



PANDEMIC

Te és társaid egy betegségek ellen harcoló csapat magasan képzett tagjai vagytok, akik felveszik a küzdelmet a négy halálos kórral szemben. Csapatotok keresztül fog utazni a világon, hogy meggátolja a fertőzés elterjedését, és hogy olyan erőforrásokat fedezzen fel, amikre szükség lesz a különböző gyógymódok kifejlesztéséhez. Együtt kell dolgoznotok, felhasználva az egyéni adottságaitokat azért, hogy elpusztítsátok a betegségeket, mielőtt azok fertőznék meg a világot. Az óra ketyeg, amint a pestis kitörését és terjedését felgyorsítják, a járványok és kitérősek. Megtaláljátok a gyógymódokat időben? Az emberiség sorsa a ti kezeitekben van.

TARTOZÉKOK

5 BÁBU



6 KUTATÓ-
ÁLLOMÁS



6 JELÖLŐ



Gyógymódjelölő k üvegcsé oldala



Kitérés-
jelölő



Fertőzés-
jelölő



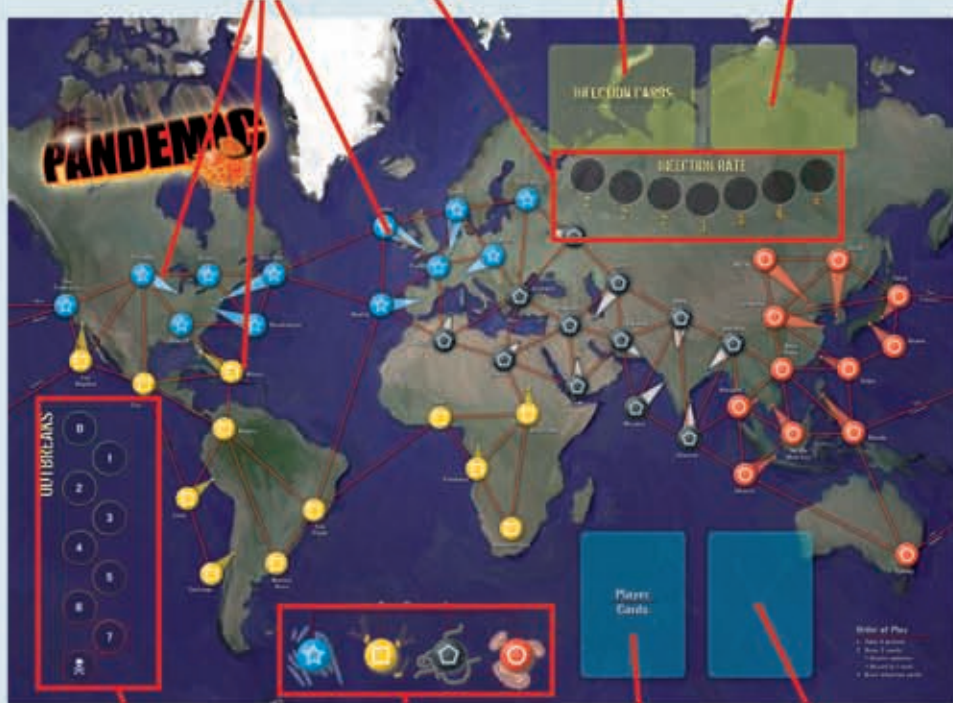
Gyógymód-
jelölő
Napsütéses
oldal

96 BETEGSÉG KOCKA

(sárga, vörös, kék, fekete, mindegyikből 124)



1 TÁBLA



Városok

Fertőzés-
mutató

Fertőzés-
húzópakli

Fertőzés-
dobópakli

Kitérés-
mutató

Felfedezett
gyógymódok

Játékos
húzópakli

Játékos
dobópakli

59 JÁTÉKKÁRTYA

Hátoldal

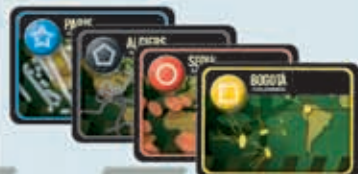
Előnézet minták



48 FERTŐZÉS KÁRTYA

Hátoldal

Előnézet minták



5 SZEREPKÁRTYA

Hátoldal

Előnézet minták



4 REFERENCE
CARDS

Előnézet



Hátoldal



A JÁTÉK CÉLJA

A **Pandemic** egy összefogást igénylő játék. Te és játékos társaid egy járványügyi csapat tagjai vagytok, együtt dolgozva kutatókat a gyógyítás és megelőzés lehetőségeit. Mindenki egy egyedi szerepet foglal majd el a csapaton belül, olyan speciális képességekkel, amiket ha bölcsen kihasználtok, a csapat esélyeit növelik. A cél: megmenteni az emberiséget úgy, hogy különböző gyógymódokat fedeztek fel a négy halálos betegségre (kék, sárga, fekete és vörös), amik fenyegetve ellepik a bolygót.



Ha te és csapod nem képes arra, hogy kordában tartsa a betegségeket mielőtt felfedeznétek a szükséges gyógymódokat, akkor a bolygó kipusztul, és a játék mindenki számára vereséggel fejeződik be...Megvan bennetek mindaz, ami az emberiség megmentéséhez kell?

ELŐKÉSZÜLETEK

1. Helyezzétek a táblát az asztal közepére, hogy minden játékos könnyen elérje.

2. Keverjétek meg a szerepkártyákat, és osszátok egyet minden játékosnak. Minden játékos fogja és lehelyezi Atlantába a saját bábuját. Helyezzétek vissza a dobozba a megmaradt szerepkártyákat és bábukat.



3. Helyezzétek 1 kutatóállomást Atlantába, és a többi tegyétek közel a tábla széléhez.



4. Helyezzétek a kitörésjelölőt a kitörésmutató „0”-ás helyére, a fertőzésjelölőt a fertésmutató első helyére („2”-vel jelölve) és a négy gyógymódjelölőt közel a tábla Felfedezett gyógymódok térségéhez.



5. Válasszátok szét a betegségkockákat színek szerint és helyezzétek közel azokat a táblához 4 elkülönített kupacba.



6. Vegyétek ki a 6 járvány kártyát a játékos kártyapakliból és egyelőre rakjátok félre őket.



7. Keverjétek meg a megmaradó játékos kártyákat, (a kék hátlapúak) és osszátok belé az alábbiak szerint:

4 JÁTÉKOSNÁL 2 LAPOT MINDENKINEK 3 JÁTÉKOSNÁL 3 LAPOT MINDENKINEK 2 JÁTÉKOSNÁL 4 LAPOT MINDENKINEK



8. Osszátok szét a megmaradó játékkártyákat egyenlő számú kupacokba aszerint, hogy milyen nehézség játékot szeretnétek játszani. Az elkészített paklik lehet legazonos méretűek legyenek.

- **Bevezető játéknál** osszátok a kártyákat 4 paklira. (Ha először játszotok a játékkal, akkor válasszátok ezt a lehetőséget.)
- **Normál játéknál** osszátok a kártyákat 5 paklira.
- **Hősi játéknál** osszátok a kártyákat 6 paklira. (Amikor már jól ismeritek a Normál játékot.)



9. Keverjétek egy járványkártyát mindegyik kupacba. A kupacokat rakjátok egymásra, és képezzétek egy húzópaklit. (Ha a kupacok nem pontosan egyforma méretűek, akkor helyezzétek egymásra azokat úgy, hogy a nagyobb kupacok a kisebb kupacokon legyenek). A felesleges járványkártyákat helyezzétek vissza a dobozba.



10. Keverjétek meg a fertőzés kártyákat (a zöld hátúak) és helyezzétek ket lefordítva a táblára, ez lesz a fertőzés húzópakli.



11. Helyezzétek el a táblára a kezdő betegség kockákat: 

- Húzzátok 3 lapot a fertőzés húzópakliból és helyezzétek felfordítva a fertőzés dobópakli helyére. Minden kártyához vegyetek (a kártya színének megfelelő) 3 kockát, és helyezzétek mindegyiket a kártyán szereplő városra.
- Húzzátok fel további 3 kártyát, és helyezzétek újabb 2 kockát minden feltüntetett városra.
- Az utolsó 3 lap húzásánál 1 kockát adjatok minden városhoz.



12. Az a játékos kezdi a játékot, aki legutóbb volt megbetegedve.

AZ ELŐKÉSZÜLETEK ÖSSZEFOGLALÁSA

1. Mindenegyres játékosnál:



Egy véletlenszer Szerepkártya

Egy összefoglaló kártya



a kezdő kéz:

4 JÁTÉKOSNÁL: 2 KÁRTYA

3 JÁTÉKOSNÁL: 3 KÁRTYA

2 JÁTÉKOSNÁL: 4 KÁRTYA

2. A táblára helyezve:

A játékosok bábai és 1 Kutató-állomás (Atlantában)



A fertőzési szint jelölő, és a kitörés jelölő



3. Megfertőzött városok:

- Keverjétek meg a fertőzés kártyákat és húzzatok 9 kártyát.

Helyeztetek 3 kockát az első 3 városra.



Helyeztetek 2 kockát a második 3 városra.



Helyeztetek 1 kockát az utolsó 3 városra.

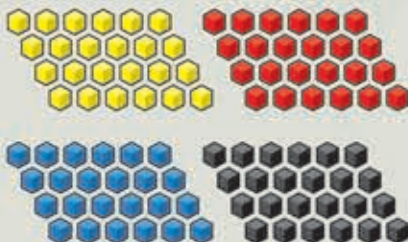


- A kártya színének megfelelő kockákat használjátok.
- Dobjátok a 9 kártyát a dobópakliba.
- A megmaradt fertőzés kártyákból készítenek húzópaklit.



4. Könnyen elérhető távolságon belül:

A megmaradó betegség kockák fajtánként rendezve



Gyógymód jelölők az üvegcse oldalukkal felfelé (a Felfedezett Gyógymódok Térség közelében)



Extra Kutatóállomások



5. A Játékos húzópakli előkészítése:

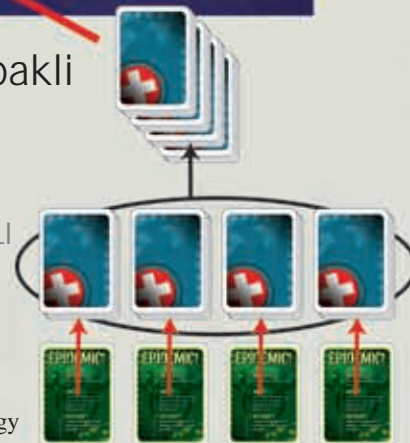
- Készítenek egyenlő paklikat a fennmaradó játékkártyákból.

BEVEZETŐ JÁTÉK: 4 PAKLI

NORMÁL JÁTÉK: 5 PAKLI

HŐSI JÁTÉK: 6 PAKLI

- Keverjétek 1 járványkártyát (lefordítva) minden pakliba.
- Rakjátok egymásra a paklikat, így képezve a játékos húzópaklit.



EGY JÁTÉKKÖR

Játsszatok az óramutató járásának megegyezően sorrendben a tábla körül, játékosonként váltva egymást a játék végéig. Amit az aktuális játékosnak minden körben meg kell tennie:

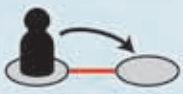
- 1 Végrehajt 4 akciót
- 2 Húz 2 lapot a kezében levő lapokhoz
- 3 Végrehajtja a fertőzés szerepet

A játékos köre véget ér, miután végrehajtja a fertőzés szerepet, utána a tőle balra ülő következnek.

1 AKCIÓK

A játékosok 4 akciót hajthatnak végre saját körükben. Választhatnak mind az **Alap** mind a **Speciális** akciókból és azok közül felhasználhatnak 1 akciót, hogy végrehajtsák azt. Egy adott akció többször végrehajtható egy adott kör alatt. Feltéve ha a játékos minden eseményre 1 akciót használ el. Minden játékos **Szerep** olyan speciális képességet biztosít, ami egyedi a játékos számára. A játékosok *passzolhatnak* is, ha nem akarnak csinálni semmit. A fel nem használt akciók nem vihetők át a következő körre.

ALAPAKCIÓK



Autózás (vagy kompozás)

Mozgassátok a bábukat egy szomszédos városra. A városok akkor szomszédosak, ha azokat összeköti egy vörös vonal. Azok a vörös vonalak, amik a tábla széléig futnak, a tábla szemben lévő szélénél folytatódnak a jelzett városig. (Például Sydney és Los Angeles szomszédosnak tekinthető.)



Közvetlen járat

Játsszatok ki egy kézben lévő lapot és lépjétek a bábuval a feltüntetett városra. A kijátszott kártya a dobópakliba kerül.



Charter járat

Játsszatok ki a bábu aktuális tartózkodási helyének megfelelő lapot, és lépjétek valamelyik városra a táblán. A kijátszott kártya a játékos dobópakliba kerül.



Inga járat

Ha bábukat egy kutatóállomással rendelkező városban van, akkor mozgassátok azt valamely másik kutatóállomással rendelkező városba. (Lásd lent részletezve a kutatóállomás építést.)



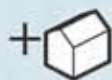
Passzolás

Egy játékos azt is választhatja akcióképpen, hogy passzol. (És nem csinál semmit.)



A **Diszpécser** a saját körében mozgathatja más játékosok bábuit (felhasználva a rendelkezésre álló **Alap** alapakció bármelyikét) úgy mintha azok a saját bábui lennének. Szintén elhasználhat egy akciót arra, hogy egy olyan városba mozgassa az egyik bábút, ahol már egy másik bábu áll. Csak akkor mozgathatja más játékosok bábuját, ha azok engedélyezik azt. *Megjegyzés: A **Charter járat** akció során a diszpécsernek ki kell játszania azt a kártyát, amelyen a mozgatni kívánt bábu éppen áll.*

KÜLÖNLEGES AKCIÓK



Egy kutatóállomás építése

A kutatóállomások építése segíti a csapatodat, hogy egyik helyről a másikra eljusson.

A kutatóállomások a gyógymód felfedezéséhez is elengedhetetlenek.

Játsszatok ki egy kártyát, ami megfelel annak a városnak, ahol a bábutok éppen áll, és helyeztetek abba a városba egy kutatóállomást. A felhasznált kártyát rakjátok a dobópaklira. Ha már nincs a készletben kutatóállomás, válasszatok ki egyet a már elhelyezett kutatóállomások közül, és helyeztetek át azt arra a városra, ahol a bábutok áll.



A **Műveleti szakértőnek** *nem* kell kijátszania azt a kártyát, amelyik városon éppen áll a bábuja, amikor végrehajtja a **Kutatóállomás építése** egyszer en úgy használ fel egy akciót, hogy hozzáad egy kutatóállomást ahhoz a városhoz, amin éppen áll.



Egy gyógymód felfedezése

Amint a csapatotok felfedezte mind a négy gyógymódot, nyertetek!

Ha a bábutok egy kutatóállomással rendelkező városban áll, dobjatok el 5 egyforma színű lapot, ezáltal meggyógyítjátok az adott betegséget. Helyeztetek egy gyógymód jelölőt (üvegcsével fölfelé) a táblán a gyógymódkutatás területre, ez mutatja, melyik betegség gyógyítható. Helyeztetek az elhasznált kártyát a játékos dobópaklira.



A **Tudós**nak elég 4 egyforma színű kártya ahhoz, hogy felfedezze a gyógymódot az aktuális betegségre, amikor véghezviszi a **Gyógymód felfedezése** akciót.



Betegségek kezelése

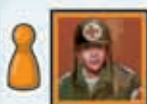
A játék során csapatotok kezelheti a betegségeket, hogy időt nyerjen azért, hogy gyógymódokat fedezhessen fel.

Távolítsatok el egy betegségkockát arról a városról, ahol a bábutok áll. (Minden eltávolított kocka egy akcióba kerül.) Helyeztetek vissza az eltávolított kockát a készletbe a tábla oldalához. *Ha a játékosok felfedeztek egy gyógymódot, egy kocka helyett távolítsatok el a meggyógyított betegség összes kockáját az aktuális városból, egy akcióval.*



Egy betegség elpusztítása

Ha felfedeztetek egy gyógymódot egy adott betegségre, és az összes ugyanolyan színű kockát visszavettétek a tábláról, fordítsátok a gyógymódjelölőt a „napsütéses” oldalára. Mostantól az ilyen színű lapok nincsenek hatással, amikor ezeket kihúzzátok a fertőzés fázisban. A megszüntetett színű kockákból az összeset helyeztetek vissza a dobozba. – A játék hátralévő részében ezeket többé nem fogjátok használni.



Az **Orvos** eltávolíthatja az összes ugyanolyan színű kockát (1 helyett), amikor végrehajtja a **Betegség kezelése** akciót. Továbbá, ha az orvos olyan városban van, ami olyan betegségkockát tartalmaz, amely betegséget már meggyógyítottatok, azonnal elveheti az összes ilyen kockát. Ez a különleges képesség az összes játékos fordulójában él, végrehajtása nem kerül akcióba.



CITY X

A tudás megosztása

*Néha egy játékosnak nehéz lehet megszereznie azokat a lapokat, amik egy gyógymód felfedezéséhez szükségesek. A **Tudás megosztása** akció (noha bonyolult véghezvinni) hasznos lehet ilyen esetben.*

Az egyik játékos egy másik játékosnak átad egy kártyát. Minden kártyaátadás 1 akcióba kerül. Mindkettőtök bábujaának ugyanabban a városban kell lennie, és csak annak a városnak a kártyáját adhatjátok át, amelyikben mindketten tartózkodtok. (Például, ha mindketten Moszkvában vagytok, csak a Moszkva kártyát adhatjátok át.)

Ha valamelyik játékosnak több mint 7 kártyája lesz egy átadás eredményeként, a fölösleges lapokat azonnal a dobópakliba kell tennie.



A **Kutató** a kezében lévő bármelyik kártyát átadhatja játékosársának, ha az a **Tudás megosztása** akciót hajtja végre. Nincs korlátozva abban, hogy azt a város kártyát adja át, amelyben éppen tartózkodnak, ellentétben a többi játékosal. Ez a privilégium csak akkor érvényes, ha a Kutató ad át egy kártyát – de a többi játékostól a szokásos megkötéssel kaphat. A Kutató akkor tudja hasznosítani ezt a képességét, amikor bármelyik játékos körében végrehajtásra kerül a **Tudás megosztása** akció.

Az akciók végrehajtása után a játékosnak **2** kártyát kell húznia a játékos húzópakliból, amiket megtart. Ha az egyik egy Járvány kártya, akkor ahelyett, hogy megtartaná, a **Járványok** fejezetben leírtak szerint kell eljárni. Miután a szükséges lapokat felhúztátok, életbe lép a Fertés szerep. A **Fertőzés kijátszását** lásd a 7. oldalon.

Amennyiben a húzópakli kártyái nem elegendők, a játék azonnal vereséggel fejeződik be az összes játékos számára.

• SPECIÁLIS ESEMÉNYKÁRTYÁK

A játékos húzópakli bizonyos speciális eseménykártyákat tartalmaz. Ezek a kártyák bármikor kijátszhatóak (akár egy másik játékos köre alatt is) és nem kerülnek akcióba. Amikor egy speciális eseménykártyát játszottok ki, azonnal kövessétek a rajta szereplő utasításokat, végül pedig az elhasznált kártyát tegyétek a játékos dobópakliba.



• KÉZLIMIT

A játékosoknál lévő lapok száma 7 darabra korlátozott. Ha a kézben tartott lapok száma túllépi a 7-et, a felhúzott lapok miatt (vagy a **Tudás megosztása** akció végrehajtása miatt), a játékosnak azonnal el kell dobnia a felesleges kártyáit a dobópakliba. A játékos kiválaszthatja, melyik lapot dobja el. A játékosok *kijátszhatnak* speciális eseménykártyákat (beleértve azokat is, amelyeket éppen felhúztak) ahelyett, hogy eldobnák őket, hozzájárulva ahhoz, hogy a kézben tartott lapok száma 7-re csökkenjen.

• INFORMÁCIÓ MEGOSZTÁSA A KÁRTYÁKRÓL

A játékosok nyíltan megvitathatják a stratégiát a játék folyamán, de mint, ahogy a valóságban is zajlik, nem tudhatnak azonnal mindent, amit a többi játékos csinál. Hogy ezt fokozzuk, a *Normál* vagy *Hősi* játék esetén, a játékosok nem mutathatják meg a többieknek a lapjaikat a játék folyamán. A játékosok azonban szabadon *elmondhatják* egymásnak, hogy milyen lapokkal rendelkeznek. A *Bevezető* játék nem annyira korlátozott és a játékosok eldönthetik, mennyire játszanak nyílt lapokkal.

Mivel a **Pandemic** egy együttműködési és jellem teszt (nem memória teszt), ezért a játékosok bármikor szabadon tanulmányozhatják a játékos dobópaklit és a fertés dobópaklit.

JÁRVÁNYOK

Amikor egy játékos húz egy járványkártyát, azt a játékos dobópakliba kell dobnia, majd a következőket kell tennie:



- 1. Növeljétek a fertőzésmutatót:** Mozgassátok a táblán levő fertés mutató értékét egygel feljebb a fertés skálán.



- 2. Fertőzések:** Vegyétek el a *legalsó* kártyát a fertés húzópakliból és tegyétek 3 kockát a kártyán jelölt városra, majd helyezzétek a fertés dobópaklira a kártyát. Megjegyzés: Egyik város sem tartalmazhat 3 kockánál többet *egy színből*. Ha a járvány következtében a város túllépi ezt a határt, a felesleges kockák visszakerülnek a készletbe, és mindez *kitörést* von maga után. A *Kitörés* szabályait lásd a 7. oldalon.



HÚZÁTOK A LEGALSÓ LAPOT



TEGYÉTEK 3 KOCKÁT A JELÖLT VÁROSRA



DOBJÁTOK EL A KÁRTYÁT

Ha egy járvány alatt nem áll elegendő kocka a rendelkezésekre a táblára helyezéshez, a játék azonnal véget ér, az összes játékos vereséget szenved.

- 3. A fertőzés intenzitásának növelése:** Fogjátok a fertés dobópaklit, alaposan keverjétek össze, majd helyezzétek a megmaradt fertés húzópakli *tetejére*. (Ne keverjétek ezeket a kártyákat *bele* a fertés húzópakliba.)



KEVERJÉTEK MEG AZ ELHASZNÁLT LAPOKAT



HELYEZZÉTEK A MEGKEVERT PAKLIT A FERTŐZÉS HÚZÓPAKLI TETEJÉRE

Az aktuális fertőzés mutatónak megfelelően húzzatok lapokat a fertőzéspakliból, és adjatok a feltüntetett városhoz egy kockát, használjátok a kártya színével megegyező kockát. A lapokkal a húzott sorrendben foglalkozzatok. *Ne* adjatok kockát azokhoz a városokhoz, amelynek a színét már *felszámoltátok*. Ha már van 3 kocka a *hozzáadott színből* egy városon, akkor további kocka hozzáadása helyett, abból a színből egy **kitörés** következik be.

Példa a fertőzés kijátszására: Brian **kijátszotta a fertőzést**, hogy befejezze a körét. A fertőzés jelöl a "3"-on van a fertőzés skálán, ezért 3 db fertőzés kártyát húz:



Szül, Párizs és Algír.

A vörös betegséget már korábban



felszámolták a játékban, ezért Brian a Szül kártyát figyelmen kívül hagyja. A kék és fekete betegségek még mindig fenyegetnek, így Briannak hozzá kell adnia 1-1 kockát Párizs-hoz és Algír-hoz, ebben a sorrendben. *(A fekete betegség a kezelés ellenére még képes elterjedni!)*

Brian egy kék kockát ad Párizs-hoz.

Ezzel együtt 2 kocka lesz ott.

Algírban már 3 db kocka van, ezért oda már egy fekete kocka sem helyezhető.

Ott **ki fog törni**... a járvány! (Ennek lefolyásához lásd a **Kitörés Példát** alul.)



• KITÖRÉSEK

Kitörés történik, ha a játékosnak olyan városhoz kell egy kockát hozzáadnia, amely már rendelkezik 3 kockával abból a színből. Amikor ez megtörténik, a 4. kocka hozzáadása helyett adjatok egy kockát a kitörés színből minden szomszédos városhoz.

Láncreakciók

Ha ezen új kockák miatt a szomszédos városban az új kocka színének megfelelő kockák száma túllépi a 3-at, további kitörések fordulhatnak el, elidézve egy láncreakciót. Jegyezzük meg, hogy egy városban csak *egyszer* fordulhat el kitörés egy láncreakció során.

Minden egyes alkalommal, amikor a városban kitörés fordul el, toljátok eggyel feljebb a kitörésmutatót a kitörésjelzőn. Amikor a kitörések száma eléri a 8-at (és a kitörés jelöl eléri a koponya szimbólumot) azonnal befejezitek a játékot, az összes játékos vereséget szenved. Hasonlóképpen, a játék azonnal befejezitek a játékosok vereségével, ha nem áll rendelkezésre elegendő kocka fertőzések a táblára való lerakásához.

Példa a kitörésre: Egy fekete kitörés történik Algírban! Briannak el kell helyeznie 1 fekete kockát az összes szomszédos városban: Madridban, Isztambulban, Párizsban és Kairóban. Véghez viszi. Sajnos Kairón már van 3 fekete kocka, így a az újabb kocka egy **láncreakciót** és egy másik kitörést indít be! *(Megjegyzés: Mivel most már Madridban több mint 3 kocka van, nem tehető rá a területre ugyanazon színből 3nál több, tehát itt nincs kitörés.)*



Briannak most hozzá kell adnia 1 fekete kockát Kairó összes szomszédos városához.

nem tud hozzáadni Algír-hoz *(mert egy városban sem lehet egynél több kitörés egy láncreakció során)*, de neki hozzá kell adni egyet Isztambulhoz (ezáltal 3 lesz ott) és a maradék szomszédos városhoz – nem látszik a képen. Brian és a többi játékos szerencséjére, azokban a városokban nincs kitörés. Brian *kettővel* felfolja a kitörés jelölőket a kitörésjelzőn, mert kettő kitörés volt a köre alatt. Brian elhasználta mindhárom fertőzés kártyáját és az körének vége.



• KÖR VÉGE

Amikor a játékos a fertőzések kártyáit mindegyikét felhasználta, tegye azokat az fertőzés dobópakliba. A körének ezzel vége. A t le balra ülő játékos elkezdheti a saját körét.

VERESÉG

A játék mindannyiőtök számára kudarcra végződik, ha a következő feltételek közül bármelyik teljesül:

- ☠ Egy játékosnak betegségkockákat kell a táblára helyeznie és abból a színből 1 nincsen a készletben.
- ☠ Megtörténik a nyolcadik kitörés. (A kitörés jelöl eléri a koponya szimbólumot a kitörésmutatón.)
- ☠ Nincs már elegendő kártya a játékos húzópakliban, amikor egy játékosnak kártyát kell húznia.

GYŐZELEM!

A játékban együttesen azonnal győzelmet arattok, hogy ha mind a négy gyógymódot (Kék, Sárga, Fekete, Vörös) felfedeztitek. Nem kell alkalmaznotok a gyógymódokat a fertőzött városokban azért, hogy megnyerjétek a játékot – a győzelem azonnal bekövetkezik, amikor bármelyik játékos felfedezi a negyedik és egyben utolsó gyógymódot.



EGY MINTAKÖR

AHOGY A DOLGOK ÁLLNAK

Számos kör eltelte után a játékban most Brian a Tudós (fehér bábu) köre következik. Brian jelenleg Manilában van. Korábban a játékban a vörös kürt elpusztították. Jane a M veleti szakért (zöl bábu), a szomszédos Shínában van, ahol az utóbbi id ben épített egy kutatóállomást. Brian köre kezd dik.

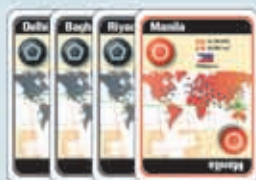


BRIAN LAPJAI



1. AKCIÓ

A sárga betegség némiképpen elterjedt Manilában, így Brian azt választja, hogy kezeli. Az els akcióját a **betegség kezelésre** költi, és visszavesz 1 sárga betegség kockát Maniláról.



2. AKCIÓ

Miután tárgyalt Jane-vel, Brian egy tervet készít, de el kell jutnia Shínába, hogy kivitelezhesse. Szerencsére Brian a Manila kártyát tartja kezében. A kártya kijátszásával elkölti a második akcióját, végrehajtja a **Charter járat** akciót, és úgy mozgatja a bábuját, hogy találkozzon Jane-vel a kutatóállomáson Shínában.



3. AKCIÓ

Shínában Brian és Jane együtt szövetkeznek, hogy véghezvigyék a tervet. Brian elkölti a harmadik akcióját **A tudás megosztására** és **megkapja** a Shína kártyát Jane-től amir l korábban elárulta, hogy az kezében van.



4. AKCIÓ

Brian terve összejön. **Fel fog fedezni** egy gyógymódot a fekete betegség ellen, a shínai kutatóállomáson. Normál esetben ehhez egy játékosnak a megfelelő színű 15 lapra van szüksége, de Brian a **Tudós** – neki elegend 4. Felhasználja a 4 fekete lapot, és ezzel elhasználja a lapot, és ezzel elhasználja a negyedik akcióját **Egy gyógymód felfedezésére**. A fekete gyógymódjelöl a megfelelő helyre kerül üvegsével fölfelé a gyógymód felfedezés területen.



HÚZZ 2 KÁRTYÁT

A 4 akcióját befejezve, Brian körének következ fázisába kerül és húz 2 kártyát a játékos húzópakliból. A kártyák egyike sem járvány kártya, így Brian mindkett t hozzáadja a sajátjaihoz, köre a következ fázisba kerül. – A fert zés kijátszása.

Brian körének hátralévő részéhez lásd a **Fertőzés kijátszása** példát a 7. oldalon.



BRIAN LAPJAI

A Pandemic tervezője Matt Leacock

Grafikai tervezés Joshua Cappel

Grafikus Régis Moulun

Fordította (2008.06.05.): Sárgaborsos

Szerkesztette és javította (2012.08.31.): saabee

Külön köszönet

Donna Leacock, Tom Lehmann, Hillary Carey
Steckbauer, Chris and Kim Farrell, Rich Fulcher,
Corbin Nash, and Jim Cote



Kiadja a Z-Man Games Inc.

6 Alan Drive, Mahopac, NY 10541

For any comments, questions, suggestions,
please contact zman@zmangames.com

www.zmangames.com