

LÉGY RÉSEN!



Fertőző horrorjáték
Megbízhatasz a barátaidban?



KOORDINÁTÁK: 47°9' DÉL 126°43' NYUGAT
ELSŐ RÁDIÓADÁS: 07:21:03

07:21:06 - **Dr. Campbell:** Halló ... Bzzz ... Halló ...
Providence-i Régészeti Kutatóközpont, Rhode Island.
Hall minket valaki? Nem hallottunk felőletek napok
óta. Hallotok minket? Vétel.

07:21:15 - **Jack Burton:** Itt Jack Burton beszél R'lyeh
szigetéről. Azt hiszem, most halljátok utoljára...
Bzzz... hangomat. Van valami itt, valami időtlen...
és hatalmas. Nem is tudom elmagyarázni, de annyi
biztos, hogy a tenger felől jön, és olyan szaga van,
mint egy bomló hullának. Ez valami tisztátalan
és ismeretlen. Azt hiszem, itt lehet eltemetve,
ahol ezt a faházat felépítettük... Attól félek, az
ittlétünkkel felébresztettük, és... és... Ez a whisky
szar! Itt mindenki olyan, mintha megőrült volna, már
senkiben nem bízhatok... Most egyedül vagyok, de meg
kellett tennem! Meg kellett mentenem legalább saját
magamat... De nem hiszem, hogy sikerült. Nem... Bzzz...
Nem tudom már, hogy ki vagyok, és mi az ördögöt
zártam be a szekrényembe. Kérlek, ne próbáljatok
megtalálni! Ne gyertek... Bzzz... ide... Bzzz... nem engem
fogtok megtalálni, csak valamit, ami úgy néz ki, mint
én... Bzzz... Ne bízhatok senkiben... Zzzz... KOFF! PTUH!
BBBLUBB... és mindenképp... KOFF! KOFF!... tartsátok
magatokat távol a raktárhelyiségtől!

07:22:02 - **Dr. Campbell:** Jack? Mit kellett megtenned?
Maradj a helyeden, azonnal küldünk egy második
csapatot, hogy megkeressen titeket. Ellenőriztük a
koordinátákat, és minden egybevágh, határozottan
R'lyeh szigetén vagytok! Végre megtaláltuk! Az a
mélytengeri hang nem volt véletlen, tudtam! Ez
csodálatos, talán közelebb kerülünk hozzá! Meg tudod
erősíteni? Jack? Jack!

07:22:13 - **Jack Burton:** Persze, csodálatos... Mond-
játok meg a feleségemnek és a lányomnak, hogy
szeretem őket... Kiszálltam, vége.

Ph'nglui mglw'ph
Cthulhu R'lyeh
vogah' mglw' ph'nglui

BAAAA

07:22:17 - **Dr. Campbell:** Jaaaack!!!

Innentől kezdve TI vagytok a történet főszereplői!

Annak a feltáró csapatnak vagytok a tagjai, amelyet a szigetre küldtek, hogy nyomozza ki, mi történt a régészeti expedícióval. Amint a szigetre értek, hatalmas viharba keveredtek, amely elől kénytelenek vagytok egy rozoga faházban keresni menedéket. Hamar észreveszitek, hogy ezt használta az előző csapat előőrese is: odabent, a rádióra borulva, kezében revolverrel, megtaláljátok Jack élettelen testét.



A folyosó végén egy ajtó áll. Úgy tűnik, ahhoz a raktárhelyiséghez vezet, amelyről Jack az utolsó jelentkezése során beszélt a rádión. Az ajtó egyetlen pánton lóg ernyedten; a rászögelt lécek, amelyek akadályozták volna, hogy átjuthassatok rajta, apró darabokra törtek. A helyiség közepén a padlódeszkákat valami feltépte: látni alatta valamit, ami – első pillantásra – egy mocskos vízzel teli kútnak tűnik, amelyből gyomorforgató szag árad.

Megrémiszt titeket a gondolat, hogy... valami... kiszabadulhat a kútból, ezért eltorlaszoljátok az ajtót. Még nem veszitek észre, hogy valami máris kiszabadult a raktárhelyiségből, és már köztetek van. Sőt, **már egy közületek!**



Társaid között rejtőzik A Dolog. Tartsd nyitva a szemed, ne bízz senkiben, és... **LEGY RÉSEN!**

A DOBOZ TARTALMA

Ez a játékszabály + 109 számozott kártya

A JÁTÉK CÉLJA

A játék elején minden játékos „Ember”, de a játék során néhányan meg fognak változni, így létrejön két, egymással szemben álló csapat:

A) Az Emberek

A régészek „A Dolgot” keresik, A céljuk az, hogy együtt dolgozva megtalálják A Dolgot és a fertőzötteket.

B) A Dolog és a Fertőzöttek

A játék előkészületei során egy játékos megkapja A Dolog szerepét. A célja az, hogy elpusztítson minden Embert, Fertőzött bábbá változtatva őket, vagy kiejtve őket a játékból.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI

Kétféle kártya van a játékban, ezek a hátlapjuk alapján könnyen megkülönböztethetők (**REJTÉLY**, és **PÁNIK!**), amelyek összekeverve egyetlen paklit képeznek, plusz van egy „Játékirány” (nyíl) lap.

A játék kezdete előtt össze kell állítanotok a paklit, sorrendben végrehajtva az alábbi lépéseket:

1. „A Dolog” kártyából csak egy van és nincs rajta szám. Mindig a pakliban kell lennie.
2. A játékosok számától függ, hogy melyik kártyákat kell még használnotok: minden olyan kártya, amelynek a jobb alsó sarkában nagyobb szám áll, mint ahányan játszotok, visszakerül a dobozba, és nem vesz részt a játékban (*például 6 személyes játékban az összes olyan kártyát el kell dobni, amelynek a jobb alsó sarkában 7-től 12-ig látható valamelyik szám. Csak a 4-től 6-ig számozott kártyákat használjátok ebben a játszmában*).
3. A megmaradó kártyákból ideiglenesen tegyétek félre a „Fertőzött!”, a **PÁNIK!** kártyákat és „A Dolog” lapot.
4. Keverjétek meg ezeket a kártyákat, és húzzatok annyiszor 4 lapot, ahányan játszotok, mínusz egyet, majd tegyétek hozzá „A Dolog” kártyát (pl. egy 6 személyes játékban válasszatok $6 \times 4 - 1 = 23$ lapot + A Dolog = 24 kártya).
5. Keverjétek meg újra ezeket a lapokat, és adjatok minden játékosnak 4 kártyát. Az egyik játékos így megkapja „A Dolog” kártyát és ezzel „A Dolog” szerepét is azonnal magára ölti.
6. A megmaradó kártyákat keverjétek meg, és képezzetek belőlük egy képpel lefelé fordított paklit az asztal közepén.
7. A „Játékirány” (nyíl) kártyát tegyétek az első játékos elé úgy, hogy a nyíl balra mutasson (jelezve a kör óramutató járása szerinti menetét).

GYORS KEZDÉS

Ha gyorsan szeretnétek a játék sűrűjében találni magatokat, az előkészületben írottakat az alábbiak szerint módosíthatjátok:

Az 1., 2. és 3. pontot a szokásos módon hajtsátok végre, majd

- 4b. Keverjétek meg ezeket a kártyákat, és húzzatok annyiszor 4 lapot, ahányan játszotok, mínusz hármat, majd tegyétek hozzá „A Dolog” kártyát és 2 „Fertőzött!” kártyát (pl. egy 6 személyes játékban válasszatok $6 \times 4 - 3 = 21$ lapot + A Dolog + 2 Fertőzött! = 24 kártya).
- 5b. Hozzatok létre 4 kártyából álló játékospaklikat. Az egyik álljon „A Dolog” kártyából, 2 „Fertőzött!” kártyából és egy véletlenszerűen választott negyedik lapból. A többi játékospaklit véletlenszerűen alakítsátok ki 4-4 kártyából. Adjatok minden játékosnak véletlenszerűen és titkosan egy-egy paklit, vigyázva, hogy senki ne tudja, melyik pakliban van „A Dolog” kártya.

Ezt követően fejezzétek be az előkészületeket a szokásos előkészületek 6. és 7. pontja szerint, és kezdődhet a játék.

A JÁTÉK MENETE

A játékosok úgy tartásák a kártyáikat a kezükben, hogy a többiek ne láthassák azokat (hacsak egy kártya nem utasítja őket másra). Az eldobott lapok egy képpel lefordított dobópakliba kerüljenek a húzópakli mellett. A játék elején a játékosok körei az óramutató járása szerinti sorrendben követik egymást, az osztó játékostól balra ülő játékossal kezdve (ez játék közben megváltozhat). A játékos, amikor sorra kerül, az alábbi lépéseket hajtja végre, ebben a sorrendben:

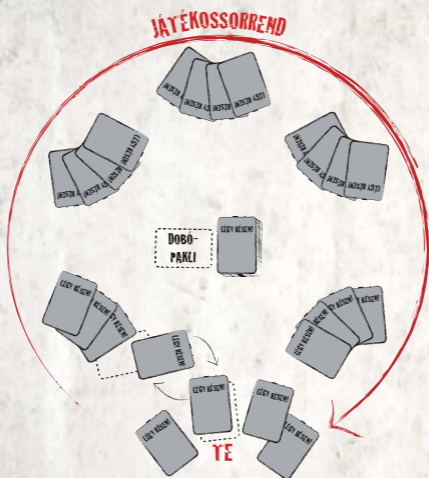
- 1) Felhúz egy kártyát a húzópakliból a kezébe.
- 2) Ha **PÁNIK!** kártyát húz, azonnal ki kell játszania, és miután felhasználta, el kell dobnia (képpel lefelé fordítva).
Ha **REJTÉLY** kártyát húz, egyet kell választania a következő két cselekvés közül:
 - A) Eldob egy kártyát a kezéből a dobópakliba (képpel lefelé), vagy
 - B) Kijátszik egy **REJTÉLY** kártyát a kezéből, végrehajtja az utasításait, és eldobja a dobópakliba (képpel lefelé fordítva).
- 3) Kiválaszt egy **REJTÉLY** kártyát a kezéből, és a soron következő játékosnak felajánlja azt. Ennek a játékosnak **kell** választania egy **REJTÉLY** kártyát a kezéből, és kicserélni azt az aktív játékos által felajánlottal (anélkül, hogy bármelyik kártyát megmutatnátok egymásnak).
Ha „akadály” van a következő játékos és az aktív játékos között (pl. „Lezárt ajtó” vagy „Karantén”), a kártyacsere elmarad.

Miután végrehajtotta mindhárom lépést, az aktív játékos átadja a Játékirány kártyát az utána következőnek, és a köre véget ér. A köre végén a játékosnak mindig **pontosan 4 kártya** van a kezében. A következő játékoson van a sor.

Megjegyzés 1: A kör végén a **csere** mindig képpel lefordított kártyákkal és mindig a sorban következő játékosal történik, hacsak egy kártya másként nem rendelkezik.

Megjegyzés 2: Amikor valaki kijátszik egy kártyát, azt **kizárólag** valamelyik általa választott (bal vagy jobb oldali) szomszédos játékosra játszhatja ki, hacsak a kártya másként nem rendelkezik.

Megjegyzés 3: Minden eldobott kártyát mindig képpel lefelé fordítva rakunk a dobópaklira. Ha a húzópakliból elfogytak a lapok, a dobópakli újrateverésével alkossunk új húzópaklit.



HELYCSERE

Némelyik kártya lehetővé teszi, hogy helyet cseréljünk másik játékosokkal. Ez a helycsere hasznos lehet bármelyik játékosnak, például hogy elmeneküljünk egy nehéz helyzetből, egy játékost üldözőbe vegyünk, hogy kiejthessük, vagy hogy segíthessünk neki. A Dolog számára is hasznos lehet, például hogy elmeneküljön vagy hogy megferdítzhessen másik, a jelenlegi helyétől messze ülő játékosokat. Minden helycsere gyanús, ezért nagyon fontos a megfelelő időzítés!

Bárhogyan is, a helycsere-t kezdő játékos a kártyacsere fázisát a következő játékosal az új helyén hajtja végre, az aktuális játékirány (óra-mutató járásával egyező vagy azzal ellentétes) figyelembe vételével. A játékos köre után az a játékos következik, akivel helyet cserélt, és a szokásos sorrendben folytatódik a játék. Helycsere során a játékosok mindig magukkal viszik a kezükben tartott lapokat.

A játék során három különböző szereped lehet:

1) EMBER

A játék elején minden játékos Ember, kivéve azt a játékos, aki megkapja „A Dolog” kártyát az első körben.

Emberként az a célod, hogy rájőjj, melyik játékos A Dolog és szénné éged egy „Lángszóró” kártyával.

A játékos Ember marad, amíg A Dolog nem ad át neki egy „Fertőzött!” kártyát.

Ha egy Ember „Fertőzött!” kártyát húz a pakliból, attól még nem válik Fertőzötté. Nem cserélheti el ezt a kártyát más játékosal – vagy a kezében tartja, vagy a szokásos módon eldobja. De ha egy másik játékos átad neki egy „Fertőzött!” kártyát (a másik játékosnak A Dolognak kell lennie, mert ezt csak A Dolog teheti meg!), Fertőzötté válik és megkapja ezt az új szerepet.

Játéktipp: A húzópakli kártyáival megvédheted magad, helyet cserélhetsz az asztal körül, információt adhatsz a szerepekről a többi játékosnak, vagy felfedheted a kártyáidat, hogy bebizonyítsd, nem vagy Fertőzött, így a többi Ember nem ejt kitéged tévedésből. Hogy nyerhess, nagyon kell figyelned a játék közben, és meg kell próbálnod kitalálni, ki ellen küzdötök és kivel kell összefognod, hogy elintézhessétek a Fertőzötteket és A Dolgot!

2) FERTŐZÖTT

Az az Ember, aki „Fertőzött!” kártyát kap egy kártyacsere során, Fertőzötté válik. Nem dobhatod el a „Fertőzött!” kártyádat. Most már A Dolog oldalán állsz és igyekezned kell nem elárulni, ki ő, megpróbálva összezavarni az ellenfeleidet és bizalmatlanságot keltve az Emberek között egymás iránt.

Ha a húzópakliból húzol egy másik „Fertőzött!” kártyát (miközben a kezeden is van egy, amit A Dolog adott neked), eldobhatod vagy megtarthatod, hogy majd átpasszolhasd A Dolognak. De nem cserélheted el ezt a kártyát egyetlen Emberrel vagy Fertőzöttel sem.

Megjegyzés: Egy Fertőzött játékosnak mindig lesz legalább egy „Fertőzött!” kártya a kezében.

3) A DOLOG

Egy játékos megkapja a játék elején „A Dolog” kártyát. Innentől fogva ezé a játékosé A Dolog szerepe. Nem dobhatja el vagy cserélheti el „A Dolog” lapot. A Dolog célja az, hogy elpusztítsa az Embereket, vagy Fertőzötté változtassa őket egy-egy „Fertőzött!” kártya átadásával.

Csakis A Dolog fertőzhet meg másokat a „Fertőzött!” kártya csere közben történő átadásával. Így A Dolog az egyetlen játékos, aki a játék során minden játékos szerepével tisztában lesz, és ő lesz az is, aki a játék végén bejelentheti, hogy már nincs több Ember a játékban. A Dolog kaphat „Fertőzött!” kártyákat a Fertőzött játékosokkal való csere során. A túléléshez A Dolognak titokban kell tartania, hogy ki is ő, és gyanút kell keltenie az Emberek között egymás iránt, hogy azok ne találhassák meg (és ne égethessék szénné).

Megjegyzés: A játék során megengedett, sőt javasolt a többi játékosal beszélgetni. Bejelentheted, hogy te ki vagy, blöffölhetsz, hazugságokat állítva, hogy másokat gyanúba keverj, de sosem mutathatod meg a kártyáidat másoknak (hacsak erre egy kártya nem utasít). A többi játékoson múlik, hogy megbíznak benned vagy sem, megítélve a viselkedésedet és eldöntve, hogy csatlakozzanak hozzád, kiejtsenek vagy elmeneküljenek!

TOTÁLIS FERTŐZÉS!

Ha egy csere során csak „Fertőzött!” kártyák vannak a kezében, akkor a kártyacsere nem tud megtörténni (hacsak Fertőző játékosként nem A Dologgal cserélsz éppen kártyát, hiszen ilyen kártyát csak Fertőzöttként és csak A Dolognak adhatnál). Ilyenkor meg kell mutatnod a kártyáidat, és kiestél a játékból!

KIESÉS

Csak a „Lángszóró” kártyával lehet másik játékost kiejteni a játékból, a szerepétől függetlenül.

Ha úgy sejtet, hogy egy melletted (balra vagy jobbra) ülő játékos az ellenséges csapat tagja, kijátszhatod ezt a kártyát, hogy kiejtsd őt.

Hacsak a megtámadott játékosnak nincs „A grillezés elmarad!” kártya a kezében, kiesik a játékból. Az összes kártyáját be kell tennie a dobópakliba anélkül, hogy megmutatná azokat.

FIGYELEM: A Dolog soha nem tarthatja meg a „Lángszóró” kártyát a kezében, vagyis el kell dobnia vagy ki kell cserélnie egy másik játékosal. Ha a többi játékos rájön, hogy a Lángszóró a Dolog kezében van (nem a saját körében), azonnal elveszti a játékot az összes Fertőzött játékosal együtt.

A JÁTÉK VÉGE

A játéknak azonnal vége, amint:

A) A Dolog kiesik a játékból.

Minden játékos bejelenti, hogy melyik oldalon áll (a kártyái bemutatásával). Minden, még játékban maradt Ember csapatként megnyeri a játékot. A Dolog, az összes Fertőzött és az összes kiesett játékos veszít.

B) Nem marad Ember a játékban.

A Dolog bejelentheti, hogy nem maradt Ember. Minden játékosnak be kell jelentenie, melyik oldalon áll (a kártyái megmutatásával). Ha igazat mondott, A Dolog és minden még játékban maradt Fertőzött csapatként megnyeri a játékot. Minden kiesett játékos veszít. Kivétel: ha a játékban maradt utolsó Ember megfertőződésével ért véget a játék, az a játékos a végső értékeléskor továbbra is Embernek számít, és elveszíti a játékot (vagyis érdemes az utolsó vérünkig küzdeni azért, hogy Emberek maradhassunk)!

Különleges eset 1: Abban a kivételes esetben, ha A Dolog meg tud fertőzni minden játékost és egyetlen Ember sem esett ki a játékból, A Dolog az egyetlen nyertes, és mindenki más veszít!

Különleges eset 2: Ha A Dolog bejelenti a győzelmét, de vannak még Emberek a játékban, az utóbbiak felfedhetik kilétüket és megnyerik a játékot, ellenben A Dolog, a Fertőzöttek és a kiesett játékosok mind veszítenek.

REJTÉLY KÁRTYÁK

A **REJTÉLY** kártyák a pakli részei. Felhúzás után a kezünkbe kell fogni őket, és kijátszhatók bármikor a megfelelő időben. Négy fő típusuk van, a hatásuktól függően: **FERTŐZÉS**, **CSELEKVÉS**, **VÉDEKEZÉS** és **AKADÁLY**.

FERTŐZÉSKÁRTYÁK

Ezeknek a kártyáknak a neve pirossal van írva. Ezeket a kártyákat nem lehet kijátszani vagy megmutatni a többi játékosnak (hacsak egy kártya hatása erre nem utasít).

A Dolog – Te vagy „A Dolog” és a célod az, hogy megfertőzd vagy elpusztítsd az Embereket. **NEM** dobhatod vagy cserélheted el ezt a kártyát még akkor sem, ha egy kártya hatása ezt kérné tőled.

Fertőzött! – Ha ezt a kártyát húzod, attól még nem leszel Fertőzött, és valamelyik titkos dobásnál eldobhatod, ha akarod. De ne feledd: ha bárki elkap téged ezzel a kártyával, azt fogja gondolni, hogy Fertőzött vagy!

Ha Ember vagy, soha nem adhatod oda másik játékosnak!

Ha egy másik játékostól kapsz „Fertőzött!” kártyát (ezt csak A Dolog teheti meg), Fertőzötté válsz és adhatsz (másik) „Fertőzött!” kártyákat A Dolognak (de csak neki). De ne feledd, hogy Fertőzöttként mindig meg kell tartanod legalább egy „Fertőzött!” kártyát, és **SOHA** nem dobhatod vagy cserélheted el ezt a lapot, még akkor sem, ha egy kártya hatása ezt kérné tőled.

CSELEKVÉSKÁRTYÁK

Ezeknek a kártyáknak a neve zölddel van írva. Ezeket a kártyákat csak akkor játszhatod ki, ha rajtad van a sor, sohasem válaszként egy másik kártyára. Használat után el kell dobni ezeket.

Lángszóró – Ez az egyetlen kártya, amely ki tud ejteni egy szomszédos játékost.

Analízis – Ha egy másik játékosra kijátszod ezt a lapot, meg kell mutatnia neked az összes kézben tartott lapját.

Fejsze – Ezt a kártyát kijátszhatod magadra vagy egy szomszédos játékosra, hogy elvegyél egy, az adott játékosra ható „Lezárt ajtó” vagy „Karantén” kártyát.

Gyanakvó – Válassz véletlenszerűen egy kártyát egy szomszédos játékostól, nézd meg, majd add vissza neki.

Whisky – Mutasd meg az összes kártyádat a játékosoknak. Ezt a kártyát csak saját magadra játszhatod ki.

Elszánt – Húzz három **REJTÉLY** kártyát, egyet vegyél a kezedbe, és dobd el a többit. Ezt követően játssz ki egy kártyát, vagy dobj el egyet. Kijátszhatsz egy másik „Elszánt” kártyát is ugyanebben a körben. Ha vannak **PÁNIK!** kártyák a pakli tetején, el kell dobnod azokat anélkül, hogy megnéznéd őket, mindaddig, amíg nem húzol három **REJTÉLY** kártyát, amelyek közül választhatsz.

Hátraarc! – Megfordul a játék iránya. Vagyis ha eddig mindig a bal oldali játékos követte az aktív játékost, mostantól a jobb oldali fogja. Ez hatással van a játékosrendre és a kártyacserére is. Fordítsátok meg a játékirány-kártyát, hogy most a másik irányba mutasson.

Cseréljünk helyet! – Állj fel és cserélj helyet egy melletted ülő játékosal (ha nincs az utadban akadály, például „Karantén” vagy „Lezárt ajtó”). A kezetekben lévő kártyákat mindketten vigyétek magatokkal, amikor helyet cseréltek. Ezt követően cserélj kártyát a következő játékosal az új helyen, és a kör véget ér. A következő kört az a játékos kezdi, akivel helyet cseréltél, aztán a játék a rendes játékosrendben folytatódik.

Futás! – Állj fel és cserélj helyet egy szabadon választott játékosal, aki nincs Karanténban! A „Lezárt ajtó” kártyák hatását hagyd figyelmen kívül! A kezetekben lévő kártyákat mindketten vigyétek magatokkal, amikor helyet cseréltek. Ezt követően cserélj kártyát a következő játékosal az új helyen, és a kör véget ér. A következő kört az a játékos kezdi, akivel helyet cseréltél, aztán a játék a rendes játékosrendben folytatódik.

Csábítás – Cserélj ki egy kártyát valamelyik (bármelyik) játékosal, aki nincs karanténban, majd véget ér a köröd.

VÉDEKEZÉSKÁRTYÁK

Ezeknek a kártyáknak a neve kékkel van írva. Ezek a kártyák csak egy másik játékos cselekvésére vagy egy **PÁNIK!** kártya hatására játszhatók ki válaszként, és használat után eldobandók. Védekezéskártya kijátszása után azonnal kell húznod helyette egy másikat a húzópakliból. Ha vannak **PÁNIK!** kártyák a pakli tetején, el kell dobnod azokat anélkül, hogy megnéznéd őket, amíg nem húzol egy **REJTÉLY** kártyát, amit a kezedbe veszel.

Rémisztő – Ezt a kártyát csak egy kártyacsere-ajánlatra játszhatod ki válaszként. Egy játékos vagy kártya hatása által indítványozott kártyacserét ezzel a kártyával visszautasítasz. Nézd meg az elutasított kártyát, majd add vissza a játékosnak.

Nekem jó itt – Ezt a kártyát csak egy „Cseréljünk helyet!” vagy „Futás!” kártyára válaszul játszhatod ki. Ez semmissé teszi annak a kártyának a hatását.

Kösz, nem! – Ezt a kártyát csak egy kártyacsere-ajánlatra játszhatod ki válaszként. Egy játékos vagy kártya hatása által indítványozott kártyacserét ezzel a kártyával visszautasítasz.

Nem talált! – Ezt a kártyát csak egy kártyacsere-ajánlatra játszhatod ki válaszként. Egy játékos vagy kártya hatása által indítványozott kártyacserét ezzel a kártyával visszautasítasz. A játékosrendben utánad következő játékosnak kell kártyát cserélnie helyetted. Ha a csere közben ez a játékos „Fertőzött!” kártyát kap, nem válik Fertőzötté, de biztosra tudhatja majd, hogy A Dologtól vagy egy Fertőzött játékostól kapta a lapot! Ha „akadályok” vannak az útjában, a csere nem kerül sor. A csere indítványozó játékos mellett (a játék aktuális irányában) ülő játékos következik.

A grillezés elmarad! – Ezt a kártyát egy „Lángszóró” kártyára válaszként játszhatod ki, hogy elkerüld, hogy kiejtsenek a játékból.

AKADÁLYKÁRTYÁK

Ezeknek a kártyáknak a neve sárgával van írva. Segítenek elbarikádozni magadat vagy egy másik játékost. Ezek a kártyák játékban maradnak, amíg egy másik lap hatására el nem távolítják őket.

Karantén – Ezt a kártyát kijátszhatod egy szabadon választott melletted ülő játékosra. A következő két körben a „Karanténban” lévő játékos úgy húz, cserél és dob el kártyát, hogy ezeket mindig megmutatja a többi játékosnak. Továbbá nem ejthet ki játékosokat és nem játszhat ki olyan kártyákat, de nem is lehet azok célpontja, amelyek lehetővé tennék a helycserét, hacsak a kártya másként nem rendelkezik.

Például ha a „Karanténban” lévő játékos A Dolog, figyelembe kell vennie, hogy minden „Fertőzött!” kártya, amit másnak kínál, látható lesz minden játékos számára.

A „Karantén” eltávolítható és eldobható a két kör letelte előtt egy „Fejsze” kártyával vagy bizonyos **PÁNIK!** kártyák hatására.

Lezárt ajtó – Kijátszhatod ezt a kártyát az asztalon magad és egy szomszédos játékos közé. Ezután ti ketten nem hajthattok végre olyan cselekedeteket, amelyek egymásra céloznak (kártyák kijátszása, kártyacsere, helycsere). Képpel felfelé fordítva te és a kiválasztott játékos között marad a lap, amíg el nem távolítja egy „Fejsze!” kártya vagy egy **PÁNIK!** kártya hatása.

Ha a játékosok egy másik kártya hatására helyet cserélnek egymással, a „Lezárt ajtó” az eredeti helyén marad az asztalon (az viszont a helycsere eredményeként megváltozhat, hogy melyik játékosokra hat).

PÁNIK! KÁRTYÁK

A **PÁNIK!** kártyák a pakli részét képezik. Ezek véletlenszerű események, amelyek további izgalmat adhatnak a játékhoz.

Ha **PÁNIK!** kártyát húzol a köröd húzás fázisában, azonnal ki kell játszani, az utasításainak végrehajtása után eldobva azt. A **PÁNIK!** kártyák sosem lehetnek részei a kézben tartott lapoknak.

PÁNIK! kártyát csak a köröd kezdetén, a húzás fázisban játszhatod ki. Ha húznod kell másik kártyák (pl. Védekezéskártyák, „Elszánt”, illet-

ve némelyik **PÁNİK!** kártya) hatása miatt, a húzópakli tetejéről minden **PÁNİK!** kártyát el kell dobni anélkül, hogy megnéznétek azokat, egészen addig, amíg nem lehetséges **REJTÉLY** kártyát húzni és a kezedbe venni azt.

HALADÓ SZABÁLYOK

1. A játékosok közötti bizalmatlanság fokozására „A Dolog” kártyát bekeverhetitek a pakliba ahelyett, hogy a játék kezdetén kiosztanátok (ez különösen 4–6 játékos esetén ajánlott).
2. Ha meg akarjátok nehezíteni a játékot A Dolog vagy az Emberek számára, megnövelhetitek vagy lecsökkenthetitek a pakliba kevert „Fertőzött!” kártyák számát a játékosok belátása szerint.
3. Hogy nehezebb legyen legyőzni A Dolgot, a „Lángszóró” és „Analízis” kártyákat az előkészületek 5. lépésében hozzáadhatjátok a húzópaklihoz ahelyett, hogy a játék kezdetén kiosztanátok ezeket.
4. Hogy megnöveljétek a stratégiai lehetőségeket, a „Csábítás”, „Futás!”, „Legyünk barátok!” és „Kifelé innen!” kártyákat a játékos csak a bal vagy jobb oldali szomszédjára játszhatja ki, hacsak nincs Karantén vagy Lezárt ajtó a játékosok között **mindkét irányban**.
5. Haladóbb játékosok szabadon felépíthetik a paklit a kedvük szerint, megváltoztatva, hogy melyik kártyákat használják a játékban.
6. **BOSSZUÁLLÓ MÓD:** ha A Dolog kiesett, és vannak még Fertőzöttek és Emberek is a játékban, a játék nem ér véget. Ehelyett addig folytatódik a küzdelem, amíg az utolsó Fertőzött, vagy az utolsó Ember ki nem esik. A Dolog (csak ő tudja a szerepeket) tovább követi a játékot, és saját belátása szerint utasításokat adhat a többi játékosnak anélkül, hogy bármelyik játékosnak nyíltan kimondaná a szerepét. A Dolog jelenti majd be, hogy mikor van vége a játéknak (amikor sikerült az összes Embert vagy Fertőzöttest kiejteni). A túlélő játékosok (Emberek vagy Fertőzöttek) nyernek, a kiesett játékosok veszítenek.

AZ ALKOTÓK

LÉGY RÉSEN! Antonio Ferrara és Sebastiano Fiorillo játéka
Illusztrációk, grafika és tördelés: Sebastiano Fiorillo
Külön köszönet az illusztrációkért: Alessia Valentina Coppola
Szerkesztés: William Niebling



DELTA VISION

Magyar változat: Delta Vision Kiadó
Fordítás: Molnár László (Laccox). Készítette: Cherubion Kft., Giczi Gyula

w w w . d e l t a v i s i o n . h u

A Fast Press srl kiadványa – Olaszország, Monza, Via Buonarroti 14/a. Minden jog fenntartva.
A Stay Away! márkanév és a Pendragon Game Studio a Fast Press srl. tulajdona. © & TM
2014 Fast Press. A Pendragon Game Studio a Fast Press játékdívizója.
A játék vagy bármelyik részletének másolása, reprodukciója szigorúan tilos!
www.pendragongamestudio.com - pendragongamestudio@gmail.com.

Retain this package and address for future reference.

VIGYÁZAT! 3 éven aluli gyerekek nem adható. Fulladásveszély!

w w w . s t a y a w a y t h e g a m e . c o m