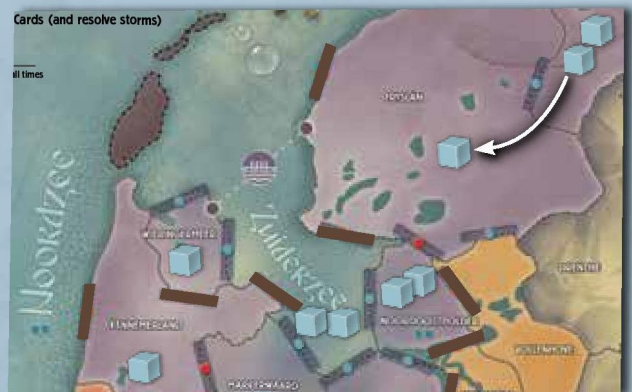
- Noordzee 2 vízcockája miatt Walcheren kap 1 vízcockát.



- Markerwaardon lévő 2 vízcocka miatt Kennemerland és Delfland részesül 1 – 1 vízcockában.



- Noorderzijlvestben 2 vízcocka van, ezért Fryslân 1 vízcockát kap, viszont Drenthe mivel magasán fekvő régió, ezért víz most oda nem áramlik. Noordoostpolderből szintén áramolhat át víz Fryslânba, de mivel ebben a térségben már van 1 vízcocka, ezért több nem kerül oda.



JÁTÉKMENET

Minden játékos köre 5 lépésből áll:

1. Végezz el 4 akciót
2. Szivattyúk működtetése
3. Húzz fel 2 játékkártyát (a viharkártyák kezelése)
4. Gáthiba
5. Vízáramlás

Miután egy játékos végzett a vízáramlás lépésével, a bal oldalán ülő játékos kezd meg a körét.

A játék során egymásnak tanácsokat, javaslatokat adhattok, de a döntés mindig azé a játékosé, akinek a köre van éppen.

A játékos kézkártyáitok régió- és eseménykártyákból állnak.

A régiókártyák olyan erőforrások, amelyeket a célok teljesítéséhez és bizonyos akciók elvégzéséhez használtak. Az események bármikor kijátszhatók, akár egy másik játékos köre alatt is.

VÉGEZZ EL 4 AKCIÓT

Legfeljebb 4 akciót hajthatsz végre minden körben. Az alább felsorolt lista bármely kombinációját választhatod.

Egy akciót akár többször is elvégezhetsz egy körben, de minden egyes végrehajtás akciónak számít.

A szereped különleges képességei megváltoztathatják egy akció elvégzését.

Vannak olyan akciók, amelyek egy kézkártyád eldobására utasítanak, ilyenkor minden kártya a megfelelő dobó pakliba kerül.

MOZGÁSAKCIÓK



AUTÓVAL/KOMPPAL

Mozogj egy szomszédos alacsony vagy magas fekvésű régióra.



HAJÓVAL

Dobj el egy régiókártyát a mozgáshoz, és lépj arra a régióra, amelynek a neve szerepel a kártyán.



KÜLÖNJÁRAT HAJÓVAL

Dobd el azt a régiókártyát, amelyen jelenleg tartózkodsz, hogy átmozoghass a játéktábla bármelyik régiójára.



VISSZATÉRÉS EGY KIKÖTŐBE

Mozogj egy kikötővel rendelkező régióra. (Amely régió tartózkodsz, annak nem szükséges kikötővel rendelkeznie, hogy ezt a mozgást megtehesd.)

EGYÉB AKCIÓK



SZIVATTYÚZÁS

Vegyél le egy vízkockát arról a régióról, ahol tartózkodsz és tedd vissza a készletbe.



GÁTÉPÍTÉS (HA NINCS OTT VÍZKOCKA)

Helyezz a készletből egy gátat a jelenlegi tartózkodási helyednek megfelelő régiód határára, de csak akkor, ha nincs vízkocka a régiódban. A gáthelyszíneken bármennyi számú gát elhelyezhető (szükség esetén felhalmozod őket). Ha az összes gát használatban van, akkor helyezz át gátat egy másik régióból a saját régiódba.

Ne feledd, hogy vannak hatások, mint például az eseménykártyák vagy a hidraulikus szerkezet építése, amivel lehetőség nyílik arra, hogy akkor is van lehetőség gátat lehelyezni, amikor vízkockák vannak az adott régióban.

Például: *Bianka nem építhet gátat Walcheren és Schouwen-Duiveland között, mert Walcherenben víz van.*

A) *Ha átmegy Schouwen-Duivelandbe, megépítheti ezt a gátat.*

B) *Másik lehetőségként először elvégez egy Szivattyú akciót, hogy eltávolítsa a vizet, majd ezután egy másik akcióként megépíti a gátat.*



SZIVATTYÚTELEP ÉPÍTÉSE

Dobj el egy olyan régiókártyát, amelynek a neve megegyezik a jelenlegi régióddal és a készletből helyezz ide egy szivattyútelepet. Ha az összes szivattyútelep használatban van, akkor bármelyik régióból áthelyezheted a saját régiódba a szivattyútelep jelölőt. Minden régióban csak egy szivattyútelep lehet.



Tipp: Miután már játékba került egy szivattyútelep, javasoljuk, hogy a figyelmeztetés jelölőt tegyétek a játékos pakli tetejére emlékeztetőül, hogy minden körben a játékos elvégezze a Szivattyúk működtetésének lépését még a kártyák húzása előtt.

A szivattyútelepek minden körben automatikusan eltávolítanak egy vízkockát a Szivattyúk működtetése lépésnél (lásd a 6. oldalon: „Szivattyúk működtetése”).

KIKÖTŐ ÉPÍTÉSE

Dobj el egy olyan régiókártyát, amely megegyezik a jelenlegi tartózkodási régióddal és a készletből helyezz fel ide egy kikötőt. Ha az összes kikötő használatban van, akkor bármelyik régióból áthelyezheted a saját régiódba a kikötő jelölőt. Minden régióban csak egy kikötő lehet.

A Visszatérés a kikötőbe akcióval egy kikötőbe tudsz mozogni és nem szükséges egy kikötőben tartózkodnod ahhoz, hogy egy másik kikötőbe jussz át.



ERŐFORRÁSOK MEGOSZTÁSA

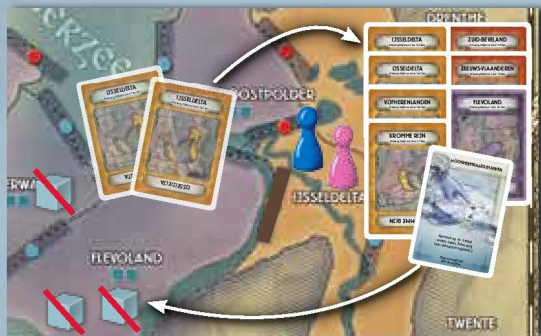
Ezt az akciót kétféle módon végezheted el:

- **átadsz** egy olyan régiókártyát a játékosársadnak, amely megegyezik a jelenlegi tartózkodási régióddal, vagy
- **elveszel** a játékosársadtól egy régiókártyát, amely megegyezik azzal a régióval, ahol tartózkodsz.

A másik játékosal egy régióban kell, hogy tartózkodjatok, és közös megegyezéssel kell ezt a döntést meghoznotok.

Ha a kártyaszerzéssel több, mint 7 kártya van a kezvedben, akkor azonnal dobj el egy kártyát vagy juttassz ki egy eseménykártyát (lásd 9. oldalon. „Eseménykártyák”).

Például: Bianka és Sára az IJsseldelta régióban vannak. Bianka a sárga kártyákat gyűjti, Sárának pedig mindkettő IJsseldelta kártya a kezében van. Bianka megkérdezi Sárát, hogy elveheti-e őket. Megegyeznek, és ezzel Bianka két akciót el is használ mindkét kártyára (akcióként egy kártya). Biankának most 8 kártya lett a kezében, ezért úgy dönt, hogy kijátssza a Hoogheemraadschappen eseménykártyát (eltávolít 3 vízkockát), amivel 7-re csökkenti a kezében tartott lapok számát.



HIDRAULIKUS SZERKEZET ÉPÍTÉSE

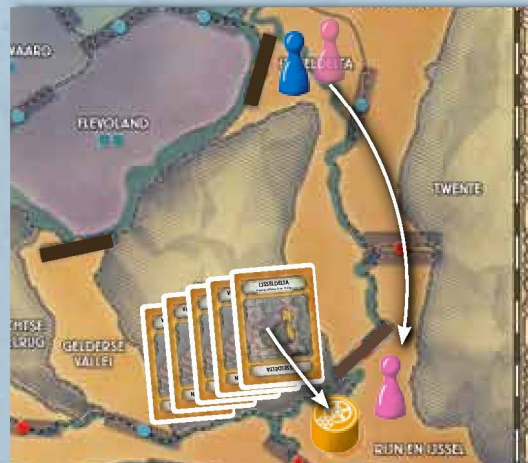
Az a régió, amelyben egy hidraulikus szerkezet mező van (hór alakú ikon, amely megegyezik a hidraulikus szerkezet ikonjával), dobj el a színével megegyező 5 régiókártyát, hogy lehelyezhesd a hidraulikus szerkezet jelölőt a mezőre. Összesen 4 hidraulikus szerkezet van, amely mindegyike egy mezővel van összekötöttesben (régiószínenként egy).

Az Afsluitdijk hidraulikus szerkezet megépítéséhez neked a Wieringermeer vagy Fryslân régióban kell lenned. Ez a mező nem egy külön régió.

Ahogy felépül a hidraulikus szerkezet, az azonnali vagy folyamatos előnyt ad (lásd a 10. oldalon: „Hidraulikus szerkezetek”).



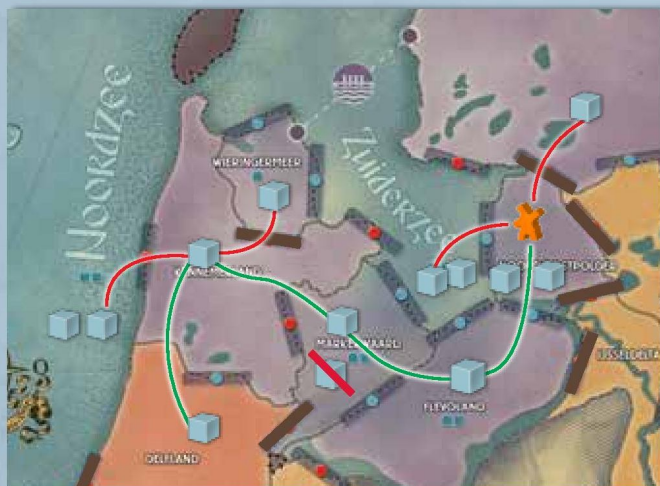
Például: Bianka miután két sárga régiókártyát elvett Sárától, így a kezében már 5 sárga kártyalap lett. Harmadik mozgásakciójával dél irányába, Rijn en IJsselbe megy. Negyedik akciójával eldobja az 5 sárga régiókártyáit, hogy felépítse a Normaliseringsweken hidraulikus szerkezetét. Ezután kihasználva a szerkezet által nyújtott lehetőséget, 4 gátat ad a sárga régiókhoz.



SZIVATTYÚK MŰKÖDTETÉSE

Minden szivattyúteleppel rendelkező régióban, ahol legalább 1 vízkocka van, távolíts el 1 vízkockát egy kiválasztott alacsonyan fekvő régióról. A szivattyútelep egy vagy több régión keresztül képes egy összefüggő terület vagy területekről 1 vízkockát leszedni. Minden régiónak tartalmaznia kell egy vízkockát és ezt a területet vagy területeket nem keresztezheti tenger vagy gát. Az eltávolított vízkockákat tedd vissza a készletbe. Ha több szivattyútelep van, akkor ezeket bármilyen sorrendben működtetheted.

Például: Sára Markerwaardból eltávolít egy vízkockát, mivel az elárasztott összefüggő terület a Noordoostpolderben lévő szivattyútelepről indul. Eltávolíthatta volna a vízkockát Noordoostpolderből, Flevolandból, Kennemerlandból vagy Delflandból. Wieringermeerből, Fryslânból, vagy Noorderzijlvestből nem távolíthat el vízkockát, mivel az elárasztott összefüggő területet megszakítja a gát és a tenger, tehát Zuiderzeeről (tenger) sem vehet le vízkockát.



HÚZZ FEL 2 KÁRTYÁT

Húzd fel a pakli felső 2 lapját.



Ha kevesebb, mint 2 kártya van a pakliban a játék véget ér és a csapat veszített! (Ne alkoss új húzó paklit a dobó pakliból.)

VIHAROK

Ha a felhúzott kártya viharkártyát tartalmaz, akkor azonnal hajtsd végre a következő lépéseket:

1. Tengerszint emelkedés: A tengerszint jelölőt mozgasd egy mezővel felfelé a tengerszint sávon. Ha a tengerszint emelkedik (2-ről 3-ra vagy 3-ról 4-re), adj további vízkockát minden tengerhez (Noordzeehoz és a kezdeti Zuiderzeehoz) úgy, hogy a vízkockák száma megegyezzen az új tengerszinttel.

2. Nagyobb áttörés: Húzd fel a legalsó kártyát a gáthiba pakliból. Távolítsd el a régióból 3 gátat (először a gátak eltávolítása, ezután a vízkockák hozzáadása, ha nincs már több gát). Ha a régióban nincsenek gátak és 3 vízkocka van, akkor mielőtt ezt a műveletet befejeznéd, ne helyezz le több vízkockát ide. Ehelyett, ebben a régióban áruíz fordul elő **egyszer** (lásd a 8. oldalon: „Áradás”). Dobd el ezt a gáthiba kártyát a dobó pakliba.



Ha nem tudod lehelyezni a vízkockák aktuális számát, ami szükséges a játékhoz, mert nincs elegendő a készletben, akkor a csapat elvesztette a játékot! Ez megtörténhet egy viharkártya megoldásakor, gáthiba során vagy a vízáramlás lépéseinél (lásd jobbra a „Gáthiba” és a „Vízáramlás” a 8. oldalon).

3. Amikor esik, akkor ömlik: Keverd össze az gáthiba kártya dobó pakliját (az éppen felhúzottat is) és képpel lefelé fordítva helyezd a gáthiba kártya húzó paklijának a tetejére.

Ritka eset, de megtörténhet, hogy egyszerre 2 viharkártyát húzol fel. Ebben az esetben mindhárom lépést végezd el, aztán megint újra. Második alkalommal a „Nagyobb áttörés” lépésnél húzott gáthiba kártya lesz az egyetlen olyan kártya, ami visszakerül a húzó pakliba, a gáthiba pakli tetejére.

A megoldott viharkártyákat tedd vissza a játék dobozába. Ne húzz fel helyettük cserekártyákat.

KÉZLIMIT

Ha bármikor 7 kártyánál több van a kezdedben (miután először megoldottad a viharkártyákat, amiket felhúztál), dobod el a felesleges kártyalapokat vagy játszod ki az eseménykártyákat addig, amíg 7 kártya nem marad a kezdedben (lásd a 9. oldalon: „Eseménykártyák”).

GÁTHIBA

Fordíts fel annyi gáthiba kártyát a húzó pakli tetejéről, egyszerre csak egyet, mint amennyi a jelenlegi tengerszint (a tengerszint sávon álló tengerszint jelölő mutatja). Minden kártya esetében vegyél le a régióról egy gátat és a kártyát dobod a gáthiba dobó paklijába.

Ha több gát van egy régióban, akkor közösen döntsétek el, hogy melyiket vedd le. Amennyiben nincs a régióban gát, akkor a régióhoz adj egy vízkockát.

Ha a régióban nincsenek gátak és már 3 vízkocka van ott, akkor ne adj hozzá egy 4. vízkockát. Ez esetben áradás keletkezik az adott régióban (lásd a 8. oldalon: „Áradás”). Ne feledd, hogy ez a helyzet különbözik attól, amit a játék előkészülete során a 3. lépésnél végeztél.

Például: A játék során a tenger szintje 3-as, ezért Sárának 3 gáthiba kártyát kell húznia.

A) Flevolandot húzza és el kell távolítania az utolsó gátat a régióból.

B) Ezután felhúzza Markerwaardot és 1 vízkockát helyez a régióra, mivel nincs már egy gát sem azon a területen. Még 1 kártyát kell húznia...

(A példa folytatódik a következő oldalon.)



ÁRADÁS

Amikor áradás következik be, helyezz minden alacsonyban fekvő szomszédos régióra 1 vízkockát, ami nem védett az áradási régiótól gáttal. Amennyiben már ezekben a régiókban is 3 vízkocka van, akkor ide se tegyél le egy 4. vízkockát. Helyette mindegyikben egy láncreakciószerű, nagy áradás következik be, miután végrehajtottad az adott régiót.

Amennyiben láncreakciószerű áradás következik be, akkor helyezz le vízkockákat a fentiek szerint. Kivéve, ha az adott régió már megtörtént a nagy áradás akár gáthiba kártya miatt, akár láncreakció áradás (nagy áruvíz) miatt.

Fontos: A tengerek nem régiók és ezért nem lehetnek az áradás vagy a láncreakció részei. Csak ezeken a mezőkön lehet 4 vízkocka (ami a tengerszint emelkedéssel meg is történhet).

Például (folytatás): C Sára harmadik gáthiba kártyája Markerwaard! Mivel Markerwaardon már 3 vízkocka van, ez áradást vált ki. Ahelyett, hogy hozzáadna egy 4. vízkockát, Kennemerlandra és Delflandra helyez 1 – 1-et. Zuiderzeehez nem ad hozzá, mert az tenger és nem tesz vízkockát Flevolandra, mert már 3-mal rendelkezik. Flevolandon láncreakciószerű, nagy áradás következik be, Gelderse Valleire és Kromme Rijnre kerül 1 – 1 vízkocka. Sára Markerwaardra nem helyez vízkockát (mert ez már a gáthiba kártyával áradt), IJsseldeltara és Noordoostpolderre (ezek gáttal vannak elválasztva), vagy Utrechtse Heuvelrugra és Veluwera (magasabban fekvő régiók).



VÍZÁRAMLÁS

Mint ahogy a kezdeti vízáramlás alatt is, ellenőrizd le a játéktáblán minden régió vízáramlását. Ha a tengereknek 4 vízkockájuk van, akkor minden ezzel szomszédos régióhoz adj annyi vízkockát (ha szükséges), hogy legalább 3 vízkockájuk legyen.

Ezután minden 3 vízkockával rendelkező régió szomszédjához adj (ha szükséges) annyi vízkockát, amíg legalább 2 vízkockájuk lesz.

Végül minden olyan 2 vízkockával rendelkező régió szomszédos régiójához adj (ha szükséges) annyi vízkockát, amíg mindegyikük legalább egyet tartalmaz.

A vízkockák hozzáadásakor ne feledd, hogy a víz nem áramlik át a gáton és a magasabban fekvő régiókra.

Például (folytatás): Sára leellenőrzi a játéktáblát. Wieringermeernél hiányzik egy gát Kennemerland szomszédágában, ahol 2 vízkocka van, ezért Sára Wieringermeerhez ad egy vízkockát. Delfland a két vízkockájával szintén Vijfherenlandenbe árad, ezért 1 vízkockát helyez oda.



EGY JÁTÉKKÖR VÉGE

Miután elvégezted a vízáramlás lépését a köröd véget ér. A bal oldaladon ülő játékos köre kezdődik.

A JÁTÉK VÉGE

A játékosok győznek, ha mind a 4 hidraulikus szerkezetet felépítik, függetlenül attól, hogy hány vízkocka van a játéktáblán.

A játékosok két módon veszíthetik el a játékot:

- ha nem tudják lehelyezni az aktuálisan szükséges vízkockák számát a játéktáblára, vagy
- ha a játékos nem tud 2 játékkártyát felhúzni a kártyahúzás lépésénél (és a szivattyúk működtetése) során.

JÁTÉKOSKÁRTYÁK

A kártyákat mindig képpel felfelé fordítva helyezd magad elé, hogy az összes játékos láthassa.

A kézlimitbe csak a nálad lévő kártyák számítanak. A szerepkártya és a referencia kártya ennek nem részei.

A dobó pakliba került kártyákat bármikor szabadon megnézhetitek.

APRÓ PONTOK ÉS EMLÉKEZTETŐK

- Nem tudsz gátat építeni azon a helyszínen, ahol vízkockák vannak.
- Minden átfordított gáthiba kártyáért távolíts el egy gátat az adott régióból. Ha nincs gát a régióban, akkor egy vízkockát helyez le oda.
- Ne feledd, hogy mindkét tengerhez (Noordzee és Zuiderzee) egy vízkockát kell adnod, ha a tengerszint 2-ről 3-ra vagy 3-ról 4-re emelkedik.
- Vízkockákat nem tudsz eltávolítani Zuiderzeeről (hacsak nem építetted meg Afsluitdijiket) vagy Noordzeeről.
- Nem kell olyan régióban tartózkodnod, amely kikötővel rendelkezik, hogy használhasd a Visszatérés a kikötőbe akciót.
- Ne húzz fel másik kártyát a vihkártya helyett.
- A körökben, amikor a tudás megosztása (erőforrás megosztása) akciót végzed, akkor elvehetsz egy kártyát a másik játékostól, ha mindketten ugyanabban a régióban vagytok, ami egyezik a kártyával.
- A 7 kártyás kézlimit mindenkor érvényes, még akkor is, ha egy másik játékostól szerzel kártyát.
- Delfland és Flevoland nem szomszédosak egymással; Markerwaard és Kromme Rijn nem szomszédosak egymással.

ESEMÉNYKÁRTYÁK

Az eseménykártyákat bármikor kijátszhatod, akár más játékos körében is, nem számít akciónak. Az a játékos, aki az eseményt kijátssza, ő dönti el, hogy hogyan történjen ez.

A legtöbb eseménykártya bármikor kijátszható, de nem használható egy kártyahúzás és elvégzése között.

Például: Amikor a gáthiba lépést végzed, az első felhúzott kártyát áradás követi. Ilyenkor nem játszhatod ki a „Korszerűsített csatornázás” eseménykártyát, hogy megelőzd ezt. Az áradás után azonban játszhatod, hogy felhasználd más régiók védelmére, mielőtt felhúznád a következő gáthiba kártyát.

Miután kijátszottál egy eseménykártyát, dobj a játékkártya dobó paklijába.



HIDRAULIKUS SZERKEZETEK



AFSLUITDIJK

Dobj el 5 lila kártyát Wieringermeer vagy Fryslân régiójában, hogy felépítsd a hidraulikus szerkezetet.

Afsluitdijk egy különleges gátként működik, elválasztva Zuiderzee Noordzeetől.

Amikor ez a szerkezet felépül Zuiderzee már nem egy tenger, hanem **kezelj úgy mintha egy alacsonyan fekvő régió:**

- Zuiderzee vízkockáinak száma már nem emelkedik többet a tengerszint emelkedésével. (Amikor a szerkezet felépül és Zuiderzeen 4 vízkocka van, akkor vegyél le egy vízkockát, hogy 3 maradjon.)
- Most már beléphettek a bábuitokkal Zuiderzeebe.
- Ezután már szivattyúzhatjátok a vizet, építhettek szivattyútelepet és kikötőt Zuiderzeeben (úgy, mint a többi alacsonyan fekvő régióban).
- Mivel ez most már egy alacsonyan fekvő terület, ezért áradásoknak van kitéve (ha egy másik vízkocka hozzákerülne, amikor már 3 vízkocka van benne).
- Afsluitdijket soha nem lehet gáthiba kártyával eltávolítani.



DELTAWERKEN

Dobj el 5 narancssárga kártyát Schouwen-Duiveland régiójában, hogy felépítsd a hidraulikus szerkezetet.

Amikor felépült, elhelyezhetsz Noordzee szomszédságában a következő régiókban egy gátat:

- Voorne-Putten
- Goeree-Overflakkee
- Schouwen-Duiveland
- Walcheren
- Zeeuws-Vlaanderen



NORMALISERINGSWERKEN

Dobj el 5 sárga kártyát Rijn en IJssel régiójában, hogy felépítsd a hidraulikus szerkezetet.

Amikor felépült, legfeljebb 4 gátat tehetsz a sárga régióra (régiókra).



RUIMTE VOOR DE RIVIER

Dobj el 5 zöld kártyát Roer en Overmaas régiójában, hogy felépítsd a hidraulikus szerkezetet.

Amikor felépült, távolíts el legfeljebb 6 vízkockát bármelyik zöld régióról.



TÖRTÉNELMI MEGJEGYZÉS

A *Pandemic: Rising Tide* játékát a 19. század második felétől napjainkig a holland történelmi események ihlették. A térkép a holland "waterschappen" (vízi táblák) modelljén alapul, amely valójában egy párhuzamos politikai rendszer és csak vízgazdálkodással foglalkozik. Némi művészi felhatalmazással több, mint száz közül, azokat a régiókat választottuk ki, amelyek ezeket a területeket alkotják, hogy a játék minél játszhatóbb legyen.

A hidraulikus szerkezetek közül négy fontos építmény mellett döntöttünk a játékban. Először két ikonikus szerkezet kapott helyet. Afsluitdijk építése 1932-ben fejeződött be, Zuiderzee vizét egy édesvízi tóvá alakítva. Az egyik eredeti terv az volt, hogy a teljes tavat az elvesztett szárazföldre alakítsák, de végül csak két alacsonyan fekvő terület (polder) jött létre, Noordoostpolder és Flevoland. A harmadik polder Markerwaard is szerepel a térképen, majdnem megvalósult, végül lemondtak róla. A másik ikonikus szerkezet Deltawerken, amelynek az építését 1997-ben fejezték be, és már előre úgy jelentették be, mint a világ hét csodájának egyike. Az 1953-as évtől kezdődően kezdték építeni, hogy megvédje az ország délnyugati és nyugati részét az áradó tengertől, különösen a tavaszi áradások idején.

Az utolsó két szerkezet esetében a folyók irányítására fókuszáltunk: nagy erőfeszítések sorozata volt a Normaliseringswerken, hogy a 20. század második felére normalizálják és kiegyenesítsék a folyó áramlását. Mindkettő az áramlás hatékonyabb szabályozására (áradások korlátozása) és a szállítás feltételeinek a javítására irányult. A legutolsó projekt a Ruimte voor de Rivier volt, amit 2007-ben kezdtek el az elmúlt évtized számos árvizei után. A korábbi döntéseket abban változtatta meg, hogy megint a túláradt területekre koncentráltak – teret adva a folyónak - ahelyett, hogy a magasabb folyami gátakat építették volna.

VÁLTOZÓ CÉLOK

Miután alkalmatok volt néhányszor játszanotok az alapjátékkal, próbáljátok meg a Változó célok játékmódját, amely több változatosságot és kihívást visz a játékba. A Változó célok esetében véletlenszerűen válasszatok meg azokat a célokat, amiket teljesítenetek kell, hogy megnyerjétek a játékot (ahelyett, hogy a 4 hidraulikus szerkezetet építenétek).

TOVÁBBI BEÁLLÍTÁSOK

A játék beállításának első lépése során különítsd el a 12 célkártyát és képezz belőlük 4 paklit szín szerint, majd keverd őket össze külön – külön. Mindegyik pakliból húzz 1 – 1 kártyát és képpel felfelé fordítva helyezd ezeket a játéktábla közelébe.

A megmaradt 8 célkártyát tedd vissza a játék dobozába.

Olvasd el a célkártyák szövegét követve a benne foglalt utasításokat. Ha van benne legalább 1 népességre vonatkozó cél:

- Helyezd a népességkockákat a játéktábla oldalára, hogy egy készletet alkosson.
- A népességveszteség kártyát tedd a játéktáblára, a hidraulikus szerkezetek fölé.
- Most már elvégezhetitek a népesség terjedése akciót.
- Elvesztitek a játékot, ha 5 vagy több népességkocka van a népességveszteség kártyán.

Megjegyzés: Bármelyik hidraulikus szerkezetet felépíthetitek a standard játékból, hogy megkapjátok az előnyöket, még ha ezzel a célok egy része nem is teljesül.

ÚJ AKCIÓ: NÉPESÉG TERJEDÉSE

Akcióként dobj el 1, 2 vagy 3 régiókártyát, amelynek a színe azonos a régió színével és helyezz le **ugyanannyi** népességkockát, ahány kártyát eldobtál.

A régióban a kockák száma (népesség + víz) nem lehet több mint 3. Nem dobhatsz el több lapot, hogy átlépd ezt a limitet.

Például: Bianka eldobott 2 zöld régiókártyát ((West-Brabant és Hoekse Waard) amivel Hoekse Waardra 2 népességkockát helyezett le.

A 3 zöld régiókártyát nem dobhatja el, mert az adott régióban már van 1 vízkocka és a régiók soha nem rendelkezhetnek 3-nál több víz- és/vagy népességkockával.



NÉPESÉGVESZTESÉG



Minden régió 3 kockát tartalmazhat (víz + népesség). Ha vízkockát adnál a régióhoz, amelynek a kockái száma összesen 3, akkor először egy népességkockát kell levinned ahhoz, hogy a vízkockát letehesd.

Az így eltárolt népességkockákat a népességveszteség kártyára kell helyezned.



Elfogadhatatlan veszteségek: Ha népességveszteség kártyára 5 vagy annál több kocka került, akkor túl sok ember halt meg és elvesztették a játékot.

A JÁTÉK GYŐZELME

A játékosok győzedelmeskednek a játékban, ha az összes **aktuális cél** teljesül.

Például: Bianka és Sára korábban többször is találkoztak Wadlopen céljával. Ők a másik három célkitűzés teljesítését folytatták. Szerencsétlenségükre időközben Fryslân eláradt és már nem rendelkeznek 5 népességkockával Noorderzijlvestben és Fryslânban. Ahhoz, hogy győzzenek, újra fel kell ezeket a régiókat tölteniük 5 népességkockára (közben minden más cél teljesíteni).

A JÁTÉK NEHEZÍTÉSE

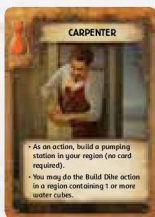
Ha még nagyobb kihívásra vágytok, akkor próbáljátok meg 5 vagy akár 6 célt teljesíteni. (Válasszatok véletlenszerűen célokat, de arra figyeljete, hogy 1 színhez nem használtok-e több mint 2 célt.)

A nehézséget a viharkártyák számának a megváltoztatásával is variálhatjátok. Íme, néhány konfiguráció a játékhoz:

Néu	Célok	Viharkártyák
Bevezető újonc	4	6
Újonc	4	7
Hősies újonc	4	8
Bevezető iparos	5	6
Iparos	5	7
Hősies iparos	5	8
Bevezető mester	6	6
Mester	6	7
Hősies mester	6	8

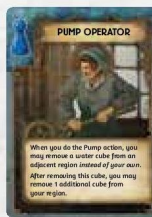
SZEREPEK

A szerepkártyák révén mindannyian egy különleges képességgel rendelkeztek, hogy javítsátok a csapat esélyeit.



ASZTALOS

- A régióban egy akcióval szivattyútelepet tudsz felépíteni (nincs szükség kártyára).
- A gátépítés akciót elvégezheted egy olyan régióban ahol 1 vagy több vízkocka van.



SZIVATTYÚKEZELŐ

A szivattyúzás akciónál a szomszédos régióról levehetsz 1 vízkockát a saját régiód helyett. Miután ezt a vízkockát eltávolítottad, a saját régiódról is levehetsz további 1 vízkockát.



IGAZGATÓ

Egy akcióval bármelyik bábút (beleértve a sajátodat is) áthelyezheted egy olyan régióba, amely 1 vagy több vízkockát tartalmaz. (Előtte beszéljétek meg, mielőtt a másik játékos bábuját mozgatod.)



EGÉSZSÉGÜGYI MÉRNÖK

Egy akcióval, a dobó pakliból vegyél ki egy régiókártyát, amely az aktuális régiódnak megfelelő.



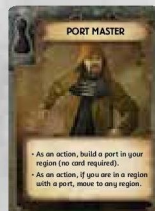
VÍZMÉRNÖK

A gátépítés akcióid során további 1 gátat helyezhetsz erre a helyszínre. (A régió nem tartalmazhat vízkockákat.)



RAKTÁRVEZETŐ

Egy akcióval, ha egy kikötővel rendelkező régióban vagy, adj át bármilyen régiókártyát bármelyik játékosnak.



KIKÖTŐMESTER

- Egy akcióval építs fel a régióban egy kikötőt (nincs szükség kártyára).
- Egy akcióval, ha egy olyan régióban vagy, amely kikötővel rendelkezik, akkor átmozogatsz bármelyik régióba.

STÁBLISTA

Játéktervező: Matt Leacock és Jeroen Doumen

Művészet és grafika: Samuel Shimota

Címlap és belső művészet: Atha Kanaani

Grafikai tervezés: Marie-Elaine Bérubé, Marie-Eve Joly és Samuel Shimota

Szerkesztés: Jean-François Gagné és Justin Kemppainen

Kiadó: Steven Kimball

Játéktesztelők: John Delaney, Bianca van Duijl, Daniel Egnor, Edi Epstein, Kim Farrell, Marsha Hamel, James Hayward, Beth Heile, Trisha and Wei-Hwa Huang, Joe Huber, Richard Jeffers, John Knoerzer, Ragnar Krempel, Paul Lahham, Donna Leacock, Tom Lehmann, Alexandar Ortloff, Joe Rushanan, Michael Tsuk, Ana Ulin, Joris Wiersinga.

Külön köszönet: Tom Lehmann

©2017 Z-Man Games. Pandemic, Z-Man Games, and the Z-Man logo are TMs of Z-Man Games. Fantasy Flight Supply is a TM of Fantasy Flight Games. Z-Man Games is a division of Asmodee North America, Inc. Asmodee North America, Inc. 1995 W. County Road B2, Roseville, MN 55113, USA. 651.639.1905. Actual components may vary from those shown. **Warning! Choking Hazard. Not suitable for children under 36 months.** Contains small parts that could be swallowed or inhaled. Please keep this information for further reference. Made in China.



www.ZMANGames.com