

MATT LEACOCK
ROB DAVIAU

PANDEMIC
LEGACY

1. ÉVAD

PANDEMIC LEGACY

1. ÉVAD

Matt Leacock és Rob Daviau játéka

A világ a széthullás küszöbén. Négy betegség söpör végig a bolygón, a csapatod a frontvonalban harcol.

És ami még rosszabb, az egyik betegség mintha ellenállna bármiféle kezelésnek.

A Pandemic Legacy egy kooperatív játék, amelyben a játékosoknak együtt kell dolgozniuk, hogy kifejlesszék az ellenszereket, és megakadályozzák a fertőzések kitörését, mielőtt 4 betegség megfertőzi az egész emberiséget. Együtt nyertek vagy együtt veszítetek.

Túlélitek az évet, és megmentitek az emberiséget?

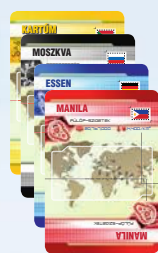
A JÁTÉK ALKATRÉSZEI KEZDETENBEN



5 szerep-
kártya



4 játékosbábu



4 segédletkártya
(játékoszínenként egy)



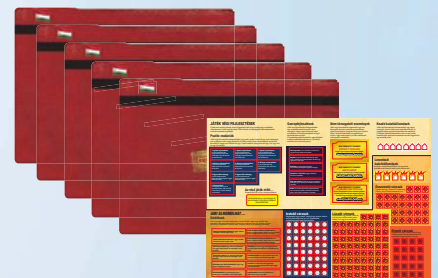
48 fertőzéskártya



62 Örökség kártya



4 civilkártya



5 dosszié és
1 matricaív



4 ellenszérum-jelző



1 fertőzőttségi
szint jelző



1 emlékeztető
jelző



1 kitörésjelző



96 fertőzéskocka
4 színben, színenként 24 darab



1 játéktábla



6 kutatóállomás

1 doboztartó 8 számított dobozzal

Szükségeitek lesz egy tollra. Ez nincs a dobozban.

ÁTTEKINTÉS

HOGYAN KELL EGY LEGACY JÁTÉKOT JÁTSZANI?

A Legacy magyarul örökséget jelent. A legtöbb játékkal ellentétben, amelyek minden játszma során előlről kezdődnek, a Pandemic Legacyban egyes elemek átkerülnek, öröklődnek az újabb és újabb játszmákba a korábbiakból. Az első játék során meghozott döntések hatással lesznek a második harmadik, és minden további, ezzel a példánnyal lejátszott játékra. Különböző csapatok eltérő döntéseket hoznak majd, így a játék is más élmény lesz számukra. Ennek következtében a játék minden csapat számára egyedi élményt nyújt.

Néha írni kell a játék egyes alkatrészeire. Máskor matricák kerülnek a kártyákra vagy a táblára. Sőt az is előfordulhat, hogy egy-egy kártyát el kell pusztítani (össze kell tépni). Ezek a változások véglegesek.

Ezen kívül minden egyes játszma után két játék végi fejlesztéssel készültök fel a következő játszmákra. Matricákat tesztek majd a táblára, a kártyákra és szereplőkre.

A játék során fény derül majd más módokra is, ahogy a játék változhat.

A játék egyes részei ráadásul a legelső játszma előtt még rejtve vannak előttetek. Ahogy haladtok előre a játék során, utasításokat találtok majd arra vonatkozólag, hogy mikor nyithatjátok ki ezeket a csomagokat. Ne nyissátok ki a dobozban található csomagokat, amíg meg nem kapjátok az erre vonatkozó utasításokat. A dossziék szintén rejtett információkat tartalmaznak, amelyekre a játék során derül majd fény.

Egyes szabályok (ezeket A-tól Y-ig jelöltük) hiányoznak ebből a szabálykönyvből. A játék során ezeket a hiányzó szabályokat matricákon kapjátok meg, ezeket be kell majd ragasztanotok a szabálykönyvbe. Attól a pillanattól kezdve a szabályok végérvényesen megváltoznak majd.

HA SOSEM JÁTSZOTTATOK MÉG PANDEMICET...

Javasoljuk, hogy játsszatok néhány játszmát a speciális „Örökség” szabályok nélkül, hogy átérezzétek, milyen döntéseket kell majd meghoznotok.

Olvasátok el a szabálykönyvet, majd játsszatok az alábbi szabályok nélkül:

- A játék hónapjai, Az Örökség pakli, A dossziék
- Küldetések, Támogatás, A játéknaptár, Pániksint
- Sérülések és elveszett szereplők
- Játék végi fejlesztések

Ezeknek a bemelegítő játszmáknak a célja az, hogy kifejlesszék a négy ellenszert, mielőtt bármelyik játék vége feltétel bekövetkezne (lásd a szabálykönyv 14. oldalán). Legalább két játszmát játsszatok le így, hogy belejőjjetek a játékba, mielőtt használnátok a speciális szabályokat.

HA JÁTSZOTTATOK MÁR PANDEMICET...

Látni fogjátok, hogy a Pandemic Legacy első játszmaja ugyanúgy zajlik, csupán néhány változtatással, mint egy Pandemic játszma. A változtatásokról a következő néhány oldalon lesz szó.

MI MARAD ÉS MI ÁLL ALAPHELYZETBE?

A táblára kerülő feliratok, a táblára és a kártyákra kerülő matricák és esetleg az egyes játékalkatrészek eltérése vagy elpusztítása végleges változások.

Minden más minden egyes újabb játszma elején alaphelyzetbe áll. A táblán lévő alkatrészek, kézben lévő kártyák, kitérések stb. a kezdeti állapotból indulnak.

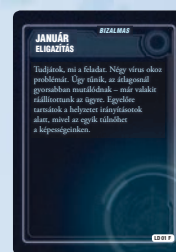
A JÁTÉK HÓNAPJAI

A Pandemic Legacy 12 hónapra oszlik, és a januárral kezdődik.

Ha a csapatotok sikerrel jár egy adott hónapban, továbbléphetek a következő hónapra. Ha elbuktok, még egy esélyt kaptok, hogy sikerrel teljesítsétek az aktuális hónapot. Kezdtetek új játszmába az épp elbukott hónap aktuális szabályaival és küldetéseivel. Ha újra elbuktok, már mindenképpen tovább kell lépnetek a következő hónapra a következő játszmátokhoz, vagyis azt már az újabb hónap szabályai szerint kell majd játszaniotok.

AZ ÖRÖKSÉG PAKLI

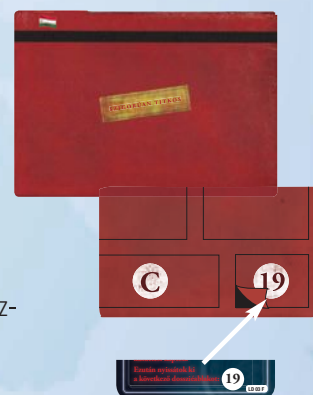
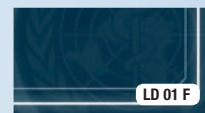
Az Örökség pakliban található kártyák írják le, mi történik a játék 12 hónapja során. A pakli adott sorrendbe rendezve került a játékba – **ne nézzétek át és ne keverjétek meg ezeket a kártyákat!** Egy játszma elején egyesével húzzátok és olvassátok fel a pakliban lévő lapokat, amíg olyan laphoz nem értek, amelynek hátlapján az áll: STOP. Ezen a kártyán látható lesz majd, hogy mikor húzhattok további lapokat a pakliból – ez lehet a játék közben valamikor, a játék végén, vagy a következő hónap elején. Az Örökség pakli egyszeri történet. Ha újra is kell játszaniotok egy hónapot, az Örökség kártyákat ne tegyétek vissza a pakli tetejére. A dobozbelsőben két hely lett kialakítva az Örökség kártyák számára: egy az elhasznált lapoknak, egy pedig a későbbi játszmákban használandó lapoknak.



Ha az Örökség pakli összekeveredne, kérjétek meg valakit, aki nem játszik, hogy a kártyák jobb alsó sarkában látható számok alapján rakja sorba a lapokat. Jobb oldalon az Örökség pakli első lapja látható (LD 01 B). Hogy megelőzzétek a kártyák keveredését, a paklit a csomagolásából való kivétele után **tároljátok az erre szolgáló mélyedésben.**

A DOSSZIÉK

Az öt dosszié tartalmazza a játék során előkerülő matricákat. Ahogy haladtok előre az Örökség pakliban, találkozni fogtok olyan kártyákkal, amelyeken dossziészámok vagy betűk találhatók. Ilyen esetekben egyesével, **egymás után** nyissátok ki – és a perforáció mentén tépjétek le – a kártyán látható számok (vagy betűk) által jelzett dossziéablakokat, és hajtsátok végre őket, mielőtt a következőt kinyitnátok. Egyes ilyen ablakok mögött egyszer használatos matricák találhatók, mások mögött kártyákra ragasztható matricák, amelyek a játszma során többször előkerülnek majd.



A CSOMAGOK

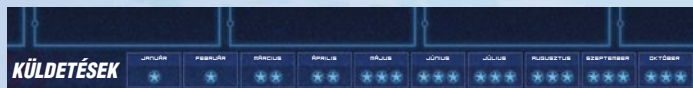
A dobozban nyolc csomag található. A játék során sárga utasítások alapján kell majd ezeket a csomagokat kinyitnotok.

Fontos: a legelső játszma előtt ragasszátok a „Nyissátok ki a 8-as csomagot!” matricát a 8-as csomagon erre kijelölt keretbe.

ÁTTEKINTÉS

KÜLDETÉSEK

Minden egyes játszma előtt küldetést (vagy küldetéseket) kaptok, amelyeket az adott játszmaiban teljesítenetek kell a győzelem érdekében. A győzelemhez szükséges teljesítendő küldetések száma az egyes hónapok mellett a táblán látható.



Ha egy küldetésen az áll: **kötelező**, akkor ezt mindenképp teljesítenetek kell ahhoz, hogy nyerjétek. Azt, hogy a győzelemhez melyik más küldetéseket teljesítetek, nem kell a játszma elején eldöntenetek; várhattok, hogy meglássátok, hogyan alakul a játék.

Egyes küldetések addig maradnak játékban, amíg a csapat nem teljesíti őket; mások egy adott hónap végén kikerülnek a játékból. Az év előrehaladtával új küldetéseket kaptok majd.

TÁMOGATÁS

Minden játszma elején annyi (általatos választott) Támogatott esemény kártyát tesztek a játékospakliba, amennyi a csapat támogatási szintje. Január első játszmája kezdetén a támogatási szint 4, de a játék során ez nőhet és csökkenhet is. A lehető legkisebb támogatás 0, míg a legnagyobb 10.

Ha sosem játszottatok még Pandemicet, az Örökség játékot megelőző, bemelegítő játszmaítokhoz 5 támogatott esemény kártya kerül a pakliba.

A JÁTÉKNAPTÁR

A játszmák során egy naptárban vezessétek a fejlődéseket, győzelmeiteket és vereségeiteket, a résztvevő játékosok és szereplők nevét, és az aktuális támogatási szinteket. Ez a naptár ennek a szabálykönyvnek a hátlapján található.

JÁTÉKNAPTÁR				
Ha nyertek, lépjétek tovább a következő hónapra, és csökkentsétek a támogatási szintet kettővel.				
Ha elvesztitek a hónap első felét, játszátok le a hónap második felét, és növeljétek a támogatási szintet kettővel.				
Ha elvesztitek a hónap második felét, növeljétek a támogatási szintet kettővel, majd lépjétek tovább a következő hónapra.				
A támogatási szint nem csökkenhet 0 alá és nem emelkedhet 10 fölé.				
Hónap	Dátum	Játékosok és szereplők	Győzelem vagy vereség?	Támogatási szint
Január	Korai			4
	Késő			
Február	Korai			
	Késő			
Március	Korai			
	Késő			
Április	Korai			
	Késő			

EMLÉKEZTETŐ JELZŐ



Ez a jelző a játék során időnként emlékezteti a játékosokat arra, hogy valamit észben kell tartaniuk.

A JÁTÉKTÁBLA

RÉGIÓK

A tábla hat régióra oszlik, mindegyik nagyjából egy földrésznek felel meg. Ezek a játék során később játszanak majd szerepet.

A KÜLDETÉSEK HELYE

A tábla egyik sarkában található az a sáv, ahova a küldetések kerülnek. Január egyetlen küldetéssel kezdődik. A további hónapok során más küldetések is fel-, illetve lekerülnek.

A VÍRUSOK NYOMON KÖVETÉSÉRE KIJELELT TERÜLET

Ezen a részen vezethetők a négy betegséget érintő változások.



PÁNIKSZINT

A betegségek terjedésével a városokban pánik tör ki. Amikor egy városban kitörés történik, a város pániksztintje eggyel emelkedik. Amikor egy városban először tör ki pánik, tegyetek egy 1. szint (instabil) matricát a táblára a város mellett található pániksztint-keretbe. Ezt követően a későbbi matricák (2. szint, 3. szint stb.) a korábbi matricának a tetejére kerülnek majd. Az egyes pániksztintek hatása alább látható. A **hatások összeadódnak**.

SZINT



ÁLLAPOT

Instabil

Lázadó

Összeomló

Elesett

HATÁS

Nincs hatás.

A játékosok nem utazhatnak ide vagy innen menetrend szerinti járással vagy különjárással. Az itt lévő kutatóállomásokat lerombolták, új kutatóállomást ide nem lehet építeni.

Dobj el egy, a város színének megfelelő lapot, ha autóval/komppal a városba akarsz utazni.

Dobj el még egy, a város színének megfelelő lapot (összesen kettőt), ha autóval/komppal a városba akarsz utazni.

Ha a figurád a városban tartózkodik, amikor a város elesik, az adott szereplő odaveszett. Az odaveszett szereplőkről az 5. oldalon olvashatsz.



A 2. szint matrica felragasztásával a város állapota instabilról lázadóvá változik.

SZEREPEK

Minden játékos egy bizonyos szereplőt irányít, akinek a különleges képességei növelik a csapat esélyeit. Minden játékos azzal kezdi az első játszmat, hogy megalkot egy szereplőt.

Egy szereplő megalkotásához: Válassz egy szerepkártyát (minden szerep más-más különleges képességekkel rendelkezik), és nevezd el a szereplődet!

Ide kerül az „A” SZABÁLYMATRICA

Ezeknek a szereplőknek játszmaról játszmará követhetjük a történetét, és akár *oda is veszhetnek* (lásd alább). Nem kell minden játék során ugyanazzal a szereplővel játszani.



SÉRÜLÉSEK

A játék során a szereplők mentálisan vagy fizikálisan sérülhetnek. Amikor ez megtörténik, válassz egyet a felhasználható sérülések közül, és ragaszd azt fel a szerepkártyádra. A szereplők megsérülnek, ha egy olyan városban tartózkodnak, ahol kitörés történik, vagy megsérülhetnek más, később játékba kerülő szabályok szerinti módokon is.

Amikor egy olyan szereplőre kell sérülést ragasztanod, amelynek kártyáján erre már nincs hely, az a szereplő elveszett.

ODAVESZETT SZEREPLŐK

Ha egy szerepkártyára fel kellene ragasztanod egy sérülést, de sérülésnek már nincs több hely, vagy ha a szereplőd egy városban tartózkodik annak elestekor, a szereplőd elveszett.

Amikor a szereplőd odavész, pusztítsd el (tépd össze) a szerepkártyáját. Sem ebben, sem a későbbi játszmákban nem vehet már részt. Dobd el az összes kártyádat, vegyél el egy, a bábudnak megfelelő színű civilkártyát, és tedd a bábudat egy olyan városba, ahol van kutatóállomás (ez lehet az aktuális városod is). Ha nincs a játékban kutatóállomás, akkor a figurádat tedd Atlantába. Ha a szereplőd a köröd során veszett oda, akkor folytasd a körödet, felhasználva a maradék akciót

A SZEREPEKRŐL

A játék megismerése után ezt a részt használd, ha a szereplők képességeinek részletesebb leírására vagy kíváncsi.



Általános szakértő

Az Általános szakértő szereplőjén 4 különböző fejlesztésnek van hely, és körönként 5 akciót hajthat végre.



Diszpécser

A Diszpécser egy akcióként:

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

A Diszpécser csak mozgatni tudja a többi játékos bábut, más akciókat (pl. betegség kezelését) nem hajthat végre velük.

Amikor egy Diszpécser a sajátjaként mozgatja valaki más figuráját:

- ne a mozgatott szerep, hanem a Diszpécser sérüléseit és fejlődéseit használjátok,
- a (közvetlen járathoz, különjáráshoz, egy összeomló vagy elesett városba való belépéshez) kijátszandó vagy eldobandó lapok a diszpécser lapjai kell, hogy legyenek. A különjáráshoz eldobott lapnak a mozgatott bábu kiinduló városával kell megegyeznie.



Kutató

A tudás megosztása akció végrehajtása során a Kutató bármilyen városkártyát átadhat egy vele egy városban tartózkodó játékosnak. Ennek a kártyának *nem kell* megegyeznie az általuk elfoglalt várossal. A kártyát a Kutatónak *kell átadnia* a másik játékos kezébe, de az átadás bármelyikük körében megtörténhet.



Mikrobiológus

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



Orvos

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

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

Ezen felül az Orvos megakadályozza a kifejlesztett ellenszerrel rendelkező betegségek víruskockáinak felrakását (és a kitöréseket) abban a városban, ahol áll. Az Orvos automatikus víruskocka-levétele más játékosok körében is megtörténik.

ELŐKÉSZÜLETEK

Észrevehettétek, hogy egyes lépések hiányoznak. Ezek később kerülnek majd játékba és a szabályba.

1 Olvassátok el a küldetés Eligazítását!

Amikor először játszottok egy hónapot, húzzatok lapokat az Örökség pakli tetejéről addig, amíg olyan kártyát nem láttok, amelyen az áll: STOP. Olvassátok el az Eligazítást, és (ha vannak, akkor) tegyétek az új kártyákat a játékba.

2 Készítsétek elő a táblát és az alkatrészeket!

Készítsétek az összes épületet (kezdetben csak kutatóállomásaitok vannak) a tábla közelébe. A kockákat a színük szerint válogassátok szét 4 kupacba. Tegyetek egy kutatóállomást minden olyan városba, amely mellett Kezdő kutatóállomás matrica található. (A játék elején csak Atlantában van ilyen.) A későbbi játékokban előfordulhat, hogy más alkatrészeket is a táblára kell majd tennetek.

3 Tegyétek fel a kitörésjelzőt, az ellenszerjelzőket és a küldetéseket!

Tegyétek a kitörésjelzőt a kitörésszámláló 0-s mezőjére, az ellenszerjelzőket pedig üvegcsé oldalukkal felfelé a vírusok nyomon követésére kijelölt terület alá. Tegyétek az összes aktuális küldetést a küldetéssávra.

5 Válasszatok támogatott eseményeket, keverjétek őket a pakliba, és osszátok lapokat minden játékosnak!

Csapatként kell döntenetek arról, hogy melyik támogatott események kerüljenek a pakliba. A játékospakliban annyi támogatott esemény lehet, amennyi az aktuális támogatási szintetek. (Az első játék során a támogatási szintetek 4.) Keverjétek össze a kiválasztott eseménykártyákat a városkártyákkal, és osszátok lapokat minden játékosnak a játékoszámtól függően:

Játékosok száma	Kártyák száma
2	4
3	3
4	2

A Pandemic Legacyban a játékosok mindig képpel felfelé tartják maguk előtt a kártyáikat.

6 Készítsétek elő a játékospaklit!

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

7 Válasszatok szerepeket és kezdővárost!

Minden játékos válasszon egy szerepet és egy játékoszint, majd vegye el a hozzá tartozó segédletkártyát és bábút. Ha már nem maradt elég szerepkártya (lásd oda-vesszett szereplők, 5. oldal), akkor valakinek egy civillel kell játszania. Az összes bábút tegyétek fel egy tetszés szerinti kutatóállomással rendelkező városra. (Az első játékot a játékosok Atlantában kezdik.) Az összes szereplőnek ugyanabban a városban kell kezdenie. A fennmaradó szerepkártyákat és bábukat tegyétek vissza a dobozba. Ha nincs a táblán kutatóállomás, akkor a játékosok Atlanta romjain kezdenek.

Kutatóállomások



Kitörésjelző

Kitörésszámláló



Ellenszerjelzők

A vírusok nyomon követésére kijelölt terület



pakli

Keverjétekbe!



Fertőzésmutató sáv

Fertőzéskártyák

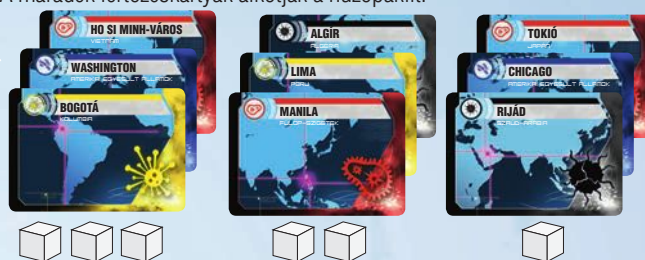
A fertőzéskártyák dobópaklija

Fertőzésjelölő

4

Fertőzésjelölők felhelyezése, 9 város megfertőzése

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



Használjátok a kártyáknak megfelelő színű víruskockákat.

B SZABÁLYMÁTRICA

C SZABÁLYMÁTRICA

8

D SZABÁLYMÁTRICA

9

Jutalmak a győzelemért

Egy hónap megnyeréséért a következő hónapra jutalom jár. Ezt a jutalmat most kell felhasználni. (Az első játék során nincs ilyen jutalom.)

10

Kezdődhet a játék!

A figurák közül véletlenszerűen válasszatok ki egyet. Ennek a figurának a tulajdonosa kezdi a játékot, majd a többiek az óramutató járása szerinti sorrendben követik őt.

A JÁTÉK MENETE

Minden játékos köre 3 fázisra oszlik.

1. 4 akció végrehajtása
2. 2 játékoskártya húzása
3. Városok fertőzése

Amint a játékos végzett a városok fertőzésével, a bal oldali szomszédja kerül sorra.

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

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

7

E SZABÁLYMÁTRICA

A körödben legfeljebb 4 akciót hajthatsz végre.

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

MOZGÁSAKCIÓK



Autóval/komppal

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



A tábla szélén eltűnő vonal a tábla másik oldalán „bukkan elő”, így kötve össze városokat. Például Sydney és Los Angeles össze van kötve egymással.



Menetrend szerinti járat repülővel

Dobj el egy kártyát, hogy eljuss az azon szereplő városba. Menetrend szerinti járatl nem repülhetsz lázadó, összeomló vagy elesett városba vagy városból.



Különjárat repülővel

Dobj el egy olyan kártyát, amelyen az a város szerepel, ahol jelenleg tartózkodsz, és átmozoghatsz bármelyik városba. Különjáratl nem repülhetsz lázadó, összeomló vagy elesett városba vagy városból.



Ingajarat repülővel

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

F SZABÁLYMÁTRICA

EGYÉB AKCIÓK



Épület építése

Dobj el egy olyan kártyát, amelyen az a város szerepel, ahol jelenleg tartózkodsz, és tegyél egy épületet erre a helyre. Januárban csak kutatóállomások állnak rendelkezésre; később más lehetőségeik is lesznek. Az épületet a tábla melletti készletből vegyék el. Ha egy adott típusból az összes épület már a táblán van, akkor bármelyik, már a táblán lévő átelyezheted. Egy városban egy épülettípusból csak egy épület állhat.



Betegség kezelése

Vegyél le 1 víruskockát arról a városról, ahol jelenleg tartózkodsz, és tedd azt vissza a tábla melletti tartalékba. Ha az adott vírus ellenszerét már kifejlesztettétek (lásd a következő oldalon), akkor egy akcióval az összes olyan színű víruskockát leveheted a városról.

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

Ha sikerül levenni egy olyan betegség utolsó víruskockáját a tábláról, amelynek már kifejlesztettétek az ellenszerét, akkor az adott vírust sikerült teljesen kiirtani. Fordítsátok az ellenszer-jelzőjét a „O” oldalára.

Amikor egy betegséget először sikerül teljesen kiirtani, nevezzétek el, majd írjátok ezt a nevet a táblára a vírusok nyomon követésére kijelölt területre. Egy betegség teljes kiirtásával ráadásul lehetőségek nyílnak játék végi jutalomként egy pozitív mutációval felruházni az adott betegséget. Pozitív mutációval csak olyan betegséget ruházhatok fel, amelyet az éppen véget érő játékban sikerült teljesen kiirtani.

A győzelemhez nem szükséges teljesen kiirtani egy adott betegséget. Ám ha egy már teljesen kiirtott betegség városa fertőződné meg, nem kerülnek fel új víruskockák (lásd a Járványok és fertőzések részt a 11-12. oldalon). Ha egy olyan vírus utolsó kockáját vesszük le a tábláról, amelynek az ellenszere még nincs kifejlesztve, az nem jár semmilyen hatással.



Tudás megosztása

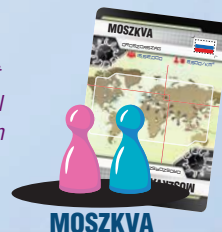
Ezt az akciót kétféleképpen hajthatod végre:

- add oda** jelenlegi városod kártyáját egy játékosnak, vagy
- vedd el** jelenlegi városod kártyáját egy másik játékostól.

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

Ha a lapot megkapó játékos ezzel több mint hét lapot tartana a kezében, akkor azonnal el kell dobnia egy lapot, vagy ki kell játszania egy eseménykártyát.

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





Ellenszérum kifejlesztése

Bármely kutatóállomáson eldobhatsz 5 egyforma színű kártyát, hogy kifejleszd az adott színhez tartozó ellenszérumot. Fedjétek le az adott fertőzés jelét a megfelelő ellenszer-jelzővel a vírusok nyomon követésére kijelölt terület tetején. Ha már nincs több víruskocka ebből a színből a táblán, akkor az adott vírust sikerült teljesen kiirtani. Fordítsátok az ellenszer-jelzőjét a „” oldalára.

Ha egy ellenszérum kifejlesztése (egy pozitív mutáció következtében) nem kerül akcióba, akkor a játékos azonnal eldobhatja a kezéből az öt egyforma színű kártyát, akkor is, ha épp nem az ő köre van.

Ha egy betegség ellenszerét kifejlesztették, a víruskockái a táblán maradnak, és egy fertőzés vagy járvány során továbbra is kell ebből a színből új víruskockákat tenni a táblára (lásd a Járványok és fertőzések részt a 11-12. oldalon). Az ellenszérum kifejlesztésével azonban könnyebb az adott betegség kezelése.

Példa: az első körben Misi a következő négy akciót hajtja végre:

1) Elautózik Chicagóba (Atlantából), (2) elautózik San Franciscóba, (3) betegséget kezel San Franciscóban és levesz egy kék víruskockát, majd (4) még egyszer betegséget kezel San Franciscóban, és levesz egy újabb kék víruskockát.

Misi ezzel végzett az akciófáziséval.



Példa: a játék egy későbbi részében járunk, amikor a piros betegség ellenszere már ki lett fejlesztve.

3 piros víruskocka maradt a táblán Manilában, ahol a Mikrobiológussal játszó Bori (rózsaszín bábu) kezdi a körét. Bori (1) betegséget kezel Manilában, ezzel leveszi az ott lévő mindhárom piros víruskockát egy akcióval (mivel az ellenszérumot már kifejlesztették). Ezzel a piros betegséget végleg kiirtották, így a piros ellenszer-jelzőt át lehet fordítani a „” oldalára.

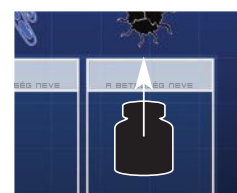
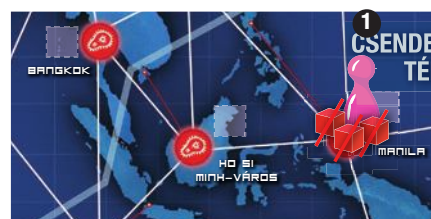


Misi, a Kutató (türkiz bábu) Csennaiban van, ahova egy kutatóállomást épített.

Misi elmondja Borinak, hogy nála van a Kairóhoz tartozó városkártya, amit át is ad Borinak, ha Borinak valahogy sikerül eljutnia Csennaiba (mivel Misi a kutató, bármilyen kártyát átadhat a kezéből). Bori eldobja a nála lévő Manila kártyát, és (2) különjáratral Csennaiba repül.

Bori ez után a tudás megosztása akcióval (3) elkéri Misitől a nála lévő Kairó kártyát. Ez Borinak a negyedik fekete kártyája, ami alapvetően nem elég egy ellenszérum kifejlesztéséhez.

Viszont mivel Bori a Mikrobiológus, ezért neki elég 4 kártyát eldobnia egy színből az adott színű ellenszérum kifejlesztéséhez. Bori így (4) kifejleszti a fekete ellenszérumot a csennai-i kutatóállomáson. A fekete ellenszerjelzővel lefedhetik a fekete vírus jelét a táblán. Bori ezzel végzett az akciófáziséval.



G SZABÁLYMATRICA

H SZABÁLYMATRICA

I SZABÁLYMATRICA

J SZABÁLYMATRICA

K SZABÁLYMATRICA

L SZABÁLYMATRICA

M SZABÁLYMATRICA

N SZABÁLYMATRICA

O SZABÁLYMATRICA

KÁRTYÁK HÚZÁSA

A 4 akció végrehajtása után húzzátok fel egyszerre a játékoskártya-pakli legfelső 2 lapját.



Ha a laphúzás előtt már kevesebb mint 2 kártya van a pakliban, akkor a játék véget ért, és játékosok veszítettek! (Ne keverjétek újra az eldobott lapokat.)

P SZABÁLYMATRICA

JÁRVÁNYKÁRTYÁK

Ha a felhúzott kártyák között van **járványkártya**, azt ne vegyétek kézbe (és ne is húzzátok helyette másik kártyát). Helyette azonnal hajtsátok végre a következőket ebben a sorrendben:

1. Fertőzőtség növelése: A fertőzésjelölőt toljátok egy mezővel jobbra a fertőzőeszmütató sávon.

2. Fertőzés terjedése: húzzátok fel a fertőzőkártyák paklijának **legalsó** lapját. Helyeztetek 3 megfelelő színű víruskockát a megfelelő városba, kivéve, ha az adott betegséget már teljesen kiirtottátok. Ha már vannak a városban ilyen színű kockák, ne adjátok 3 kockát hozzá, csak annyit, hogy 3 legyen rajta. Ekkor **járványkitörés** következik (lásd a 13. oldalon). Dobjátok a lapot a dobópaklira.



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

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



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

Ritkán, de előfordulhat, hogy egyszerre 2 járványkártyát húzunk. Ilyen esetekben a fent leírt három lépést hajtsuk végre először az egyik kártyára, majd a másikra is.

Ebben az esetben a második fertőzőkártyát önmagában kell „megkeverni” és a fertőzőpakli tetejére rakni. Fertőzés esetén ebben a városban járványkitörés lesz (lásd később), kivéve, ha ezt egy eseménykártyával sikerül meggátolni. (Az eseménykártyákat lásd a 15. oldalon.)

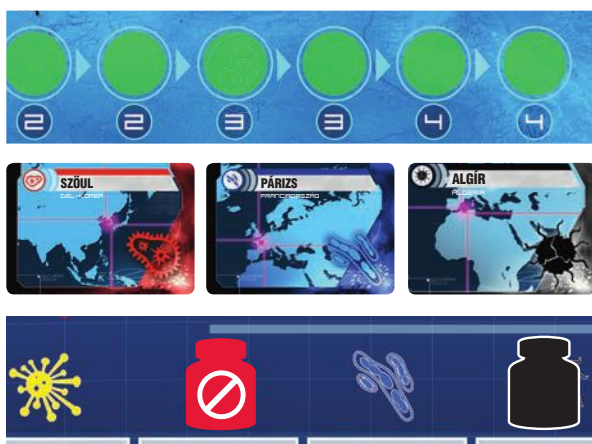
A járványkártyák a végrehajtásuk után kikerülnek az adott játékból. Ne húzzátok helyettük másik kártyát.

Q SZABÁLYMATRICA

FERTŐZÉSEK

Fordítsatok fel az aktuális **fertőzöttségi szintnek** megfelelő mennyiségű lapot a fertőzésekártyák paklijának tetejéről. Ez a szám a fertőzésmutató sávon lévő fertőzésjelölő alatt található. A lapokat egyesével húzzátok és ebben a sorrendben hajtsátok végre, megfertőzve a kártyákon megnevezett városokat.

Ehhez a felhúzott lapon látható városra tegyetek 1-1 megfelelő színű víruskockát, kivéve, ha az adott betegséget már teljesen kiirtottátok. Ha a városon már van 3 víruskocka az adott színből, ne tegyetek fel egy negyediket. Ehelyett **járványkitörés** következik be (lásd a 13. oldalon). A kártyát tegyétek a fertőzésekártyák dobópaklijába.

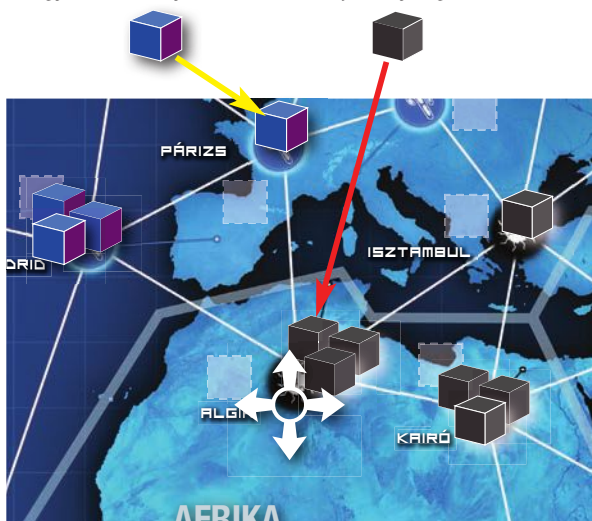


Példa (folytatás): Bori köre a városok megfertőzésével ér véget. Az aktuális fertőzöttségi szint 3, így Bori 3 kártyát húz fel: Szöult, aztán Párizst és végül Algírt.

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

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

A fekete betegség ellenszerét már kifejlesztették ugyan, de a betegséget még nem irtották ki (vannak még fekete víruskockák a táblán), így Borinak meg kell fertőznie Algírt. Mivel már van ott 3 fekete víruskocka, Bori nem tesz fel negyediket. Ehelyett kitör a fekete járvány Algírban.



R SZABÁLYMATRICA

S SZABÁLYMATRICA

T SZABÁLYMATRICA

JÁRVÁNYKITÖRÉSEK

Ha járvány tör ki, mozgassátok a kitöréscsúszót egyelőre a kitörésszámláló sávján. Ezután a kitörést okozó vírus színében tegyetek a kitörés helyszínével szomszédos mindegyik városra 1 vírusszámlát. Ha valamelyik városban már lenne 3 vírusszámla az adott színből, ne tegyetek fel oda negyediket. Ehelyett az aktuális kitörés kockáinak felrakása után a vírus **láncreakció-szerűen** tovább terjed az így létrejövő újabb kitörés helyszínével szomszédos városokba.

Láncreakció esetén mozgassuk a kitörés-jelzőt még egyvel előre a kitörésszámláló sávján. Ez után, ahogy korábban is, tegyük fel a szomszédos városokba egy-egy víruskockát, kivéve azokat a városokat, amelyekben a **jelenlegi** fertőzéstábla következtében (akár láncreakció miatt) már történt járványkitörés.



A kitöréseknek köszönhetően egy-egy városban több színben is lehetnek víruskockák (minden színből legfeljebb 3).

Ha a kitörésjelző eléri a kitörésszámláló utolsó mezőjét, a játék véget ér, és a csapat veszített!

A PÁNIKSZINT NÖVELÉSE

Növeljétek az összes olyan város pániksztintjét, ahol járványkitörés történt. Ha a játék a járványkitörések miatt véget érne, akkor csak az első 8 kitörés városának pániksztintjét növeljétek. Ha (a láncreakciók miatt) 8-nál több városban törne ki a járvány, akkor eldönthetitek, hogy melyik városokban legyen kitörés, és ezzel melyik városok pániksztintje növekedjen. Ekkor is álljatok meg a 8. kitörésnél.

Ha egy város pániksintje 2-re emelkedik, akkor ha van a városban kutatóállomás, azt vegyék le. Ha a városban van egy kezdő kutatóállomás matrica (részletesebben lásd a 14. oldalon), akkor azt fedjék le egy lerombolt kutatóállomás matricával.

Ha egy olyan városban lenne kitörés, amelynek pániksintje már 5, ne tegyetek fel matricát, de a járványkitörést a szabályok szerint hajtsátok végre.

A későbbi játékok során előfordulhat, hogy egy város annyira elszigeteltté válik, hogy az ottani járványkitörések nem hatnak egyetlen szomszédos városra sem. Ilyen esetekben növeljék a város pániksintjét, de ne lépjenek előre a kitörésszelzővel a kitörésszámláló sávon.

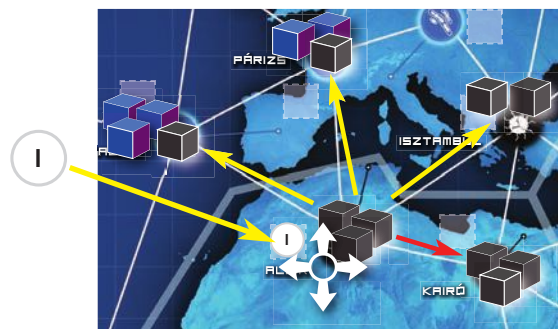
SÉRÜLÉSEK

Azok a szereplők, akik egy járványkitörés helyszínén tartózkodnak, sérülést szenvednek el.

U SZABÁLYMÁTRICA

A KÖR VÉGE

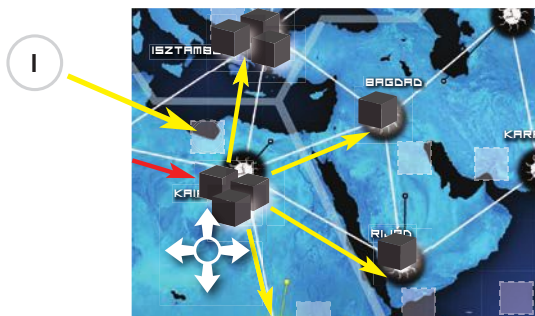
Miután megfertőzte a városokat és eldobta a fertőzőskártyákat, a játékos köre véget ér, és a tőle balra ülő következő játékos kerül sorra.



Péllda (folytatás): Algírban kitör a fekete járvány. Bori eggyel előrébb moztatja a kitöréscijelzőt a kitörésszámláló sávján, majd minden Algírral szomszédos városra (Madrid, Párizs, Isztambul, Kairó) feltesz 1 fekete víruskockát. Kairóban már van három fekete víruskocka, így ide Bori nem tesz fel negyediket. Ehelyett Kairóban a láncreakció következtében újabb kitörés történik.



Bori még egyet lép előre a kitörésszélzővel a kitörésszámláló sávján. Ez után minden Kairóval szomszédos városra (Isztambul, Bagdad, Rijád, Kartúm) feltesz egy fekete víruskockát – kivéve Algíra, mivel ott már volt kitörés az aktuális fertőzőeskártya miatt. Ezután Bori eldobja az Algír fertőzőeskártyát.



A JÁTÉK VÉGE

A játékosok akkor nyernek, ha sikerül a megadott számú küldetést teljesíteniük. A játék ekkor azonnal véget ér, akkor is, ha ez épp egy játékos köre közepén vagy egy kitöréssorozat közben történik meg.

A játék többféleképpen is véget érhet úgy, hogy a játékosok veszítenek:

- azonnal, amint a kitörésjelző eléri a kitörésszámláló sáv utolsó mezőjét,
- azonnal, amint már nem tudunk egy adott színből annyi víruskockát feltenni a táblára, amennyire a szabályok szerint szükség lenne. További kockákat nem kell felrakni, és/vagy kitörések sem történnek,
- ha egy játékos már nem tud 2 kártyát húzni az akciófázisa után.

V SZABÁLYMÁTRICA

AKÁRY NYER, AKÁR VESZÍT, A CSAPAT VÁLASZTHAT (ÖSSZESEN) KÉT JÁTÉK VÉGI FEJLESZTÉST A JÁTÉK VÉGÉN.

HA MEGNYERITEK A JÁTÉKOT

- Megkapjátok a következő hónapra a játék végi jutalmat. A jutalom részletes leírása az Örökség pakli kártyáin található.
- A következő játékot a következő hónap elején kezditek.
- A támogatási szintetek kettővel csökken (de 0 alá soha nem esik), mivel jól tudjátok uralni a helyzetet.
- Jegyezzétek fel az új támogatási szinteket.

HA ELVESZÍTITEK A JÁTÉKOT

- Ha ez volt a hónap első próbálkozása, újra kell próbálkoznotok még ebben a hónapban. Ha már másodszor futottatok neki, akkor a következő játékot már mindenképpen a következő hónap elején kezditek.
- A támogatási szintetek kettővel nő (de 10 fölé soha nem emelkedik), mivel a helyzet azonnali beavatkozást igényel.
- Jegyezzétek fel az új támogatási szinteket.

AKÁR GYŐZTÖK, AKÁR VESZÍTETEK

- Válasszatok két fejlesztést (lásd a következő fejezetben).
- Vegyétek le a tábláról az összes játékelemet.
- Dobjátok el az összes városkártyát. Ezekből a következő játék elején újra kaptok majd. Az Örökség pakli lapjait ne tegyétek vissza az Örökség pakliba akkor sem, ha ugyanazt a hónapot játsszátok újra. Folytassátok onnan, ahol az Örökség pakliban tartottatok.
- Ha ugyanazt a hónapot játsszátok újra, akkor az Eligazítás és a küldetések ugyanazok.

A következő játékok előkészületeit hajtsátok végre a 6-7. oldalon leírtak szerint.

JÁTÉK VÉGI FEJLESZTÉSEK

Akár nyertek, akár veszítetek, minden játék végén válasszatok (összesen) két játék végi fejlesztést. Ugyanazt a fejlesztést is választhatjátok kétszer.

NEM TÁMOGATOTT ESEMÉNYEK

Válasszatok egy eseménymatricát, és ragasszatok fel a játékoskártyák paklijának bármelyik városkártyájára. Ez a kártya mostantól egyszerre városkártya és eseménykártya, így kétféleképp is használható, de nem egyszerre mindkét módon. Ezek a város-/eseménykártyák minden játék során rendelkezésre állnak (nem befolyásolja őket a támogatási szint). Egy városkártyán legfeljebb egy matrica lehet.

KEZDŐ KUTATÓÁLLOMÁSOK

Válasszatok egy várost, amelyben éppen áll egy kutatóállomás, és ragasszatok rá egy kezdő kutatóállomás matricát. A későbbi játékok során minden ilyen matricával ellátott városra tegyetek az előkészületek során egy kutatóállomást. A matricát a város közelébe ragasszatok (hasonlóképp, mint ahogy Atlanta mellé van nyomtatva). A matricával ne fedjétek le a pániksint matricájának helyét.

SZEREPEJLESZTÉSEK

Ragasszatok egy fejlesztésmatricát az egyik szerepkártyára. Minden szerepkártyán 2 fejlesztésnek van hely (kivéve az Általános szakértőt, neki 4 fejlesztése lehet). A szerepejlesztések ráragaszthatók korábbi fejlesztésekre is. Csak olyan szereplők kaphatnak fejlesztést, akik részt vettek az éppen lejátszott játékban.

POZITÍV MUTÁCIÓK

Ha a játék során sikerült teljesen kiirtani egy betegséget, akkor ezt a betegséget elláthatjátok egy pozitív mutációval, így ezt a későbbi játékok során könnyebb lesz gyógyítani. Tegyétek a pozitív mutáció matricáját a táblán a vírus nyomon követésére kijelölt területére.

A Könnyen feltérképezhető mutációval rendelkező betegségek ellenszere azonnal kifejleszthető, amint egy játékos eldobja a megfelelő mennyiségű kártyát. Ez nem kerül akcióba, és más játékos körében is sor kerülhet rá.

W SZABÁLYMÁTRICA

KÁRTYÁK

JÁTEKOSKÁRTYÁK

A játék során lehetőségetek lesz matricákat ragasztani a városkártyákra. Egy városkártyán legfeljebb egy matrica lehet. Amikor kijátszol egy matricával ellátott városkártyát, kiválaszthatod, hogy városkártyaként használd azt, vagy a matrica képességét aktiváld – egyszerre a kettőt nem teheted meg.

A játékosok bármikor átnézhetik a dobópaklikat.

A KÉZBEN TARTHATÓ LAPOK SZÁMA

Ha bármikor több mint 7 lap lenne egy játékos kezében (az esetleg húzott járványkártyák végrehajtása után), dobjon el lapokat, vagy játsszaton ki eseménykártyákat addig, amíg 7 lapja nem lesz (lásd az Eseménykártyák leírásánál alább).

Csak a játékoskártyák számítanak kézben tartott lapoknak.

ESEMÉNYKÁRTYÁK

Egy eseménykártya kijátszása nem számít akciónak. A kártyát kijátszó játékos döntheti el, hogy a kártya hatása hogyan jöjjön létre. Eseménykártyák bármikor kijátszhatók, kivéve egy kártya felhúzása és végrehajtása között.

Példa: a fertőzés során az első felfordított fertőzőkártya járványkitörést okoz. A távoli gyógyítás eseménykártyával ez nem előzhető meg. A kitörés bekövetkezte után, de még a következő fertőzőkártya felhúzása előtt azonban használható a távoli gyógyítás eseménykártya.

Az eseménykártyák kijátszásuk után a játékoskártyák dobópaklijába kerülnek.

ÉPÜLETEK

Egy városban legfeljebb egy épület lehet minden épülettípusból.

KUTATÓÁLLOMÁSOK



Az ellenszérum kifejlesztése akció végrehajtásához egy kutatóállomáson kell tartózkodnod. Ezen kívül az Ingajarat akció segítségével utazhatsz két kutatóállomás között. Ha egy város lázadó lesz, rombold le az ott lévő kutatóállomást. Ha ez egy kezdő kutatóállomás volt, akkor a kezdő kutatóállomás matricára ragassz egy lerombolt kutatóállomás matricát. Lázadó, összeomló vagy elesett városba nem építhetsz kutatóállomást.

X SZABÁLYMATRICA

Y SZABÁLYMATRICA

Kövess a Pandemic társasjátékot
a Facebookon



GYAKRAN ELFELEJTETT SZABÁLYOK

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

MI TÖRTÉNIK, HA ELNÉZTÜNK EGY SZABÁLYT? HISZEN NEM CSINÁLHATJUK VISSZA!

A legtöbb esetben nincs jelentősége. Egy kis szabálytévesztés, egy kihagyott kártya vagy egy elfelejtett apróság nem fogja nagymértékben befolyásolni a játékot. Csak jegyezzétek meg és lépjétek túl rajta.

Egyes esetekben egy kihagyott vagy eltévesztett szabály miatt a játék túl könnyűvé vagy túl nehézvé válhat. Ilyenkor a csapat döntsön, hogy a következő játékra növelik a támogatási szintet (ha a játék véletlenül túl nehézre sikerült) vagy csökkentik azt (ha a játék túl könnyűvé vált).

KÉSZÍTŐK

Tervező: Matt Leacock és Rob Daviau

Fordította: Kohári Zsolt

Grafika: Chris Quilliams

Lektorálta: Molnár László (Lacxox)

Látványterv: Philippe Guérin

Szabálytördelés: Marie-Eve Joly

Szerkesztés: Jean-Francois Gagné

A játék tesztelői: Sherrie Alder, Robby Anderson, Chris Aylott, Margaret és Richard Bliss, Michael Bretzlaff, Brett Burgess, Danny Calderon, Chris és Kim Farrell, Nathan Fluegel, Rich Fulcher, Mark Goetz, Jason Grantz, Mickie Grantz, Chris Grim, Philip Gross, Shelby Hemker, David Heron, Carissa Josephic, Jesse Josephic, Tim Keating, David Kloba, Shawn Murphy, Colleen, Donna, Ruth és Tim Leacock, Patrick Neary, Steve Nix, Dave Nolin, Jonathan Owens, Bryan Reed, Jason Schklar, Jenn Skahen, Ken Tidwell, Stephen Waldron, Kit Yona és Ian Zang.
Gen Con játéktesztelők: Ryan Conder, Martin Lieser, Paul Madden és Nicholas Kent.
Külön köszönet a következőknek: Tom Lehmann, Beth Heil és John Knoerzer.

Az alapjáték angol szabályai megtalálhatók online:
www.zmangames.com/pandemic-online-rules.html

Gyártó: © 2015 F2Z Entertainment Inc.
31 rue de la Coopérative
Rigaud QC J0P 1P0
Canada

Importálja: GémKer-Gémklub Kft.
1092 Budapest, Ráday utca 30.
www.gemker.hu, info@gemker.hu

Z-MAN
games

info@zmangames.com
www.zmangames.com



15

JÁTÉKNAPTÁR

Ha nyertek, lépjete tovább a következő hónapra, és *csökkentsétek* a támogatási szintet kettővel.
 Ha elvesztitek a hónap első felét, játsszátok le a hónap második felét, és *növeljétek* a támogatási szintet kettővel.
 Ha elvesztitek a hónap második felét, *növeljétek* a támogatási szintet kettővel, majd lépjete tovább a következő hónapra.
 A támogatási szint nem csökkenhet 0 alá és nem emelkedhet 10 fölé.

		Támo- gatás	Dátum	Játékosok és szerepek	Győzelem vagy vereség?
Január	Korai	4			
	Késő				
Február	Korai				
	Késő				
Március	Korai				
	Késő				
Április	Korai				
	Késő				
Május	Korai				
	Késő				
Június	Korai				
	Késő				
Július	Korai				
	Késő				
Augusztus	Korai				
	Késő				
Szeptember	Korai				
	Késő				
Október	Korai				
	Késő				
November	Korai				
	Késő				
December	Korai				
	Késő				

JEGYZETEK: