

## A VILÁG MA

2079: a korábban létező nemzetállamokat eltörölte az a globális konfliktus, mely a tiszta ivóvíz birtoklása miatt tört ki. A világ népessége szinte teljesen megsemmisült: az utolsó világegést a becslések szerint mindössze harmincezren éltek csak túl. Négy különböző törzs tengeti kilátástalan életét az atomtűz-perzselt világ földalatti menedékeiben. A jobb életre csak egyetlen halovány remény mutatkozik: csatlakozni a „Konvoj” nevű szervezethez, akik a kihalt földön kutatnak túlélők után, a titkos víz-alatti kolóniájukat benépesítő, leendő állampolgárokat keresve.

Csak a munkabírás, a felszerelés, és a túlélőképesség számít ebben az új világban, és csak egyetlen törzs csatlakozhat végül a Konvojhoz: az, amelyik a legtöbbet tudja felmutatni a túlélésből.

A JÁTÉKOT TERVEZTE:  
GREGORY OLIVER

ILLUSZTRÁLTA:  
MIGUEL COIMBRA



fordította: BEORN (2017)

lektorálta: MORAME

nem hivatalon és nem szó szerinti fordítás

## A JÁTÉK CÉLJA

Az **Outlive** társasjátékban minden játékos egy, a nukleáris holokausztot túlélő törzset irányít. A menedéked egy ideig még meg tudja védelmezni túlélőidet a legrosszabbtól, de nem lesz elegendő a közelgő biztos vég ellen. A Konvoj érkezéséig már csak 6 nap van hátra, és csak remélheted, hogy a tied lesz azon egyetlen törzs, mely végül csatlakozhat hozzájuk. A te törzsednek kell a legértékesebbnek tennie a szemükben. Versenyt futsz az idővel, hogy össze tudj gyűjteni mindent, amire szükséged lesz, és be tudd bizonyítani, hogy a törzsed méltó csatlakozni a Konvojhoz. A törzsed túlélése függ attól, hogy csatlakozhattok-e, mert igen kétséges, hogy a menedéked egy-két hétnél tovább képes lenne még védelmet biztosítani.

Annak bebizonyítására, hogy a te törzsed lesz a legérdemesebb, felderítőket kell felküldened a felszínre, össze kell gyűjtened a megsérült menedéked javításához szükséges erőforrásokat, és táplálékot kell szerezned a túlélőidnek. Fel kell kutatnod és ki kell javítanod felszereléseket, hogy segítsenek a különböző feladataid végrehajtásában, védekezned kell a mindenütt jelenlévő gyilkos sugárzás, és a halálos események ellen, melyek mindegyike nagy veszélyt jelentenek a törzsedre. Minden sikeres cselekedeted után túlélőpontokat kapsz. Az a törzs, amelynek sikerül a Konvoj megérkezéséig a legtöbb túlélőpontot szereznie, elmenekülhet velük együtt ebből a pokolból, és ezzel hosszú időre bebiztosítja a leszármazottaik túlélését.

## JÁTÉKKONCEPCIÓ

Minden játékosnak van egy **menedéke**, és 4 különböző **erejű hős** (melyeket 4 db 3, 3, 4 és 5-ös értékű figura képvisel). Az 5-ös **erejű** hősöd 5 akciót tud végrehajtani a körödben, míg egy 3-as **erejű** hősöd csak 3-at.

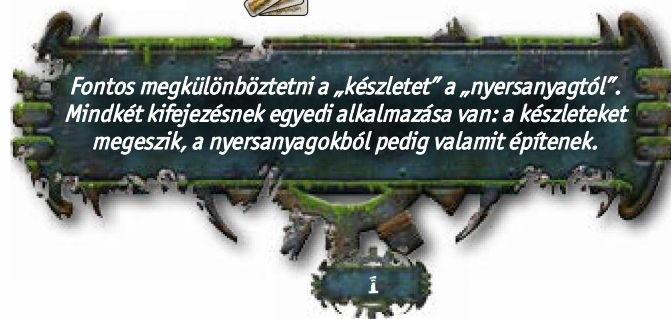


- Minden körödben a 4 hősödet egyikét kell **mozgatnod** a játéktáblán, az alábbi **erőforrások** összegyűjtése érdekében:

- **készletek**: **hús** (🍖), **víz** (💧), **konzervek** (🥫), melyek a túlélők táplálására szolgálnak.

- **nyersanyagok**: **fa** (🪵), **fém** (🔩), és **mikrochip** (📡), melyek segítségével megjavíthatod a menedékedet.

- **lőszer**: az élelmiszerért történő vadászathoz és önvédelemhez. (🔫)



Fontos megkülönböztetni a „készletet” a „nyersanyagtól”. Mindkét kifejezésnek egyedi alkalmazása van: a készleteket megesszük, a nyersanyagokból pedig valamit építünk.

A hősök végigkutatathatják a **városok romjait** annak reményében, hogy különböző felszerelésekre bukkanjanak, amivel javíthatják a túlélési esélyüket.

- A játéktáblán lévő hősöknek minden esetben két eltérő állapotuk lehet: **aktívált** (álló), mellyel azt jelezheted, hogy már csináltak valamit ebben a fordulóban, illetve **tétlen** (fekvő), mellyel azt jelezheted, hogy még nem cselekedtek.



- A játékosok **menedéke** sok különböző **szobát** tartalmazhat,



melyekben bizonyos számú **túlélőt** lehet elszállásolni és különböző bónuszokat adhatnak.

- Az a **szobád ad minden körödben bónuszt** neked, ami **teljesen fel van töltve túlélőkkel**. A nagyobb költségű szobák többeket tudnak eltartani.

**MEGÉPÜLT SZOBA** a túlélőkkel teljesen feltöltött szoba által biztosított bónusz (speciális képesség)

ezeket a készleteket kell biztosítani, ha a szobában legalább 1 túlélő van

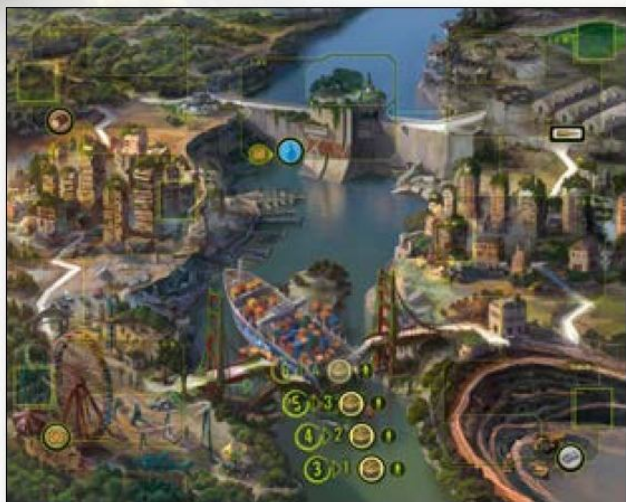
túlélőmezők a megépült szobába kerülő túlélők számára

- A játékosoknak készleteket, nyersanyagokat, vagy lőszerrel kell elkölteniük ahhoz, hogy egy játék közben előforduljon **erőteljes negatív eseményen úrrá tudjanak lenni**.



# JÁTÉKÖSSZETEVŐK

1 JÁTÉKTÁBLA



1 KONVOJTÁBLA



4 EGYÉNI MENEDÉKTÁBLA



16 FIGURA KÜLÖNBÖZŐ ERŐÉRTÉKKEL  
(5, 4, 3, 3) SZÍNENKÉNT 4-4



4 RADIOAKTIVITÁS-JELŐLŐ



100 TÚLÉLŐJELZŐ



30 FA



30 FÉM



30 HÚS



30 VÍZ



30 MIKROCHIP



30 KONZERV



30 LÖSZER



30 VADÁLLATLAPKA



12 ESEMÉNYKÁRTYA



10 VEZÉRKÁRTYA



20 KERESÉSLAPKA



40 FELSZERELÉSLAPKA



12 ALAPSZOBALAPKA



38 FEJLESZTETT SZOBALAPKA



1 SUGÁRZÁSÁLLÓ ALGAJELZŐ



1 KEZDŐJÁTÉKOS-JELZŐ





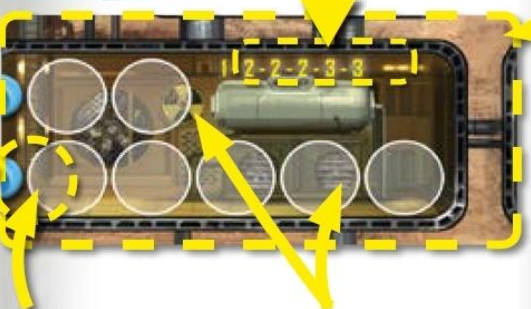
**MENEDEK-TÁBLA**

víz- és élelem készletraktárak

fém-, fa- és mikrochip nyersanyagraktárak

játékos színe

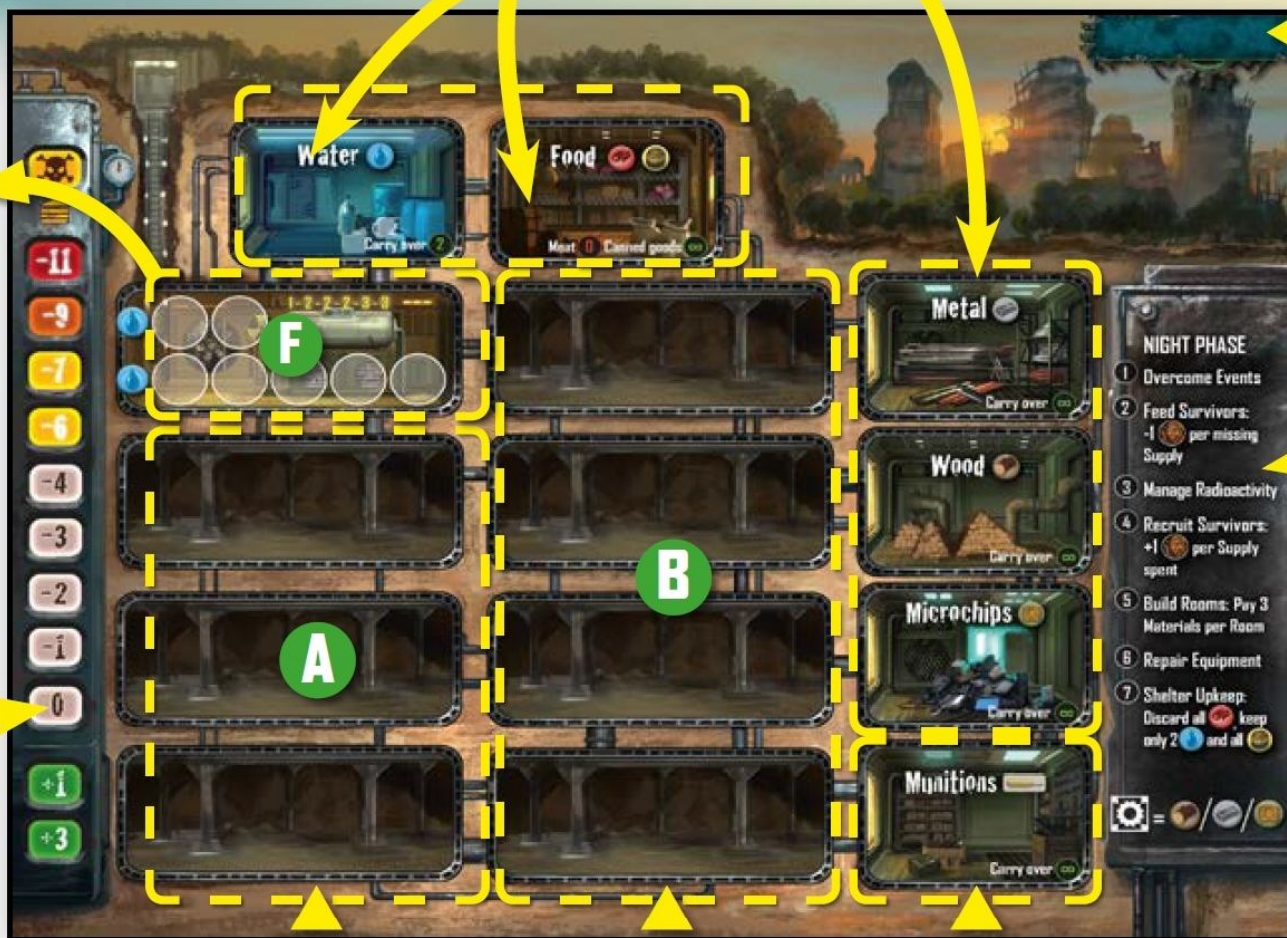
**F LÉGSILIP**



ennyi víz kell, ha az egyes sorokban van legalább 1 túlélő

túlélőmezők (a légszilipben lévő túlélők csökkentik a radioaktivitást)

radioaktivitás-sáv (tedd a radioaktivitás-jelölődet a játék kezdetén a 0-ás mezőre)



éjszaka-fázis összefoglaló

- NIGHT PHASE**
- 1 Overcome Events
  - 2 Feed Survivors: -1 per missing Supply
  - 3 Manage Radioactivity
  - 4 Recruit Survivors: +1 per Supply spent
  - 5 Build Rooms: Pay 3 Materials per Room
  - 6 Repair Equipment
  - 7 Shelter Upkeep: Discard all keep only 2 and all

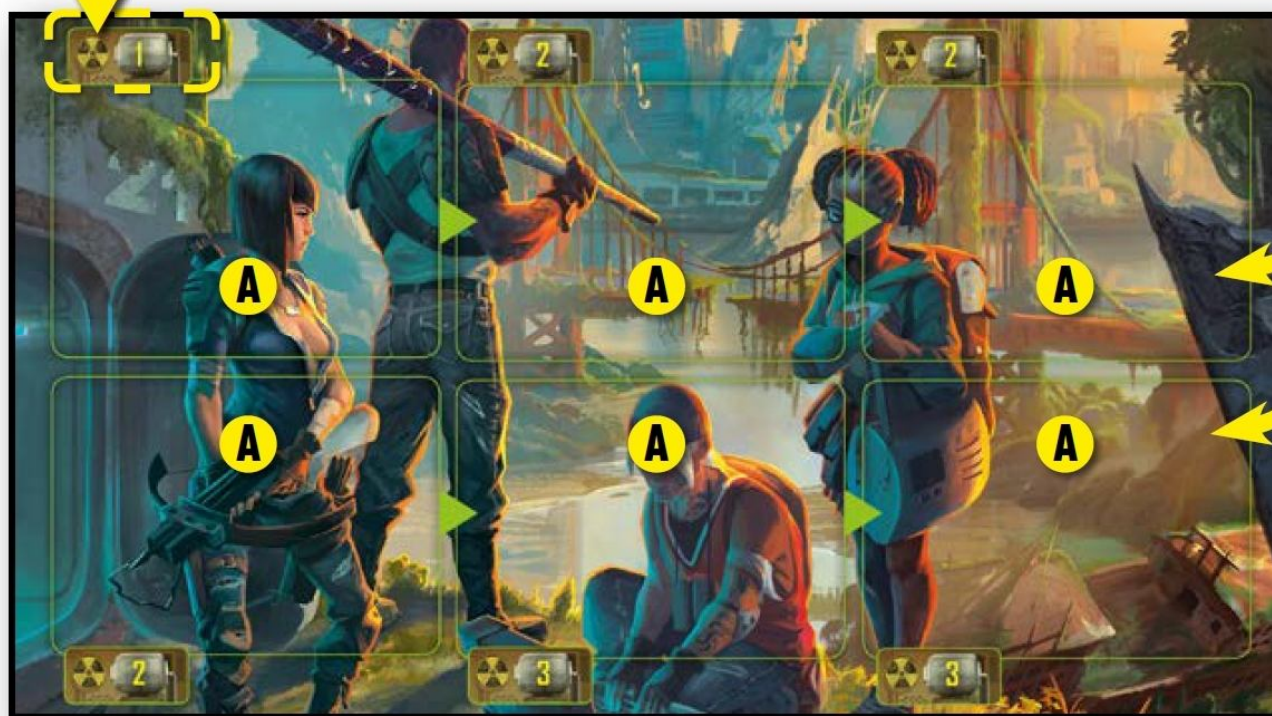
**A** alapszobák építési mezői

**B** fejlesztett szobák építési mezői

lőszerraktár

a külső radioaktivitás szintje az aktuális fordulóban

**KONVOJ-TÁBLA**



**A** felcsapott eseménykártyák mezői



# JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEK

## 1.) EGYÉNI JÁTÉKTERÜLETEK ELŐKÉSZÍTÉSE

- Válassz magadnak egy szintet, és vedd el a **menedéktábládat**.
- Tedd a **radioaktivitás-jelölődet** a menedéktáblád **radioaktivitás-sávjának** 0-ás mezőjére.
- Tedd a **3 alapszobádat** a **menedéktáblád** 3 bal oldali építési mezőjére, a felépítetlen oldalukkal felfele **A**.



- Mindnyájan húzzatok véletlenszerűen **6 fejlesztett szobát** és **2 vezérkártyát** magatoknak.
- Válassz ki **4-et** a kihúzott **6 fejlesztett szobából**, és tedd a **menedéktáblád** középső 3 építési mezőjére, a felépítetlen oldalukkal felfele **B**. A másik kettőt dobd el.
- Építsd meg a **menedéked 7 szobájának egyikét ingyen** (fordítsd át a lapkáját a megépített oldalára). Vegyél el **4 túlélőjelzőt** a közös készletből és **oszd el** őket tetszőleges módon a felépített **szobád** és/vagy a **légzsiliped között F**. Ne felejtsetd el, hogy egy szoba csak akkor ad bónuszt, ha **minden túlélőmezőjén van 1-1 túlélő**.
- Válassz a **2 kihúzott vezéred közül egyet**, a másikat dobd el. A vezérkártyád határozza meg a **hőseid kezdő pozícióit C**, a kezdeti **erőforrásaidat D**, a (törött) kezdő **felszerelésed E**, és a játék-sorrendedet.



Fektesd a vezérkártyádat a menedéktáblád jobb felső sarka mellé úgy, hogy az állása megegyezzen a játéktábla állásával (lásd a következő oldal játék előkészítési példaábráját).

A vezéredtől függ, hogy hol helyezheted el a hőseidet a játék kezdetén. Rajtad múlik, hogy a jelzett 4 helyszín közül melyik hősedet hova teszed. A játékosok vagy egyszerre helyezik el a hőseiket a játéktáblán, vagy - ez egy újabb stratégiai elem lehet - játékos sorrendben hozzák meg döntéseiket.

- **Helyezd el 1-1 hősedet** a vezérkártyádon feltüntetett játéktábla helyszíneken. Tedd az induló **erőforrásaidat** a **menedéked** megfelelő raktármezőire **D**, és minden olyan **felszerelésed**, amellyel a vezéred kezdetben már rendelkezik, tegyél a menedéked bal oldalára **E**. A kezdeti **felszerelésed** minden esetben törött, így még **javítani** kell majd őket.
- A legöregebb **vezérral** rendelkező játékos kapja meg a **kezdőjátékos-jelzőt**.

## 2.) A KONVOJTÁBLA

- **Véletlenszerűen csapj fel 1-1 eseménykártyát** a konvojtábla mind a 6 mezőjére, képpel lefelé **A**.
- A konvojtábla az adott fordulóban bekövetkező események, valamint a környezet aktuális radioaktivitás-szintjének nyomon követésére szolgál.



Például: Carol úgy dönt, hogy azt az alapszobáját építi meg ingyen, amelyen a 4 túlélőmező van, majd mind a 4 túlélőt ebbe a szobába helyezi el. A „Solen Livrich” vezérkártyát választotta, így a rajta lévő szimbólumokat követve, 1-1 hőst a játéktábla erdő, teherhajó, bánya és Feketeerdő Városa helyszíneire küldi. 2 konzervet tesz az étel készletraktárába, a vezére kampóvető nyílpuska felszerelés-kártyáját pedig a menedéktáblája bal oldala mellé fekteti, mint törött felszerelést.

## 3.) A JÁTÉKTÁBLA

- **Tedd a játéktáblát** az asztal közepére **A**.
- **Halmozd a megmaradt erőforrásokat** a játéktábla egyik oldalára **B**, ezzel létrehozva a közös készletet.
- **Keverd meg képpel lefelé a felszereléslapkákat**, és tedd egy kupacba a játéktábla egyik oldalára **C**.
- **Keverd össze véletlenszerűen a vadállatlapkákat**, oszd el őket **3 egyforma méretű kupacba**, majd rakj 1-1 kupacot a vidámpark, az erdő és a bánya helyszínek jelölt mezőjére. A jelzők száma minden kupacban a játékosok számától függ: 2 játékos esetén 6-6 jelző, 3 játékos esetén 8-8, míg 4 játékos esetén 10-10 jelző. Tedd vissza a fel nem használt jelzőket a játék dobozába **D**.
- Keverd össze mindkét város 10-10 **kereséslapkáját** külön-külön, és tedd őket egy-egy kupacba a megjelölt mezőkre. Feketeerdő Városát a játéktábla bal oldalán, míg Csendes-órom Városát a jobb oldalán találod: **E** és **F**.
- **Tedd a sugárzásálló algajelzőt** a katonai bázisra **G**.

Az ábrát lásd a következő oldalon!



# JÁTEK ELŐKÉSZÍTÉSE 4 JÁTEKOS ESETÉN

jelzők kupaccai (közös készlet)



**B**



**JÁTEKTÁBLA**



**A**



**KONVOJTÁBLA**



**E**



algajelő



vadállat-lapok

keresés-lapok

vadállat-lapok

keresés-lapok

vadállat-lapok



**E**

**E** vezér felszeréslapok

**MENEDÉKTÁBLA**



vezérkártya

**C**

felszeréslapok



## JÁTÉKSZABÁLYOK

Egy **Outlive** társasjáték 6 fordulón keresztül (6 napon át) tart. Minden forduló 3-3 fázisból áll:

**1. HAJNAL-FÁZIS** - a játéktábla feltöltése erőforrásokkal.

**2. NAPPAL-FÁZIS** - a hősök előmerészkednek a menedékekből, és erőforrások után kutatnak a senkiföldjén.

**3. ÉJSZAKA-FÁZIS** - az események legyőzése, a túlélők megetetése, a radioaktivitás kezelése, új túlélők toborzása, új szobák építése és azok képességeinek aktiválása, a felszerelések javítása és a menedékek fenntartása.

### A JÁTÉKTÁBLA ERŐFORRÁSOKKAL VALÓ FELTÖLTÉSE

Minden forduló kezdetén a játéktábla összes helyszínét fel kell töltened erőforrásokkal. A közös készlet különböző jelzőit használd, és minden egyes helyszínt nézz végig, hogy mennyi erőforrás van-e rajta, amennyi a játékosok számától függően azon a helyszínen kell. Például 3 játékos esetén minden forduló kezdetén a gát helyszínén 9 vízjelzőnek kell lennie - se többnek, se kevesebbnek. A városokat is az alábbiak szerint kell ilyenkor feltöltened (kereséslapokkal és felszereléslapokkal).

## 1. FÁZIS: HAJNAL

	2	3	4
Az erdőben összesen:	6	8	10

	2	3	4
A gáton összesen:	7	9	11

<b>Játékosok száma:</b>	2	3	4
A katonai bázison összesen:	6	8	10
Forgasd át a sugárzásálló algajelzőt az aktív oldalára:			

#### Feketeerdő Városa

- ▶ Dobd el az összes megmaradt felszereléslapkát, majd csapj fel 3 új lapkát a felszereléslapkából. Ha a felszereléslapki üres, keverd újra az eldobott felszereléslapkákat, egy új húzópaklit készítve így.

- ▶ Keverd össze a 10 kereséslapkát, és tedd őket egy kupacba erre a mezőre. Dobj el a játékosok számától függően néhány lapkát. Az eldobott lapkákat tedd a kupac mellé, hogy láthassátok, mely lapkák nem lesznek elérhetőek a fordulóban.



Játékosok száma	Eldobandó lapkák
2	4
3	2
4	0

#### Csendesorom Városa

- ▶ Dobd el az összes megmaradt felszereléslapkát, majd csapj fel 3 új lapkát a felszereléslapkából. Ha a felszereléslapki üres, keverd újra az eldobott felszereléslapkákat, egy új húzópaklit készítve így.

- ▶ Keverd össze a 10 kereséslapkát, és tedd őket egy kupacba erre a mezőre. Dobj el a játékosok számától függően néhány lapkát. Az eldobott lapkákat tedd a kupac mellé, hogy láthassátok, mely lapkák nem lesznek elérhetőek a fordulóban.



Játékosok száma	Eldobandó lapkák
2	4
3	2
4	0

	2	3	4
A vidámparkban összesen:	6	8	10

Tetherhajó: tegyél 1-1 túlélőjelzőt



minden egyes itt lévő mezőre.

	2	3	4
A bányában összesen:	6	8	10



# 2. FÁZIS: NAPPAL

## 1.) A NAPPAL-FÁZIS KEZDETE

- Csapd fel a **konvojtáblán** a sorban következő **eseménylapkát**, és **hajtás végre** annak **hatásait**.

túlélőpont	eseménylapka neve	hatása
5	RAT INFESTATION	EACH SHELTER LOSES 1 SUPPLY TOKEN (CAN'T PAY? LOSE 1 SURVIVOR)

az esemény legyőzéséhez szükséges erőforrások

Ha az előző fordulóból maradt meg le nem győzött esemény, **annak a hatását is alkalmazd ilyenkor**. Minden megmaradt esemény hatása összeadódik, míg az **éjszaka-fázisban** el nem költtitek a szükséges **erőforrásokat**, **legyőzve** ezzel az eseményt.

## 2.) MOZGÁS

- A kezdőjátékoskal kezdve, sorban mindannyiatoknak ki kell választanotok **az egyik tétlen** (fekvő) **hősötöket**, akit felállítva az alábbi szabályok szerint **kell mozgatnotok** a játéktáblán:

### A MOZGÁS 5 SZABÁLYA

- A kiválasztott hősödnek mozognia **KELL**, ha tud, és egy másik helyszínen kell befejeznie a mozgását, mint ahonnan elindult (azaz nem térhet vissza a kiinduló helyszínére).
- Egy hősöd maximum 2 lépést mozoghat a helyszíneket összekötő zöld nyilakat követve, egy-egy lépéssel mindig az egyik szomszédos helyszínre mozogva.
- A mozgás előtt és után minden helyszínen csak egyetlen saját hősöd lehet (mindegy, hogy aktivált vagy tétlen).
- A hőseid átmozoghatnak egy saját színű hősöd által már elfoglalt helyszínen, de ott nem állhatnak meg.
- A hőseid befejezhetik a mozgásukat olyan helyszínen, ahol egy vagy több másik játékos hőse tartózkodik. Ekkor megfélemlítheti őket (lásd később).

Abraham (a lila játékos) úgy dönt, hogy össze akar szedegetni néhány löszert a katonai bázisról. A 3-as erejű tétlen hőse jelen pillanatban a katonai bázison van már, így őt előbb el kell onnan mozgatnia. Mind a 4-es erejű, mind az 5-ös erejű tétlen hőst simán a katonai bázisra tudná mozgatni, ha az ott lévő 3-as erejű hőse nem lenne nekik útban.



Mivel Abraham másik 3-as erejű (már aktivált) hőse épp az erdőben tartózkodik, a 4-es és 5-ös erejű hősei pedig a gáton illetve a bányában, nincs más lehetősége, mint a katonai bázison tartózkodó hőst Csendesorom Városába átmozgatni (immár álló helyzetben). Ezután Abraham a következő saját körében most már szabadon elküldheti a 4-es vagy az 5-ös erejű hőst a katonai bázisra löszerezni.

A hősödnek mozognia kell, ha módja van rá. Ha egy hősöd valami miatt nem tud a jelenlegi helyszínéről elmozdulni (pl. a teherhajó megtelt), akkor fekvő marad, és ebben a fordulóban semmit nem fog csinálni.

### BEGYŪJTÉS

- A hősödöt mindig **álló** (azaz aktivált) **helyzetben kell a célhelyszínre helyezni**, ezzel jelezve, hogy már mozgott ebben a fordulóban. Ezután ellenőrizned kell, hogy van-e valamelyik másik játékosnak álló hőse ugyanazon helyszínen.

#### HA NINCS EGY MÁSIK AKTIVÁLT HŐS SEM OTT

A hősöd a helyszín típusától függően vadászhat, vagy begyűjtést végezhet az adott helyszínen. A hősöd annyi akciót hajthat végre, amekkora az ereje, és csupán a helyszínen rendelkezésre álló erőforrások korlátozhatják (lásd bővebben a 8. oldalon).

Csak annyi erőforrást gyűjthetsz be, amennyi az adott helyszínen épp található. Ha egy helyszín a forduló során teljesen kiürül, nem biztosít erőforrásokat, amíg feltöltésre nem kerül.

#### HA VANNAK OTT MÁSIK JÁTÉKOSOK KISEBB EREJŰ ÁLLÓ HŐSEI (DE NAGYOBB EREJŰ NEM)

- Mielőtt az újonnan érkező hős bármilyen akciót is végrehajtaná, meg kell félemlítenie az ott lévő többi játékos **aktivált** (álló) **hőseit**, ha tudja. A megfélemlítés szabad cselekvés, **nem számít akciónak**. Az egyes aktivált (kisebb erejű) ellenséges hősökre ható megfélemlítés egyenlő a két hős erejének különbségével.

Például: ha a te hősödnek 5-ös ereje van, az ott lévő másik játékos hősenek pedig 3-as, akkor 2-es erejű a megfélemlítésed.

- A megfélemlített hős **elkölthet** (eldobhat a közös készletbe) **löszerezőket** azért, hogy minden elköltött löszere után 1-1 ponttal csökkentse a megfélemlítés erejét.

Például: egy megfélemlített 3-as erejű hős **elkölthet 2 löszerezőt**, hogy megvédje magát egy 5-ös erejű hőstől,

a megfélemlítés erejét 0-ra csökkentve. Ha csak 1 löszerezőt költ el, a megfélemlítés erejét csupán 1-esre csökkenti.

Az újonnan odalépő hős nem költhet el löszert, hogy növelje a megfélemlítése erejét.

Ha a megfélemlített nem tud, vagy nem akar löszert elkölteni, akkor a megfélemlítés minden 1 pontnyi ereje után 1-1 készletet vagy nyersanyagot kell fizetnie (átadnia) sarcként a megfélemlítőnek (a megfélemlített választ).

A megfélemlítést csak az ott lévő **aktivált hősök ellen kell alkalmazni**. A **tétlen hősök nem lehetnek a megfélemlítés célpontjai**.



Például: Daryl 5-ös erejű (narancssárga) hőse a gátra mozog, és elkölti magát: „Hé, mindenki! Ide a sarcot!” A gáton a következő hősök tartózkodnak: Carol 3-as erejű (bézs) aktivált hőse, Abraham 4-es erejű (lila) szintén aktivált hőse és Carl 3-as erejű (kék) tétlen (fekvő) hőse. Darylnek az összes álló, alacsonyabb erejű hőst meg kell félemlítenie, azaz mindenki mást, Carl tétlen hősen kívül.

Carol (bézs) hőse 3-as erejű, ezért elkölt 2 löszert, hogy ne hagyja a hőst megfélemlíteni. Nem akarja egyetlen erőforrást sem sarcként Darylnek átadni.

Abraham (lila) hőse 4-es erejű, azaz épp egy kicsivel gyengébb csak Daryl hősenél. Abraham úgy dönt, inkább megtartja azt az 1 löszert egy következő vadászatra. A megfélemlítés ereje a hőseivel szemben így 1-es marad. Abraham úgy dönt, egy húst ad Darylnek a menedéke raktárából, hogy legyen vele boldog.

Ha egy hős egy olyan helyszínre mozog, ahol egy vagy több nagyobb erejű ellenséges aktivált hős van, akkor egyáltalán nem kerül sor megfélemlítésre, és nem kell a megfélemlítés erejét számolgatni.

Ha egy játékos semmilyen erőforrást nem tud sarcként adni a megfélemlítőnek, akkor az sarc nélkül marad.

A megfélemlítést kötelező alkalmazni, ha lehet. Ha a játékosnak módja van rá, sarcot kell szereznie a kisebb erejű hősöktől.

- Amikor a megfélemlítés (ha volt) **lezajlott**, az újonnan a helyszínre érkező hős vadászhat, vagy begyűjtést végezhet az adott helyszínen, annak típusától függően. Miután minden akciójával végzett, a sorban következő (balra ülő) játékosnak kell mozgatnia az egyik hőst. Ez így zajlik mindaddig, amíg minden játékos mind a 4 hőst nem mozgatta (ha tudta).



## A JÁTÉKTÁBLA

Minden hősnek annyi akciópontja van, amekkora az ereje. Amikor a hősöd egy új helyszínre mozog, tetszőlegesen eloszthatod az akciópontjait az adott helyszín lehetséges akciói között.

### AZ EGYES HELYSZÍNEK ISMERTETÉSE

Minden helyszín korlátozott számú erőforrást, túlélőt és/vagy felszerelést biztosít a játékosok menedékei számára. Egyes helyszíneken lehetőség van vadászni is, de a vadállatok száma véges és nem szaporodnak újra. A hőseid minden forduló nappal-fázisában összesen 4 különböző helyszínt látogathatnak meg. Csak rajtad múlik, hogy olyan helyszínekre küldd őket, ahol valamilyen hasznos erőforrást szerezhetnek a menedéked számára, vagy ahol húsért vadászhatnak.

#### KATONAI BÁZIS



A katonai bázis ideális helyszín, ha lőszert, vagy sugárzásálló algát szeretnél találni.

- 1-1 lőszerjelzőt gyűjthetsz be a hősöd minden egyes elköltött akciópontja után. A begyűjtött lőszerjelzőket tedd a menedéked lőszerraktárába, amit majd felhasználhatsz egy későbbi vadászat, vagy megfélemlítés során.

- Elkölthetsz 1 akciópontot, hogy begyűjtsd a sugárzásálló algajelzőt.

Ez a speciális alga azonnal lecsökkenti a menedéked radioaktivitásának aktuális szintjét egygel (lásd a 3. éjszaka-fázis, a radioaktivitás kezelése fejezetben a 10. oldalon). Minden nap (minden fordulóban) csak egy sugárzásálló alga kerül fel a katonai bázis helyszínre. Ha valamelyik játékos begyűjti az algajelzőt, forgassa azt át a másik oldalára, ezzel jelezve, hogy ebben a fordulóban többet már nem lehet begyűjteni. Az alga csak a következő forduló elején fog regenerálódni.

*Például: az 5-ös erejű hősödet küldted a katonai bázisra. Ennek a hősödnek 5 akciópontja van, amiből 4-et elköltve begyűjtesz 4 lőszerjelzőt, az ötödikből pedig a sugárzásálló algát.*

#### ERDŐ BÁNYA VIDÁMPARK



Ezen a 3 helyszínen találhatsz nyersanyagokat. Az erdőben fát gyűjthetsz, a bányában fémeket, az egykori vidámpark helyszínén pedig mikrochipet:



Mindezen felül mindhárom helyszínen vadászhat is, amíg van még ott vadállatlapka.

- 1-1 nyersanyagot gyűjthetsz be a hősöd minden egyes elköltött akciópontja után. A begyűjtött nyersanyagjelzőket tedd a menedéked megfelelő nyersanyagraktárába.

- Elkölthetsz 0 vagy több akciópontot arra, hogy vadász. A vadászat során húst szerezhetsz. Fordulónként csak egy vadállatra vadászhat: minden esetben a kupac legfelső lapkájára.

Mindhárom helyszínen találsz egy-egy vadállatlapka kupacot. A vadállatlapkáknak 5 fajtája létezik, melyeket a szőrzetük színe és a lapka közepén lévő nagy piros színű szám, az állóképességük különbséget meg egymástól (3, 4, 5, 6, és 7).



A hősöd csak az adott helyszínen lévő vadállatlapka kupac legfelső vadállatára vadászhat. Ha végzett vele, a következő hős számára már a következő lapka lesz elérhető.

A sikeres vadászathoz a hősödnek annyi akciópontot kell elköltenie, amekkora a vadállat szívóssága (a nagy piros szám). A szívósság egyel csökkenthető minden egyes eldobott lőszerjelző után. Ha a vadászat sikertelen, semmi nem történik.

*Például: Daryl szeretne vadászni az egykori vidámparkban. A legfelső vadállatlapka szívóssága 6-os, Daryl pedig a 4-es erejű hősét küldte ide, akinek 4 akciópontja van. Daryl eldob 3 lőszerjelzőt, így a vadállat szívósságát 3-al (3-asra) csökkenti, azaz a sikeres vadászat érdekében a hősének elegendő már csak 3 akciópontot elköltenie. Mivel még maradt 1 akciópontja, úgy dönt, begyűjt egy mikrochipet is.*

A levadászt vadjelző különböző mennyiségű húst biztosít a legyőzőjének, attól függően, hogy az eddig hány ilyen fajú vadállatot vadászott már le sikeresen. Az első sikeres vadászat alkalmával a játékos a bal szélső kis fekete számnak megfelelő húsjelzőt kap. A vadállatlapkákat mindenkinek a menedéke mellett kell tartania, hogy nyomon követhető legyen az elejtett fajok száma. Minden később elejtett ugyanolyan fajú vadállat egyel több húst fog adni.

*Például: Daryl eddig már két 6-os szívósságú vadállatot ejtette el. A legelső után 4 húsjelzőt kapott, a második után pedig 5-öt. Ez azt jelenti, hogy a most levadászt harmadik 6-os vadállata után 6 húsjelzőt zsákmányolhat.*



Nem költhetsz el több lőszerjelzőt annál, mint az épp most vadászott vadállat szívóssága.

A levadászt vadállat lapkákat a játék során már nem fogjátok pótolni. Ha egy helyszínen már nincs több vadállatlapka, akkor már minden állatból kaja lett.

#### TEHERHAJÓ



A teherhajó csurig tele volt konzervekkel, így elég jó eséllyel lehet erre felé túlélőket is toborozni. Ha egy hősödet ide küldöd, megváltoztathatod az aktuális játéksorrendet is.





- **Az első játékos**, aki egy hőset a **teherhajóra** mozgatja, azonnal **megkapja a kezdőjátékos-jelzőt** (a következő éjszaka-fázistól ő lesz a kezdőjátékos). Ha senki sem mozog a teherhajóra, akkor a kezdőjátékos-jelző marad annál, akinél eddig volt.

- **Más helyszínekkel ellentétben a teherhajóra csak korlátozott módon juthatnak fel a hősök.** A teherhajó minden sorának **első mezőjét csak egy olyan aktivált hős foglalhatja el, akinek ugyanakkora az ereje, mint a mezőbe írt nagy sárga szám.** Nem mozgathatod a hősedet a teherhajóra, ha az erejével megegyező mezőt egy másik hős már elfoglalta.



A bal szélső mezőn szerepel az a szám, amekkorának a hős erejének kell lennie ahhoz, hogy elfoglalhassa a mezőt.

- Vedd el a jelzett mennyiségű **konzervjelzőt**, és tedd a **menedéked** élelmiszer készletraktárába.

- Minden sorban találsz egy **túlélőt** is. Tedd a túlélőjelzőt az egyik már megépített **szobád**, vagy a **légsziliped egyik üres túlélőmezőjére**.

*Ez az egyetlen alkalom, amikor egy túlélő anélkül juthat be a menedékedbe, hogy áthaladna a légszilipen. A túlélőt akkor is a menedékedbe helyezheted, ha már nincs üres túlélőmeződ a légszilipeden, de még van legalább egy üres túlélőmeződ valamelyik megépített szobádban (lásd a szobákról szóló fejezetet a 11. oldalon).*

*A teherhajó minden sorában csak egy aktivált hős lehet. A tétlen (fekvő) hősök nem számítanak. Soha nem teheted a hősedet egy olyan mezőre, amely nem egyezik meg a hősed erejével, még ha a rajta lévő szám kisebb is annál.*



*Például: Carl az 5-ös erejű hőset a teherhajó 5-ös számú mezőjére mozgatja. Begyűjt 3 konzervet és a túlélőt. Mivel ő az első, aki ebben a fordulóban a teherhajóra mozgatta egy hőset, megkapja a kezdőjátékos-jelzőt. Ő fog kezdeni a következő éjszaka-fázisban. Daryl már nem tudja a saját 5-ös erejű hőset a teherhajóra mozgatni, mivel Carl elfoglalta az 5-ös mezőt. Daryl nem teheti az alacsonyabb számú mezők egyikére sem a hőset.*

*A teherhajónak van egy 6-os mezője is, amely csak azon játékos számára lesz elérhető, aki rendelkezik a kampóvető nyílpuska felszerelés-lapkával.*

## GÁT



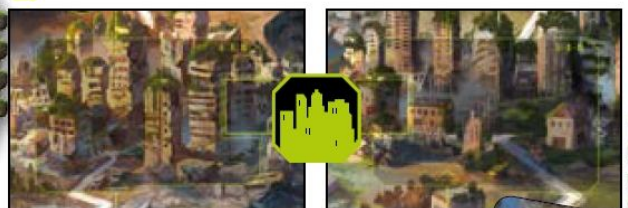
**Víz** gyűjthetsz be a **gáton**. Mivel azonban a víz súlyosan szennyezett, aktiválnod kell a szűrőrendszert, ami sajnos egy elektronikus zárral lezárt ajtó mögött található. Ezért 1 **mikrochipet** el kell dobnod. Ez egy ingyenes akció. Ezután **gyűjts be minden elköltött akciópontért 1-1 vízjelzőt**, és tedd őket a **menedéked** víz készletraktárába.

Ha nincs mikrochiped, vagy nem szeretnéd eldobni, akkor nem gyűjthetsz be vizet.

*Például: Abraham a 3-as erejű hőset a gát helyszínre mozgatja, és eldob 1 mikrochipjelzőt, hogy ki tudja nyitni a szűrőberendezés kapcsolójához vezető elektronikus zárját. Most már elköltheti a hőse mind a 3 akciópontját, hogy begyűjtsön 3 vízjelzőt. A begyűjtött vízjelzőket a menedéke víz készletraktárába teszi.*

*Azokat az aktív hősöket is meg kell félemlíteni (ha lehet) a gáton, akik nem költöttek el mikrochipjelzőt, és nem gyűjtöttek be vizet.*

## VÁROSOK: FEKETEERDŐ ÉS CSENDESOROM



2 felfedezhető várost találsz az **Outlive** játékban, és mindkettő pontosan ugyanúgy funkcionál. Nézz körül! Biztos találsz valami hasznosat a menedéked számára.



- Egy akciópontért cserébe begyűjtheted a hősed által meglátogatott város mellé **felcsapott felszerelés-lapkák egyikét**. Tedd ez a lapkát a menedéktáblád bal oldala mellé.

A begyűjtött felszerelés minden esetben töröttnek számít. Ha sikerül megjavítanod, úgy ezek a felszerelések nagy segítségedre lesznek a törzsöd túléléséhez (lásd a felszerelések fejezetet a 11. oldalon).

- A városban lévő hősed arra is elköltheti az akciópontjait, hogy kereséslapkákat húzzon és használhassa fel. Minden egyes **elköltött akciópontért** cserébe csapd fel a **legfelső**, adott városhoz tartozó **kereséslapkát**, majd tedd a rajta látható erőforrásokat a menedéked raktárába. Minden lapkát egyenként megtekinthetsz, mielőtt egy újabb akciópont elköltésével egy újabbat csapnál fel.

Mindkét városban pontosan ugyanolyan kereséslapkák vannak: 1 víz, 1 konzerv, 1 fa, 1 fém, 1 mikrochip, 2 lőszer, 1 algajelző, és 2 üres szekrény.

Dobd el a felhúzott kereséslapkát, miután megkaptad a rajta lévő erőforrásokat.



*Például: Daryl az 5-ös erejű hőset Feketeerdő Városába mozgatja. Elkölti 1 akciópontját arra, hogy a 3 felcsapott felszerelés-lapka közül egyet elvegyen. Ezután elkölt 2 további akciópontot, és felcsap 2 kereséslapkát. Daryl szeretne még több cuccot, ezért 1 újabb akciópontjából elvesz még 1 felszerelés-lapkát, az utolsót pedig 1 harmadik kereséslapkát húz. Daryl elköltötte a hőse mind az 5 akciópontját, és ezért 5 lapkát kapott.*

*A felcsapott kereséslapkákat képpel felfelé kell eldobni, hogy mindenki átnézze az eldobott lapkákat lássa, melyik maradt még a kupacban. Minden erőforrást a közös készletből kell elvenni és a menedéktáblára tenni.*

*2 játékos esetén 4, 3 játékos esetén 2 kereséslapkát kell eldobni mindkét kupacból az 1. fázis során (lásd a hajnal-fázist a 6. oldalon).*

*A begyűjtött felszerelés-lapkák minden esetben töröttnek minősülnek a megtalálásuk után. Épp ezért a menedéktáblád bal oldalára kell őket elhelyezned, jelezve ezzel, hogy még javításra szorulnak (lásd a javításról szóló fejezetet a 11. oldalon).*



### 3.) A NAPPAL-FÁZIS VÉGE

A nappal-fázis legvégén a játéktábla összes álló hősét le kell fektetni (tétlen helyzetbe). Majd a következő fordulóban lehet őket újra aktiválni.

Ez megkönnyíti a számotokra, hogy játék közben mindig nyomon tudjátok követni, mely hősök cselekedtek már (az álló aktiváltak), és melyek azok, akik még mozoghatnak (a fekvő tétlenek).



Ezzel kezdetét veszi az éjszaka-fázis. Ez az a fázis, amikor mindnyájatoknak gondoskodnotok kell a menedékekről és annak lakóiról az alábbi 7 lépésben:

- 1.) események legyőzése
- 2.) a túlélők megetetése
- 3.) a radioaktivitás kezelése
- 4.) új túlélők toborzása
- 5.) szobák építése és képességek aktiválása
- 6.) felszerelések javítása
- 7.) a menedék fenntartása

### 1.) ESEMÉNYEK LEGYŐZÉSE

Játékos sorrendben minden játékos megpróbálhatja legyőzni az éppen játékban lévő eseményeket.

• Ha az első játékos nem tud, vagy nem akar leküzdeni egy eseményt, átadhatja a lehetőséget a sorban következő második játékosnak. Ezt mindaddig folytatjátok, míg az összes játékos nem passzolt, vagy amíg minden eseményt le nem győztetek.

*Egyszerre csak egy eseményt győzhetsz le. Ha egy másik eseményt is le akarnál győzni, előtte lehetőséget kell adnod a többieknek, hogy ők is megpróbálják, vagy passzoljanak, és ismét rád kerüljön a sor.*

*Nincs korlátozva a legyőzhető események száma, de azt a szobát, amely az események legyőzésének költségét csökkenti, egy éjszaka-fázis alatt csak egyszer használhatod.*

• Egy esemény legyőzéséhez a többiek segítsége nélkül, csupán a saját raktáraidban lévő erőforrásokra támaszkodva, el kell tudnod költened az eseménykártyán feltüntetett minden szükséges erőforrást.

• Ha legyőztél egy eseményt, akkor vedd el a legyőzött eseménylapkát, és tedd a menedéktáblád jobb oldala mellé. Ennek az eseménynek már nem lesz több hatása a játékban.

• A játék végén a legyőzött eseményeid túlélőpontokat adnak neked.

túlélőpont

ESEMÉNY-LAPKA



az esemény legyőzéséhez szükséges erőforrások

*Például: Daryl az aktuális kezdőjátékos, de úgy dönt, nem győzi le a játékban lévő eseménylapkát (erdőtűz). Abraham, aki Daryl után következik viszont elvállalja a legyőzését, és a menedéktáblája víz raktármezőjéről eldob a közös készletbe 3 vízjelzőt. Megkapja jutalmul a legyőzött eseménylapkát, amit a menedéktáblája jobb oldala mellé fektet. A játék végén ez az eseménylapka 3 túlélő-pontot fog neki adni.*

### 2.) A TÚLÉLŐK MEGETETÉSE

**Emlékeztető: a „készleteid” közé tartozik minden hús-, konzerv- és vízjelző.**

Meg kell etetned minden túlélődet, és ennek költségeit az általuk elfoglalt szoba határozza meg.



• Minden **szoba** után, amelyben van **legalább 1 túlélő**, ki kell fizetned a szoba teljes fenntartási költségét a saját **készlet raktáraidból** (még akkor is, ha nincs teljesen tele túlélőkkel). A fizetendő **készletek számát** a szobalapka jobb felső sarkában találd (a feltüntetett fenntartási költséget a készletjelzőid tetszőlegesen kombinációjával kifizetheted).



**Fontos: ha egy szobában van legalább 1 túlélő, a szoba teljes fenntartási költségét meg kell fizetned, még akkor is, ha van még benne üres túlélőmező.**

• Mindezeket túl **1 vizet** kell fizetned a légsziliped minden olyan sora után, ahol van **legalább 1 túlélő**.



El kell költened minden lehetséges készletedet, hogy megetethesd a túlélőidet. Nem tagadhatod meg tőlük az ételt, vagy a vizet, ha rendelkezzel vele.

• **Minden meg nem etetett túlélő után elveszítesz 1-1 túlélőt.** Távolítsd el a menedéktábládról minden meg nem etetett túlélő után 1-1 túlélőjelzőt, és tedd vissza őket a közös készletbe.

*Ahhoz, hogy túlélőket tudj tenni a légszilip 2. sorába, teljesen be kell töltened túlélőkkel az 1. sort.*

*Például: Carlnek 2 szobája épület meg eddig a menedékében, és mindegyikben van 1-1 túlélője. Az első szobájának 2 tetszőleges készlet (hús, konzerv és/vagy víz) a fenntartási költsége, a másiknak 1. Azaz Carlnek a 2 szobája után összesen 3 tetszőleges készletet kell kifizetnie. Ezen túl Carlnek 2 túlélője van a légszilipje 1. sorában, és 1 a 2. sorában. Carlnek a légszilipben lévő túlélői után 2 vizet kell kifizetnie.*

*Carlnek összesen 6 készlete van a raktáiraiban (2 hús, 3 konzerv és 1 víz). Úgy dönt, hogy a 2 szobájában lévő túlélőit a 2 hússal és 1 konzervvel eteti meg, de nincs elegendő vize a légszilipjében lévő túlélői számára. Carlnek épp ezért el kell dobnia 1 túlélőt a menedéktáblájáról (nem feltétlenül a légszilip egyik túlélőjét), és vissza kell azt tennie a közös készletbe.*

### 3. A RADIOAKTIVITÁS KEZELÉSE

Fordulóról fordulóra növekszik a környező vidék radioaktív sugárzásának intenzitása (1/2/2/2/3/3 - lásd a konvojtáblát a 3. oldalon).

A légszilipbe túlélőket kell küldened, hogy megbizonyosodj róla, az jól működik és kielégítő módon, sugárzás-biztosan zár.



• A légszilipben lévő minden egyes túlélő 1-1 szinttel csökkenti a külső sugárzást. Mindnyájatoknak ellenőriznetek kell, hogy van-e elegendő túlélőtök a menedéketek légszilipében, ezzel megakadályozva, hogy a külső radioaktív sugárzás behatoljon. Ha nincs elegendő, akkor a radioaktivitás-jelölődet 1-1 mezővel előrébb kell mozgatnod a radioaktivitás-sávodon minden meg nem akadályozott sugárzásszint után.

*Például: Carl csak 1 túlélőjét hagyta a légszilipében. Jelenleg az 5. fordulónál tartanak, amikor a külső radioaktivitás sugárzás szintje 3-as (ahogy az a konvojtábláról leolvasható). A légszilipben lévő 1 túlélő csak 1 szintnyi sugárzást tud megakadályozni, így Carlnek 2 mezővel előre kell mozgatnia a radioaktivitás-jelölőjét a sávján.*

*Hiába van a légszilipben több túlélő, mint a külső radioaktivitás szintje, attól még a menedék radioaktivitása nem fog csökkenni! A túlélőid csak a sugárzás bejutását tudják megakadályozni, a már bejutottat eltávolítani nem.*

### RADIOAKTIVITÁS

➤ A radioaktivitás-sávnak több szintje van. Minden játékos menedéke 0-ás radioaktivitás szinten kezdi a játékot. A játék végére minden játékos túlélőpontokat veszít, vagy nyer a menedéke aktuális radioaktivitás szintjétől függően (annyit, amennyit a radioaktivitás-jelölője éppen mutat a menedéke radioaktivitás-sávján).

➤ Csökkentheted a menedéked sugárzásszintjét, ha a katonai bázison megszerzed a sugárzásálló algát, vagy az egyik város kereséslapkái között megtalálsz az algakapszulát. A menedékben felépíthető néhány szoba is csökkentheti a menedéked radioaktivitás-szintjét.

➤ Ha a menedéked radioaktivitás-sávján a jelölőd a -11-es szintnél magasabb szintre kerülne, akkor minden további radioaktivitás pontért cserébe elveszíted 1-1 túlélődet (dobj el 1-1 tetszőleges helyen lévő túlélőjelzőt a menedéktábládról, és tedd a jelzőket a közös készletbe.)

radioaktivitás szintje

növekszik

RADIOAKTIVITÁS-SÁV

csökken



## 4.) ÚJ TŰLÉLŐK TOBORZÁSA

Mindnyájan új túlélőket toborozhattok a menedékeitekbe, ha készletjelzőket költöttök el.

- Minden eldobott készletjelző után tegyél a közös készletből 1-1 túlélőjelzőt a menedéked **légszilipjének egyik üres túlélőmezőjére**. Nincs korlátozva, hogy hány túlélőt toborozhatsz, **amíg van elegendő üres helyed a légszilipben**.



*Soha nem toborozhatsz annál több új túlélőt, mint amennyit a légsziliped üres túlélőmezőin el tudsz még helyezni.*

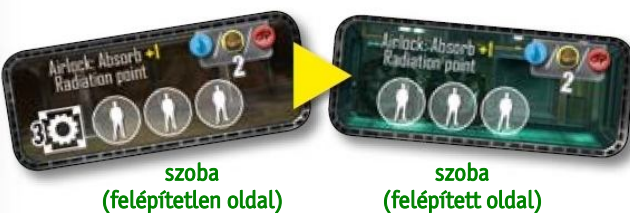
*Például: Carlnek még maradt 2 vize és 1 konzervjelzője, miután megetette a túlélőit a 2. lépésben. Úgy dönt, csak 2 túlélőt fog toborozni (eldobja az egyik vizét és a konzervét), akiket a légszilipje üres túlélőmezőire tesz. Az utolsó megmaradt vizet elteszi későbbre.*

## 5.) SZOBÁK ÉPÍTÉSE ÉS KÉPESÉGEK AKTIVÁLÁSA

Emlékeztető: a „nyersanyagjaid” közé tartozik minden fa-, fém- és mikrochipjelző.



- Ebben a lépésben a légszilipedből tetszőleges számú túlélőt átmozgathatsz a már megépített, még üres túlélőmezőkkel rendelkező szobáidba.
- Minden szobalapkának 2 oldala van: egy „felépítetlen” és egy „felépített”. **Egy szoba felépítéséhez 3 tetszőleges nyersanyagot kell elköltened**. Ezután átfordíthatod a felépítetlen szobalapkát a felépített oldalára, és azonnal fel is töltheted azt a légszilipedből túlélőkkel, hogy használhasd a speciális képességét.



Egy szobád speciális képessége csak akkor aktiválódik, ha minden rendelkezésre álló üres túlélőmezőt feltöltöttél már túlélőkkel. Egyetlen túlélő hiánya is azonnal megszakítja a szoba speciális képességének hatását. Abban a pillanatban, ahogy a egy szobádat teljesen feltöltöd túlélőkkel, a speciális képessége „bekapcsol”. Egyes képességek bónuszokat adnak a játéktábla akcióihoz, míg mások a menedéked fenntartásában segíthetnek.

**Megjegyzés: ebben a lépésben tetszőleges sorrendben helyezhetsz át túlélőket, építhetsz új szobákat, és használhatsz speciális képességeket, amíg a szabályokat tiszteletben tartod.**

*Például: Daryl úgy dönt, hogy először elkölti 3 nyersanyagját (2 fát és 1 mikrochipet), és megépíti azt a szobát, amely speciális képessége hatására ezután minden újabb szobaépítés 2 nyersanyaggal kevesebbe fog kerülni. Ezt az új szobáját a „felépített” oldalára fordítja át. Ezután 3 túlélőjelzőjét teszi át a légszilipéből ebbe az új szobába, ezzel teljesen feltöltve*



*azt. Daryl most már használhatja új szobájának speciális képességét, így a következő szobáját már csak 1 nyersanyagért építheti meg (1 fémért).*

*Daryl másik 3 túlélőjét küldi a másodikként megépített szobájába, és ezzel azonnal aktiválja annak speciális képességét is.*

*Minden szobád speciális képességét csak egyszer használhatod a forduló során.*

*Miután egy túlélőt küldtél a légszilipedből egy szobába, az ettől kezdve a játék legvégéig a szobában kell maradjon. Csak a légszilipben lévő túlélőidet tudod szabadon a még üres túlélőmezős szobáidba küldeni.*

## 6.) FELSZERELÉSEK JAVÍTÁSA

Amikor egy új felszerelésre teszel szert, az mindig törött állapotban kerül a menedéked bal oldala mellé. A játék során erőforrásokat (és esetleg szobaképességeket) kell elköltened ahhoz, hogy használhatóvá tegyél egy felszerelést.

- A törött felszereléseid a menedéked bal oldalán vannak.
- Egy törött felszerelés javításához fizess be a lapka jobb felső sarkában feltüntetett javítási költséget.



*Minden felszerelésedet fordulónként csak egyszer használhatod. Forgasd el a felhasznált felszereléslapkád az oldalára, jelezve a használatát. A forduló legvégén forgasd majd vissza az összes felszereléslapkádát, hogy a képességét ismét használhasd.*

- Miután megjavítottál egy felszerelést, tedd a lapkáját a menedéked jobb oldala mellé. A különleges képességét ettől kezdve használhatod a játék legvégéig. Minden megjavított felszereléslapka után 1-1 túlélőpontot kapsz a játék legvégén.

*Például: Carl megjavítja a csákányát, eldobva a közös készletbe 2 fa- és 1 fémjelzőjét. Ezután áthelyezi a lapkát a menedéke jobb oldalára, és ettől kezdve már élvezheti a csákánya speciális képességét. A játék végén a csákánya után 1 túlélőpontot kap.*

## FELSZERELÉSEK

- Egy hőződ felhasználhatja egy vagy két összepasszoló megjavított felszereléslapkát, hogy a játéktábla egy bizonyos helyszínén végrehajtott akcióját megerősítse vele.
- Az összes felszerelés speciális képessége (bónusza) mindig egy konkrét játéktábla helyszínre vonatkozik. Ha a képességben szerepel a „+” jel (mint a csákányéban), akkor a hős 1 vagy 2 (megjelölt) erőforrással többet tud begyűjteni az adott helyszínről, ha van ott még elegendő mennyiség.
- Ha a felszereléslapka speciális képességében nem szerepel a „+” jel, akkor a kapott erőforrásra normál esetben nem lehetne szert tenni ezen a helyszínen. Ezt az erőforrást a közös készletből vedd el.



- Minden felszereléslapkán van egy felszerelhetőség-szimbólum is. Ha két lapkán a szimbólum jobb és bal oldalát össze tudod párosítani, az +1 túlélőpontot ad. A megjavított felszereléslapár mindkét tagját használhatod ugyanazon helyszínen.

*Nem lehet 2 egyforma felszereléslapkád (legyen az akár törött, akár megjavított). Ha egy olyan felszereléslapkát húznál, amivel már rendelkezel, dobd el, és húzz helyette egy másikat.*

## 7.) A MENEDÉK FENNTARTÁSA

A romlandó készletek elég gyorsan megrohadnak ebben a poszt-apokaliptikus világban. Némelyek egy napot sem bírnak ki!

- Dobd el az összes húsjelződet.** A konzervek szerencsére tartósabbak, azok nem romlanak meg.
- Dobd el minden második vízjelződet.**
- Forgasd normál helyzetbe az összes felszereléslapkádát, amiket használtál a forduló során.**

Ezzel az éjszaka-fázis véget ért, és az aktuális forduló is befejeződött. Egy új forduló kezdődik, a hajnal-fázissal.

Ha ez a 6. forduló vége volt, akkor megérkezik a Konvoj. A játék ezzel véget ér, és következhet a túlélőpontok összeszámolása.



# A JÁTÉK VÉGE

Az **Outlive** társasjáték 6 forduló hosszan tart, és azon forduló végén fejeződik be, amikor a konvojtábla utolsó eseménylapkáját is felcspajátok. Ekkor minden játékosnak össze kell számolni a játék során megszerzett túlélőpontjait (TP), az alábbiak szerint:

- Minden megszerzett eseménylapka annyi TP-t ér, amennyi a lapka bal felső sarkában szerepel.



- TP-eket kapsz a menedékedben felépített és túlélőkkel teljesen feltöltött szobáid száma után is. Nem számítanak a teljesen fel nem töltött szobáid, sem a légsziliped, sem a légszilipedben lévő túlélőd.



teljesen feltöltött szobák	1	2	3	4	5	6	7
érték kapott TP	0	1	2	4	7	11	17

- +/- TP-t kapsz a radioaktivitás-sávon lévő radioaktivitás-jelölőd aktuális pozíciójától függően (a jelölő alatti szám).



- A menedékedben lévő minden túlélőd után 1-1 TP-t kapsz.



- Minden megjavított felszereléslapkád után (ami a menedéked jobb oldala mellett van) 1-1 TP-t kapsz.



Például: Carol összesen 30 túlél

- a menedékében lévő 15 túlélő = 15 TP
- a legyőzött eseménylapka = 5 TP
- a 6 megjavított felszereléslapka (6 TP) + a 2 teljes szimbólum a felszereléslapka-párok (2 TP) = 8 TP
- 4 teljesen feltöltött szoba = 4 TP
- aktuális radioaktivitás szint = -2 TP



TÁS: -2 TP



15 TULÉLŐ:  
+15 TP

FELSZERELÉS: +6 TP



2 TELJES SZIMBÓLUM A  
2 FELSZERELÉSLAPKA-  
PÁRON: +2 TP



- Minden teljes felszerelhetőség-szimbólumot kiadó felszereléslapka-párodért 1-1 TP-t kapsz.



## A GYŐZTES MEGHATÁROZÁSA

A legtöbb túlélőpontot összegyűjtő játékos nyeri meg a játékot. Egyedül csak az ő törzse nyeri el a jogot arra, hogy csatlakozhasson a Konvojhoz, és ettől kezdve a csodálatos, víz alatti kolónia biztonságát élvezhesse.

Ha döntetlen alakulna ki, az nyer közülük, akinek több készletjelzője van. Ha még ez is egyforma, az nyer, akinek több erőforrásjelzője van (nyersanyagok és lőszer összege).

A többi törzs kénytelen továbbra is az egyre inkább radioaktív váló menedékében meghúznia magát, és reménykedni az eléggé bizonytalan túlélésben...

## TULÉLŐPONT ÖSSZEFOGLALÓ

- A megszerzett eseménylapkák TP-i.
- A túlélőkkel teljesen feltöltött szobák száma után kapható TP-k (nem szabad beleszámolni a teljesen fel nem töltött szobákat, a légszilipet, és légszilipben lévő túlélőket).

teljesen feltöltött szobák	1	2	3	4	5	6	7
érték kapott TP	0	1	2	4	7	11	17

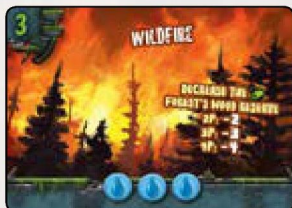
- A radioaktivitás-sáv aktuális helyzetétől függő +/- TP.
- A megszerzett túlélők után 1-1 TP.
- Minden megjavított felszereléslapka után 1-1 TP.
- Minden teljes felszerelhetőség-szimbólumot kiadó felszereléslapka-pár után 1-1 TP.

**Aki a legtöbb TP-t szerezte, az megnyeri a játékot!**



# ESEMÉNYEK

## WILDFIRE (ERDŐTŰZ)

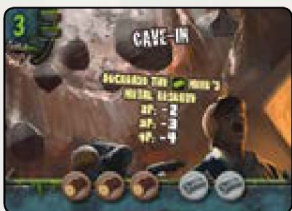


Az erdőre kevesebb jelző kerül feltöltésre:

játékosok száma	2	3	4
jelző-csökkenés	-2	-3	-4

A hajnal-fázis elején ennyivel kevesebb fa-jelzőt kell feltöltened az erdőre.

## CAVE-IN (BÁNYAOMLÁS)



A bányára kevesebb jelző kerül feltöltésre:

játékosok száma	2	3	4
jelző-csökkenés	-2	-3	-4

A hajnal-fázis elején ennyivel kevesebb fém-jelzőt kell feltöltened a bányára.

## THIEVES (TOLVAJOK)



A vidámparkra kevesebb mikrochipjelző kerül feltöltésre:

játékosok száma	2	3	4
jelző-csökkenés	-2	-3	-4

A hajnal-fázis elején ennyivel kevesebb mikrochipjelzőt kell feltöltened a vidámparkra.

# FÜGGELÉK

## SANDSTORM (HOMOKVIHAR)



Minden hős begyűjtési értékét 3-ra csökken.

A homokvihar a játéktáblán lévő összes hőst érinti, a begyűjtési értéküket (azaz az akciópontjaik maximális számát) 3-ra csökkentve.

A teherhajóra való feljutáskor is 3-asnak kell tekinteni minden hős erejét.

A tényleges erőérték azonban nem csökken, tehát a megfélemlítések során minden hős a saját erejével félemlít meg, vagy védekezik a megfélemlítés ellen.

## LEAN TIMES (SANYARÚ IDŐK)



A hajnal-fázis elején a bányára, erdőre és vidámparkra egyaránt kevesebb (fa-, fém-, ill. mikrochip-) jelző kerül feltöltésre.

játékosok száma	2	3	4
jelző-csökkenés	-1	-2	-3

## RADIOACTIVE CLOUD (SUGÁRZÓ FELHŐ)



Minden menedék aktuális radioaktivitásának szintje 2-vel megnő.

Minden játékos mozgassa 2 mezővel feljebb a menedéke radioaktivitás-sávján a radioaktivitás-jelölőjét (a koponya irányába).

Ha a radioaktivitás-jelölő meghaladná a 11-es értéket, akkor minden plusz pont után dobd el 1-1 túlélődet a menedékből (tedd a jelzőjét vissza a közös készletbe), majd állítsd vissza a radioaktivitás szintjét 11-re.

## RAT INFESTATION (PATKÁNY-VESZÉLY)



Minden menedék veszít 1-1 készletjelzőt. (Neked nincs? Veszítsz 1 túlélőt.)

Ha nincs se készletjelződ, se túlélőd, semmi nem történik.

## ENEMY CLAN (ELLENSÉGES KLÁN)



Minden menedék veszít 2 nyersanyagjelzőt vagy 2 lőszerjelzőt. (Neked egyikből sincs kettő? Veszítsz 1 túlélőt.)

Ha mindkét típusból csak 1-1 jelződ van (azaz 1 tetszőleges nyersanyagjelződ és 1 lőszered), 1 túlélőt veszítesz, de mást nem.

Ha nincs se nyersanyagod, se lőszered, se túlélőd, semmi nem történik.

## COLD SNAP (LEHÜLÉS)



Minden menedék veszít 1 túlélőt.

Minden játékosnak el kell dobnia 1-1 túlélőjelzőjét vagy a légszilipjéből, vagy az egyik szobájából.

Ha egyáltalán nincs túlélőd, semmi nem történik.



## NOMADS (NOMÁDOK)

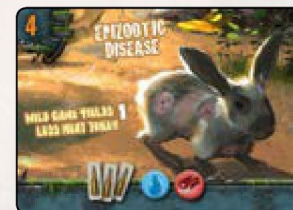


Csökkentsd minden városban a kupacban lévő kereséslapkák számát.

játékosok száma	2	3	4
lapka-csökkenés	-2	-3	-4

Ezeket a lapkákat csapd fel képpel felfelé, a városok mellé.

## EPIZOOTIC DISEASE (JÁRVÁNY)



Minden vadállat egygel kevesebb húst ad.

A vadászat során a hősed csak a normálnál egygel kevesebb húshoz juthat. Ha 1 húst szereztlél volna, most semmit nem kapsz. A vadállatlapkát azonban ez utóbbi esetben is tedd a menedéked mellé.

## ANIMAL MUTATION (MUTÁNS ÁLLATOK)



Minden vadállat szívóssága egygel megnő.

Vadászat esetén ez hatással lesz az összes vadállatlapkára. Például: ha egy vadállat szívóssága 3-as volt eredetileg, most 4-es lesz.

Ez nem befolyásolja a vadállat elejtésekor megszerezhető hús mennyiségét. Minden más vadászati szabály továbbra is érvényben marad.



# SZOBÁK



## Szobaépítés: -2 nyersanyag.

Lehetővé teszi számodra, hogy 3 tetszőleges nyersanyag helyett csak egyért építs fel egy szobát. A szoba képessége fordulónként csak egyszer aktiválható.



## Húzz egy felszereléslapkát.

### Felszerelés javítása: -1 nyersanyag.

Azonnal húzz fel egy felszereléslapkát, és törötként tedd a menedéked bal oldalára. Ha már van egy ugyanilyen felszerelésed (akár törött, akár megjavított), dobd el a most húzottat és húzz egy másik lapkát helyette.

Mostantól csupán 2 nyersanyagot kell kifizetned a felszereléslapkán feltüntetett 3 közül, annak megjavításakor. A szoba képessége fordulónként csak egyszer aktiválható.



## Az események legyőzése: -2 nyersanyag, vagy -2 lőszer, vagy -1 készlet.

Egy esemény legyőzése -2 nyersanyagba (fa, fém, mikrochip), vagy -2 lőszerbe, vagy -1 készletbe (hús, konzerv, vagy víz) kerül. A szoba képessége fordulónként csak egyszer aktiválható.



## Vadászat: +2 hús.

Egy sikeres vadászat után +2 extra húsjelzöt kapsz. A szoba képessége fordulónként csak egyszer aktiválható.



## Teherhajó: +1 konzerv.

+1 extra konzervjelzöt szerezhetsz, amikor meglátogatsz a teherhajót. A szoba képessége fordulónként csak egyszer aktiválható.



## Teherhajó: +2 konzerv. A teherhajót mindig meglátogathatja a hősed.

+2 extra konzervjelzöt szerezhetsz, amikor egy hősed meglátogja a teherhajót. Függetlenül attól, hogy a hősed erejének megfelelő mező már foglalt-e a teherhajón, arra a mezőre teheted a hősedet. A szoba képessége fordulónként csak egyszer aktiválható.



## 4 lőszer

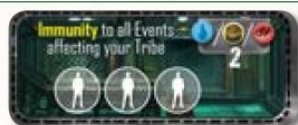
Azonnal vegyél el 4 lőszerjelzöt a közös készletből. A szoba képessége fordulónként csak egyszer aktiválható.



## 1 permanens víz

A menedéked minden fordulóban 1 vizet termel: azonnal vegyél el 1 vízjelzöt a közös készletből és tedd erre a szobára. Ha a forduló során nem költöd el a szobádra tett vízjelzöt, akkor azt el kell dobnod a forduló végén.

A szoba képessége fordulónként csak egyszer aktiválható.



## Egyik esemény hatása sem hat a törzsedre.

A legtöbb esemény hatása rád nem vonatkozik. Kivételt képeznek: Cave-In (bányaműködés), Wildfire (erdőtűz), Thieves (tolvajok), Nomads (nomádok) és Lean Times (sanyarú idők).



## Dobd el az egyik felszerelésed, hogy megkaphasd a nyersanyagait.

Dobd el az egyik törött, vagy megjavított felszereléslapkát. Azonnal megkapod a felszereléslapka javításához szükséges, a lapkán feltüntetett nyersanyagokat. A szoba képessége fordulónként csak egyszer aktiválható.



## Radioaktivitás-sáv: -1 szint.

Csökkentsd a menedéked radioaktivitásának szintjét egyel. Ha már a sáv legalacsonyabb mezőjén van a jelölőd, semmi nem történik. A szoba képessége fordulónként csak egyszer aktiválható.



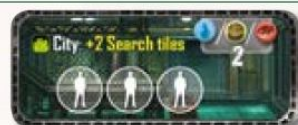
## Légzsilip: +1 sugárzási szint elnyelés.

A légzsiliped +1 külső sugárzási szintet nyel el, pont úgy, mintha egyel több túlélő lenn benne, még akkor is, ha a légzsiliped teljesen tele van már. A szoba képessége fordulónként csak egyszer aktiválható.



## Adj +1 túlélőt ehhez a szobához (max. 8).

Minden fordulóban +1 túlélőjelzöt tehetsz erre a szobára a közös készletből, amíg maximum 8-an nem lesznek. Ezek a túlélők sem távolíthatók már el ebből a szobából. Ez az egy szoba, amiben több túlélő lehet, mint ahány túlélőmező van benne.



## Város: +2 kereséslapka.

Ha egy város kereséskupacából egy lapkát húzol fel, akkor +2 lapkát húzhatsz ingyen. A bónusz lapkák húzásához legalább egy keresés akciót végre kell hajtani. A felszereléslapkák nem kereséslapkák. A szoba képessége fordulónként csak egyszer aktiválható.



## Húzz 2 felszereléslapkát.

Húzz 2 felszereléslapkát, és tedd őket a menedéktáblád bal oldalára (törött). Ha olyan felszerelést húzol, amelyen lapkád már van (akár törött, akár megjavított), dobd el a most húzottat és húzz helyette egy újat. A szoba képessége fordulónként csak egyszer aktiválható.



## Nézd át az egyik város kereséskupacát.

A nappal-fázis során bármikor vedd a kezvedbe az egyik város kereséslapka kupacát, és nézd át úgy, hogy más ne lássa. Ha végeztél, tedd vissza a kupacot anélkül, hogy a lapkák sorrendjén változtatnál. A szoba képessége fordulónként csak egyszer aktiválható.



## Az egyik 3-as erejű hősed immunis lesz a megfélemlítésre.

Az egyik 3-as erejű hősedet nem lehet megfélemlíteni egy másik játékos egyik hőse által. Te választhatod ki, hogy melyik megfélemlítésnél akarod aktiválni ezt a bónuszt. A szoba képessége fordulónként csak egyszer aktiválható.



## Javítsd meg az egyik felszerelésedet ingyen.

Megjavíthatod az egyik felszerelésedet a három nyersanyag kifizetése nélkül. A szoba képessége fordulónként csak egyszer aktiválható.



## Vadászat: +1 hús.

+1 extra húst szerezhetsz egy sikeres vadászatod során. A szoba képessége fordulónként csak egyszer aktiválható.



## Megfélemlítés: te választhatsz.

Ha a te nagyobb erejű hősed sikeresen megfélemlít egy ellenséges, álló, kisebb erejű hőst, te választasz sarcot (lőszert nem választhatsz). Ezen szoba képessége többször is alkalmazható egy fordulóban.



## Üres szekrény: +1 fa- és +1 fémjelző (városonként egyszer).

Ha egy „üres szekrény” kereséslapkát húzol, 1 fát és 1 fémet kapsz. A szoba képessége mind a két városra csak egyszer-egyszer aktiválható fordulónként.



## Felszerelés javítása: -2 nyersanyag.

Csupán 1 nyersanyagot kell kifizetned a felszereléslapkán feltüntetett 3 közül, annak megjavításakor. A szoba képessége fordulónként csak egyszer aktiválható.



# FELSZERELÉSEK

## TÜZOLTÓ FEJSZE

erdő: +2 fa

Amikor fát gyűjtesz az erdőben, +2 extra fát vegyél el az erdőre feltöltött jelzőkből. Ne feledd el, hogy legalább 1 fát be kell gyűjtened ahhoz, hogy ezt a bónuszt aktiválhasd. Körönként egyszer használható.



## IJ

erdő: 1 hús

Kapsz 1 húst a közös készletből, amikor meglátogatsz az erdőt. Körönként egyszer használható.



## MARMONKANNA

gát: +1 víz

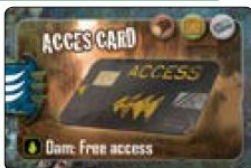
Amikor vizet gyűjtesz a gáton, +1 extra vizet vegyél el a gátra feltöltött jelzőkből. Ne feledd el, hogy legalább 1 vizet be kell gyűjtened ahhoz, hogy ezt a bónuszt aktiválhasd. Körönként egyszer használható.



## BELÉPŐKÁRTYA

gát: ingyenes belépő

Vizet gyűjthetsz be a gáton anélkül, hogy 1 mikrochipet fizetned kellene. Körönként egyszer használható.



## LŐSZERESLÁDA

katonai bázis: +2 lőszer

Amikor löszert gyűjtesz a katonai bázison, +2 extra löszert vegyél el a katonai bázisra feltöltött jelzőkből. Ne feledd el, hogy legalább 1 löszert be kell gyűjtened ahhoz, hogy ezt a bónuszt aktiválhasd. Körönként egyszer használható.



## FESZÍTŐVAS

katonai bázis: 2 mikrochip

Kapsz 2 mikrochipet a közös készletből, amikor meglátogatsz a katonai bázist. Körönként egyszer használható.



## LÁNCFŰRÉSZ

város: 2 fa

Kapsz 2 fát a közös készletből, amikor meglátogatsz az egyik várost. Körönként egyszer használható.



## ZSEBLÁMPA

város: 1 túlélő

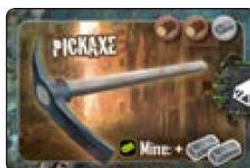
Kapsz 1 túlélőt a közös készletből, amikor meglátogatsz az egyik várost. Tedd a túlélőt a légszilipedbe vagy az egyik szobád egyik üres túlélőmezőjére. Körönként egyszer használható.



## CSÁKÁNY

bánya: +2 fém

Amikor fémeket gyűjtesz a bányában, +2 extra fémeket vegyél el a bányára feltöltött jelzőkből. Ne feledd el, hogy legalább 1 fémeket be kell gyűjtened ahhoz, hogy ezt a bónuszt aktiválhasd. Körönként egyszer használható.



## VÍZTISZTÍTÓ

bánya: 1 víz

Kapsz 1 vizet a közös készletből, amikor meglátogatsz a bányát. Körönként egyszer használható.



## KAMPÓVETŐ NYÍLPUSKA

teherhajó: +1 erő

Hozzáadhatsz +1-et a hősid erejéhez, amikor meglátogatsz a teherhajót, annak érdekében, hogy jobb pozícióba kerüljön. Ez az egyetlen módja annak, hogy a 6-os sor mezőjére tedd a hősidet. A tárgy nem befolyásolja a megfélemlítés menetét. Körönként egyszer használható.



## FÉMFŰRÉSZ

teherhajó: 2 fém

Kapsz 2 fémeket a közös készletből, amikor meglátogatsz a teherhajót. Körönként egyszer használható.



## HÁTIZSÁK

vidámpark: +2 mikrochip

Amikor mikrochipet gyűjtesz a vidámparkban, +2 extra mikrochipet vegyél el a vidámparkra feltöltött jelzőkből. Ne feledd el, hogy legalább 1 mikrochipet be kell gyűjtened ahhoz, hogy ezt a bónuszt aktiválhasd. Körönként egyszer használható.



## FÉMDETEKTOR

vidámpark: 1 konzerv

Kapsz 1 konzervet a közös készletből, amikor meglátogatsz a vidámparkot. Körönként egyszer használható.



## SÖRÉTES PUSKA

vadászat: +1 erő

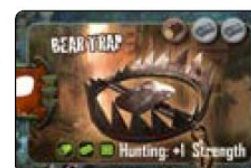
Adj a vadászó hősid erejéhez egyet. Körönként egyszer használható.



## MEDVECSAPDA

vadászat: +1 erő

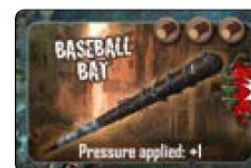
Adj a vadászó hősid erejéhez egyet. Körönként egyszer használható.



## BASEBALL ŪTŐ

megfélemlítés: +1 erő

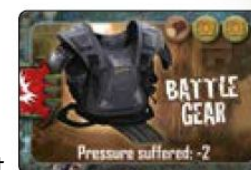
Adj +1-et a hősid erejéhez amikor ő próbálkozik megfélemlítéssel. Körönként egyszer használható.



## HARCI PÁNCÉL

megfélemlítés: -2 erő

Csökkentsd 2-vel a hősidet megfélemlíteni akaró ellenség hősid erejét. Körönként egyszer használható.



## KÜLSŐ VÁZ

korlátlan mozgás

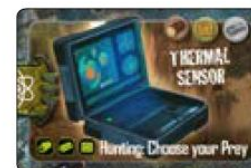
Az egyik hősid tetszőleges lépést mozoghat. Minden más mozgási szabály továbbra is érvényes. Körönként egyszer használható.



## HŐKERESŐ

préda kiválasztása

Amikor az egyik hősid vadászik, átnézheted a helyszín vadállatlapka kupacát, és kiválaszthatasz közülük egyet, ami a hősid prédája lesz. Ne változtasd meg a lapkák sorrendjét, és nem mutathatsz meg a többi játékosnak őket. Körönként egyszer használható.



# VEZÉREK

## MARY KOOLPEPPER

Ha ezt a vezért választod, a kezdő erőforrásaidat a kereséslapkák segítségével kell meghatároznod. Húzz 4 lapkát tetszőleges módon a 2 város keresés kupacából (kockázattal, hogy esetleg egy üres szekrényt húzol). Ezután dobj el egyet a kihúzott lapkák közül, majd megkapod a megmaradt 3 lapkán feltüntetett erőforrásokat a közös készletből.





# SZABÁLYKIVONAT

## JÁTÉKSZABÁLYOK

Az Outlive társasjáték 6 fordulón át tart. Minden fordulóban 3 fázis van: hajnal, nappal és éjszaka.

**1. HAJNAL-FÁZIS:** a játéktábla helyszíneinek feltöltése erőforrásokkal a forduló kezdetén.

**2. NAPPAL-FÁZIS:** a játékosok hősei erőforrásokat gyűjtenek a helyszínekről.

**3. ÉJSZAKA-FÁZIS:** az események legyőzése, a túlélők megetetése, a radioaktivitás kezelése, új túlélők toborzása, új szobák építése és azok képességeinek aktiválása, a felszerelések javítása és a menedékek fenntartása.

### 1. FÁZIS: HAJNAL

Töltsd fel a játéktábla helyszíneit a játékosok számától függően jelzőkkel (lásd a 6. oldalon).

### 2. FÁZIS: NAPPAL

#### 1.) A FORDULÓ KEZDETE

• Csapd fel a konvojtáblán a sorban következő eseménylapját. Hajtsd végre a most felcsapott, illetve az összes még le nem győzött esemény hatását.

#### 2.) MOZGÁS

• A kezdőjátékkal kezdve, sorban mindnyájatoknak ki kell választanotok az egyik tétlen (fekvő) hőstöt, akit felállítva az alábbi szabályok szerint 1 vagy 2 mezőt kell mozgatnotok azt a játéktáblán.

### A MOZGÁS 5 SZABÁLYA

➤ A kiválasztott hősdnek mozognia KELL, ha tud, és egy másik helyszínen kell befejeznie a mozgását, mint ahonnan elindult.

➤ Egy hősd maximum 2 lépést mozoghat a helyszíneket összekötő zöld nyilakat követve, egy-egy lépéssel mindig az egyik szomszédos helyszínrre mozogva.

➤ A mozgás előtt és után minden helyszínen csak egyetlen saját hősd lehet (aktivált vagy tétlen).

➤ A hőseid átmozoghatnak egy saját színű hősd által már elfoglalt helyszínen, de ott nem állhatnak meg.

➤ A hőseid befejezhetik a mozgásukat olyan helyszínen, ahol egy vagy több másik játékos hőse tartózkodik. Ekkor megfélemlítheti őket.

• A hőst minden esetben álló (aktív) helyzetben kell az új helyszínére mozgatni.

### BÁRKI MÁR RAJTAD KÍVÜL?

Ha van a helyszínen egy másik játékos aktív (álló) hőse, akkor meg kell félemlítened.

➤ A hősdnek meg kell félemlítenie minden más alacsonyabb erejű aktív hőst, ha nincs a helyszínen magasabb erejű aktív hős. Ez egy ingyenes, kötelező akció.

➤ A megfélemlített hősök eldobhatnak lőszerjelzőket, hogy csökkentsék a megfélemlítés szintjét. Egyébként minden megfélemlítési szintért 1-1 készlet- vagy nyersanyagjelzőt kell sarcként fizetniük.

### VADÁSZAT ÉS BEGYŰJTÉS

➤ Minden hős annyi akciót hajthat végre, amekkora az ereje.

➤ 1 akcióért begyűjthet 1 erőforrást, 1 kereséslapkát, vagy 1 felszeréslapkát.

➤ A vadászat költsége egyenlő a vadállatlapka szívósságával.

### 3. FÁZIS: ÉJSZAKA

#### 1.) AZ ESEMÉNYEK LEGYŐZÉSE

Játékos sorrendben megpróbálhattok legyőzni egy-egy játékban lévő eseményt.

• Egy esemény legyőzéséhez el kell költened az eseménylapján feltüntetett összes erőforrást (tedd vissza őket a közös készletbe).

#### 2.) A TŰLÉLŐK MEGETETÉSE

Emlékeztető: a „készleteid” közé tartozik minden hús-, konzerv- és vízjelző.

Meg kell etetned készletekkel minden túlélőt, az alábbiak szerint:

• Minden olyan szoba összes készlet fenntartási költségét meg kell fizetned, amiben van legalább 1 túlélőd.

• 1-1 vizet kell fizetned a légzsiliped minden olyan soráért, ahol van legalább 1 túlélőd.

• Minden meg nem etetett túlélőd után el kell dobnod 1-1 túlélőjelzőt a menedéktábláról a közös készletbe.

#### 3.) A RADIOAKTIVITÁS KEZELÉSE

Fordulóról fordulóra növekszik a környező vidék radioaktív sugárzásának intenzitása (1/2/2/2/3/3 - lásd a konvojtáblát a 3. oldalon).

• A légzsilipben lévő minden egyes túlélő 1-1 szinttel csökkenti a küldő sugárzást.

Ha nincs elegendő túlélőd, akkor a radioaktivitás-jelölődöt 1-1 mezővel előrébb kell mozgatnod a radioaktivitás-sávonon minden meg nem akadályozott sugárzásszint után.

#### 4.) ÚJ TŰLÉLŐK TOBORZÁSA

• Minden elköltött készletjelző után a közös készletből elvehetsz 1-1 túlélőjelzőt, akiket a légzsilipbe még üres túlélőmezőre tehetsz (feltéve, ha még van üres túlélőmeződ, hogy be tud fogadni őket a menedékedbe).

### 5.) ÚJ SZOBÁK ÉPÍTÉSE ÉS AZOK KÉPESSEGEINEK AKTIVÁLÁSA

Emlékeztető: a „nyersanyagaid” közé tartozik minden fa-, fém- és mikrochipjelző.

• Ebben a lépésben a légzsilipedből tetszőleges számú túlélőt átmozgathatsz a már megépített szobáidba.

• Egy szoba felépítéséhez 3 tetszőleges nyersanyagot kell elköltened. Ezután fordítsd át a szobalapkát a felépített oldalára. Azonnal fel is töltheted azt a légzsilipedből túlélőkkel, hogy használhasd a speciális képességet.

Egy szobád speciális képessége csak akkor aktiválódik, ha minden rendelkezésre álló üres túlélőmezőt feltöltöttél már túlélőkkel.

### 6.) A FELSZERELÉSEK JAVÍTÁSA

• Egy törött felszerelés javításához fizess be a lapka jobb felső sarkában feltüntetett javítási költséget.

### 7.) A MENEDÉK FENNTARTÁSA

A romlandó készletek elég gyorsan megrohadnak ebben a poszt-apokaliptikus világban. Némelyek egy napot sem bírnak ki!

• Dobd el az összes húsjelződet. A konzervek szerencsére tartósabbak, azok nem romlanak meg.

• Dobd el minden második vízjelződet.

• Forgasd normál helyzetbe az összes felszeréslapkadat, amiket használtál a forduló során.

Ezzel az éjszaka-fázis véget ért, és az aktuális forduló is befejeződött. Egy új forduló kezdődik, a hajnal-fázissal.

Ha ez a 6. forduló vége volt, akkor megérkezik a Konvoj. A játék ezzel véget ér, és következhet a túlélőpontok összeszámolása (lásd a 12. oldalon).

# KÉSZÍTŐK

- Játéktervező: Grégory Oliver
- Grafikák: Miguel Coimbra
- Kiadó: La Boite de Jeu
- Márka-menedzser: Benoit Bannier
- Művészeti vezető: Igor Polouchine
- Szabályok átirása és szerkesztése: Guillaume Gille-Naves
- Csomagolta: Origames
- Korrektor: Mathieu Trystram, Benjamin Carayon, Eva Ponçot, Alizée Aubertin



### SZERZŐI KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁS

Szeretnék köszönetet mondani Céline-nek és Emmy-nek a türelmükért, Benoit, Mathieu, Benjamin és Thimothée uraknak a La Boite de Jeu-tól, hogy bíztak bennem, Miguel Coimbra, Pauline Détraz, Jamie, Igor Polouc-hine és Origames, Anne-Cécile és Cédric Lefebvre, Ismaël Pommaz, Ukronium 1828, CAL, Tric Trac és Ludovox hölgyeknek és uraknak. Szeretnék köszönetet mondani minden béta tesztelőnek: Benj és Mylène, Dom és Flav, Sandie, Guillaume, Renaud, Fred, Manu és Benoit. Köszönöm minden támogatóm bizalmát és lelkesedését. Nagyon hálás vagyok a Tzolkin játék alkotóinak, Simone Luciani-nak és Daniele Tascini-nek. Az Outlive soha nem jött volna létre a fent felsoroltak nélkül!

### KIADÓI KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁS

Szeretnék köszönetet mondani Gregnek az idejéért és bizalmáért, a forgalmazónknak a Blackrocknak, és Paille kiadónak a kifogyhatatlan támogatásukért. Ez a játék nem lenne ilyen, ha nem Miguel gyönyörű alkotásai díszítenék, és nem Pauline lett volna a segítségünkre a gyűjtői változat elkészítésében. Köszönjük Alizée-nek, hogy türelmesen lektorálta és lefordította a játékot angol nyelvre. Szeretnék megköszönni Cédricnek, Sebnek, Thibalnak, Auréliennek, Romainnak és JB-nek a kiállításokon való segítségüket. Hálásak vagyunk mindazoknak is, akik oly sokat tettek a játékiparban akár a reflektorfényben, akár a színpalak mögött: nevezetesen Mr. Guillaume, Mr. Jamie és Mr. Phal uraknak. Nagyon hálásak vagyunk Oliviernek, Igornak és Guillaume-nak a Origames-től a szakértelmükért és a kemény munkájukért. Nagyon szeretnék köszönetet mondani szeretett

barátainknak, Anne-nek, Améliennek, Evanak és Stéphanienek a türelmükért és a megingatlan támogatásukért (kivéve az egyiket, de ... pssst, ez titok).

Szeretnék megköszönni mindazoknak a francia kiskereskedőnek is, akik játszottak és részt vettek ebben a kalandban, elfogadva, hogy a franciák támogatói legyenek. Végül szeretnék köszönetet mondani az 5771 támogatóknak, akik támogattak minket a Kickstarteren. Ők azok a fő okok, ami miatt most a kezdedben tarthatod ezt a játékot. Teljes szívvel köszönjük!

Published by La Boite de jeu,  
8 grande rue  
21310 Belleneuve France

[www.laboitedejeu.fr](http://www.laboitedejeu.fr)

[contact@laboitedejeu.fr](mailto:contact@laboitedejeu.fr)

Made in China by Whatz Game

© Copyright ©2016 La Boite de Jeu

