



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 kitérését és terjedését felgyorsítják, a járványok és kitérések. Megtaláljátok a gyógymódokat időben? Az emberiség sorsa a ti kezeitekben van.

Tartozékok

5 Bábu



6 kutatóállomás



6 Jelölő



Gyógymódjelölők tüvegce-oldallal



Kitörés-jelölő

Fertőzés-jelölő

Gyógymódjelölő napsütéses oldallal

96 Betegség kocka

(Sárga, vörös, kék, fekete, mindegyikből 24)

Kitörés-

Felfedezett

Játékos

Játékos



59 Játékkártya

48 Fertőzésekártya

Hátoldal



Előnézet



Hátoldal



Előnézet



5 Szerepkártya

Hátoldal



Előnézet



4 Esemény-összefoglaló kártya



1 Tábla Fertőzés- mutató Fertőzés húzópakli Fertőzés dobópakli



mutató

gyógymódok

húzópakli

dobópakli

A játék célja

A **Pandemic** egy összefogást igénylő játék. Te és játékosársaid egy betegség-felügyelő csapat tagjai vagytok, együtt dolgozva kutatójátok a gyógyítás és megelőzés lehetőségeit. Mindenki elfoglal majd egy egyedi szerepet 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 betegsége (kék, sárga, fekete és vörös), amik fenyegetve ellepik a bolygót.

Ha te és csapatod 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...

Meg van 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 az esetleg megmaradt többi szerepkártyát és bábukat. 
3. Helyeztetek 1 kutatóállomást Atlantába, és a többi helyeztetek közel a tábla széléhez. 
4. Tegyétek a kitörésjelölőt a kitörésmutató „0”-ás helyére, a fertőzésjelölőt a fertőzésmutató első helyére (jelölve „2”-vel) és a négy gyógymódjelölőt közel a tábla Felfedezett gyógymódok térségébe. 
5. Válasszátok szét a betegségkockákat színek szerint és helyezzétek közel azokat a táblához 4 elkülönített kupacba. 
6. Tegyétek a 6 járvány kártyát a kártyapaklin kívülre és egyelőre rakjátok félre. 
7. Keverjétek meg a megmaradó játékkártyákat, (és a kék hátával fölfelé a következőképp osszátok,) és helyezzétek azokat lefordítva. 
- 4 játékosnál: fejenként 2 lapot, 3 játékosnál: fejenként 3 lapot, 2 játékosnál: fejenként 4 lapot**
8. Osszátok szét a megmaradó játékkártyákat egyenlő számú kupacokba aszerint, hogy milyen nehézségű játékot szeretnétek játszani. Az elkészített paklik lehetőleg azonos méretűek legyenek.
 - **Bevezető játéknál**, osszátok a kártyákat 4 részre. (Ha először játszottok a játékkal, akkor használjátok ezt a lehetőséget.)
 - **A Normál játéknál**, osszátok szét a lapokat 5 részre.
 - **Hősi játéknál**, osszátok a lapokat 6 részre. (Amikor már kellően ismeritek a Normál játékot.)
9. Keverjétek egy járványkártyát mindegyik kupacba. A kupacokat rakjátok egymásra, és képezzetek 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 (zöld hátúak) és helyezzétek lefordítva a táblára, fertőzéspaklit formálva. 
11. Helyezzétek el a táblára a kezdő betegség kockákat: 
 - a.) Húzzátok 3 lapot a fertőzés húzópakliból és helyezzétek felfordítva a fertőzés dobópakli helyére. Minden kártyához vegyetek 3 kockát (a kártya színének megfelelőt) és helyezzétek mindegyiket a kártyán szereplő városra.
 - b.) Húzzátok fel még 3 lapot úgy, ahogy előbb, és helyezzétek 2 kockát minden feltüntetett városra.
 - c.) Az utolsó 3 lap húzásánál 1 kockát adjatok minden városhoz.
12. Az a játékos kezdi a játékot, aki legutóbb volt megbetegedve.

Összefoglalás

1. Minden játékos rendelkezik



Véletlenszerű Szerepkártyával

Eseményeket összefoglaló Kártyával



A kezdésnek megfelelően



4 játékosnál: 2 lappal
3 játékosnál: 3 lappal
2 játékosnál: 4 lappal

2. Helyezzétek a táblára

Minden játékos bábuját és egy kutatóállomást (Atlantába)

A fertőzés mértékét jelölő korongot.
A kitörést jelölő korongot.



3. Fertőzzetek meg pár várost:

- Keverjétek meg a fertőzés kártyákat és húzzatok 9 kártyát.

Helyezzétek 3 kockát az első 3 városra.

Helyezzétek 2 kockát a második 3 városra.

Helyezzétek 1 kockát az utolsó 3 városra.

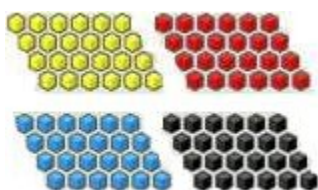


- A kártya színének megfelelő kockákat használjátok.
- Dobjátok a 9 kártyát az elhasznált paklira
- A megmaradt fertőzőlapokból készítsétek húzópaklit.



4. Helyezzétek könnyen elérhető helyre:

a megmaradó betegség kockákat fajtánként



b.) A gyógymódjelölőket az üvegse oldalával fölfelé (a gyógymód felfedező terület közelébe)

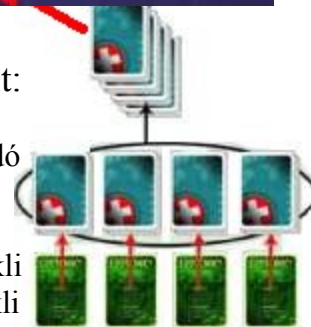


Az extra kutatóállomásokat



5. Készítsétek elő a játékos húzópaklit:

- Készítsétek 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. (ez kerül alulra a baloldali helyre)

Egy játékkör

Játsszatok az óramutató járásának megegyező sorrendben a tábla körül, játékosonként váltva egymást a játék végéig.

Amit az aktuális játékosnak minden körben meg kell tennie:

1. Végrehajt 4 akciót.
2. Felhúz 2 lapot.
3. Végrehajtja a fertőzés szerepet.

A játékos köre véget ér miután végrehajtja a fertőzés szerepet és a játékostól balra ülő következik.

1. Akciók

A játékos a 4 akcióját a saját körében használja fel. Egy játékos választhat egyet a rendelkezésre álló **alap** és **speciális** akciókból és felhasznál egy akciót, hogy végrehajtsa azt. Egy adott akciót többször végrehajthat egy adott kör alatt. Feltéve ha minden eseményre 1 akciót használ el. Minden játékos szerep olyan speciális képességet biztosít, amik egyediek 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 átszállítás)

Mozgassátok a bábutokat 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 repülés

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



Charter járat

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



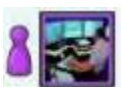
Ingázó repülés

Ha bábutok 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.)



Diszpécser

A diszpécser mozgathatja más játékosok bábut a saját körében (felhasználva a rendelkezésére álló alapakció bármelyikét) úgy mintha azok a saját bábut lennének. Szintén elhasználhat egy akciót arra, hogy egy olyan városba mozgassa az egyik bábut, ahol már egy másik bábu áll.

Ő csak akkor mozgathatja más játékosok bábut, ha azok engedélyezik azt.

Megjegyzés: A charter járat akció során a diszpécsernek ki kell játszania azt a kártyát, ami annak a helynek felel meg, ahová a bábut mozgatni szeretné.

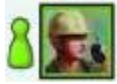
Különleges Akciók



Egy kutatóállomás építése

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

A kutatóállomások a gyógymód felfedezéshez szükségesek. Játsszatok ki egy kártyát, ami megfelel annak a városnak, ahol a bábutok éppen áll, és helyezzétek 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 helyezzétek át azt arra a városra, ahol a bábutok áll.



A Szervezési szakértő

A Szervezési szakértőnek nem kell kijátszania azt a kártyát, amelyik városon éppen áll a bábuja, amikor a „Kutatóállomás építése” akciót hajtja végre. Ő egyszerűen úgy használ fel egy akciót, hogy hozzáad egy kutatóállomást ahhoz a városhoz, amin éppen áll.



Egy gyógymód felfedezése

Amikor csapatotok felfedezte mind a négy gyógymódot, győztetek! Ha a bábu egy kutatóállomással rendelkező városban áll, dobjátok el 5 egyforma színű lapot, ezáltal meggyógyítjátok az adott betegséget. Helyezzétek egy gyógymód jelölőt (üvegsével felfelé) a táblán a gyógymódkutatás területre, ez mutatja, melyik betegség gyógyítható. Helyezzétek az elhasznált kártyát a játékos dobópaklira.



A Tudós

A tudósnak elég 4 egyforma színű kártya ahhoz, hogy felfedezze a gyógymódot az aktuális betegségre, amikor véghezviszi a gyógymódfelfedezés akciót.



A betegség 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.

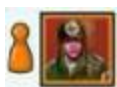
Helyezzétek vissza az eltávolított kockát a készletbe a tábla oldalához. Ha a játékosok felfedeztek egy gyógymódot, egy kocka helyett távolítsatok el a meggyógyított betegség összes kockáját az aktuális városból egy akcióval.



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 megszűnt színű kockákból az összeset helyezétek vissza a dobozba.

– A játék hátralévő részében többé nem fogjátok használni.



Az orvos

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.



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 bábujának ugyanabban a városban kell lennie, 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 van egy átadás eredményeként, a fölösleges lapokat azonnal a dobópaklira teszi.



A Kutató



A kutató a kezében lévő bármelyik kártyát átadhatja játékosársának, ha az „Tudás megosztása” akciót hajtja végre. Ő nincs korlátozva abban, hogy az éppen közösen elfoglalt város kártyáját átadja, ellentétben a többi játékosal. Ez a privilégium csak akkor érvényes, ha a kutató ad egy kártyát – de ő 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.

2. Húzzatok lapokat

Az akciók végrehajtása után a játékosnak 2 kártyát kell húznia a játékos húzópakliból, amiket megtart. Ha egy kártya járványkártya, a kártyahúzás helyett, hajtsd végre a járványokra érvényes szabályokat (lásd alul). Miután a szükséges lapokat felhúztátok, életbe lép a fertőzés rész. Lásd szabályosan a 7. oldalon a „Fertőzés kijátszása”. Ha nem elegendők azok a kártyák, amik a játékos húzópakliban vannak, a játék azonnal vereséggel fejeződik be az összes játékos számára.

- Speciális esetkártyák

A játékos húzópakli bizonyos speciális esetkártyákat tartalmaz. Ezeket a kártyákat bármikor kijátszhatjátok, (még egy társjátékos turnusa esetén is) és nem kerülnek akcióba. Amikor kijátszotok egy speciális esetkártyát, azonnal kövessétek az utasításokat a kártyán, majd az elhasznált kártya a játékos dobópakliba kerül.



- Kézben tartott kártyák száma

A játékosoknál lévő lapok száma 7 darabra korlátozódik. Ha a kézben tartott lapok száma túllépi a 7-et, a felhúzott lapok miatt (vagy a „Tudományból részesedés” akció végrehajtása miatt), a játékosnak azonnal ki kell dobnia a felesleges kártyáit a dobópaklira. A játékos kiválaszthatja, melyik lapot dobja el. A játékosok kijátszhatnak speciális esetkártyákat (beleértve azokat is, amelyeket éppen felhúztak) ahelyett, hogy eldobnák őket, hozzájárulva ahhoz, hogy a kézben tartott lapok száma 7-re csökkenjen.

- Az Információ megosztása a kártyákról

A játékosok nyíltan megvitathatják a stratégiát a játék folyamán, de mint, ahogy a valóságban is zajlik, a játékosok nem tudhatnak azonnal mindent, amit a többi játékos csinál. Hogy ezt fokozzuk, ha Normál vagy a Hősi játékot játszotok, 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 olyan 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 dobópaklit és a kijátszott fertőzés dobópaklit.

Járványok

Amikor egy játékos húz egy járvány kártyát, eldobja a kártyát a játékos dobópakliba, azután tegyék a következőket:

1. Növeljétek a fertőzésmutatót:

Mozgassátok a fertőzésmutatót a táblán egygel följebb a fertőzésskálán.



2. Fertőzzetek:

Vegyétek el a legelső kártyát a fertőzés húzópakli aljából és adjatok hozzá 3 kockát a kártyán jelölt városhoz, azután helyezétek oda a kártyát a fertőzés dobópaklira.

Megjegyzés: Egyik város sem tartalmazhat többet **egy színből 3 kockánál**. Ha a járvány következtében a város túllépi ezt a határt, a felesleges kockák visszakerülnek a készletbe, és **kitörést** von maga után. (Lásd szabályosan a **Kitörések** szabályait a 7. oldalon.)

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



A legelső lapot húzzátok.



Adjatok 3 kockát a mutatott városhoz.



A felhasznált lapok

3. A fertőzés intenzitásának növelése:

Fogjátok meg a fertőzés dobópaklit, alaposan keverjétek össze, ezután helyezétek a megmaradt fertőzeshúzó pakli tetejére. (Ne keverjétek ezeket a kártyákat a fertőzés húzópakliba.)



Keverjétek meg az elhasznált lapokat



Helyezétek a megkevert paklit a fertőzés húzópakli tetejére.

3. A fertőzés kijátszása

Az aktuális fertőzés mutatónak megfelelően húzzatok lapokat a fertőzéspakliból, és adjatok a feltüntetett városhoz egy kockát városokhoz, használjátok a kártya színével megegyező kockát. A lapokkal a húzott sorrendben foglalkozzatok. Ne adjatok kockát ahhoz a városhoz, amelyik szín már kipusztult. Ha már van 3 kocka a hozzáadott színből egy városon, a kocka hozzáadása helyett, abból a színből a kitörés következik be.

Példa a fertőzés kijátszásra:

Béla **kijátszotta a fertőzést**, hogy befejezze a körét. A fertőzés jelölő a 3.-on van a fertőzés skálán, ezért ő 3 db fertőzés kártyát húz:

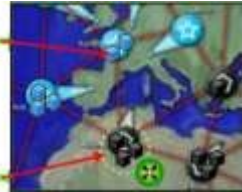


Szöul, Párizs és Algír.

A vörös betegséget korábban már elpusztították a játékban, ezért Béla a Szöul kártyát figyelmen kívül hagyja. A kék és fekete betegségek még mindig fenyegetnek, így Bélának hozzá kell adnia 1-1 kockát Párizshoz és Algírhoz ebben a sorrendben. (A fekete betegség a kezelés ellenére, még képes elterjedni!)



Béla egy kék kockát ad Párizshoz. 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! (Lásd megoldásra alul a kitöréspéldát.)



- Kitörések

Akkor fordul elő kitörés, 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 kitörő színből minden szomszédos városhoz.

Láncreakciók

Ha ezen új kockák miatt a szomszédos városban az új kocka színének megfelelő kockák száma túllépi a hármat, további kitörések fordulhatnak elő, előidézve egy láncreakciót. Megjegyzés: Egy városban csak egyszer fordulhat elő kitörés egy láncreakció során.

Minden egyes alkalommal, amikor a városban kitörés fordul elő, toljátok eggyel feljebb a kitörésmutatót a kitörésjelzőn. Bármikor, amikor a kitörések száma eléri a 8at (és a kitörés jelölő eléri a koponyajelzést) azonnal befejeződik a játék az összes játékos vereségével. Hasonlóképpen, a játék azonnal befejeződik a játékosok vereségével, ha nem áll rendelkezésre elegendő kocka fertőzőkora a táblára való lerakáshoz.

Példa a kitörésre: Egy fekete kitörés Algírban! Bélának 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 hozzáadott kocka egy **láncreakciót indít** be, és egy másik kitörés kezdődik! (Megjegyzés: Mivel most már Madridban több mint 3 kocka van, nem tehető rá a területre ugyanazon színből 3nál több, tehát itt nincs kitörés.)

Bélának most hozzá kell adnia 1 fekete kockát Kairó összes szomszédos városához. Ő nem tud hozzáadni Algírhoz (mert egy városban sem lehet egynél több kitörés egy láncreakció során), de neki hozzá kell adni Isztambulhoz egyet (ezáltal 3 lesz ott) és a maradék szomszédos városhoz – nincs feltüntetve. Béla és a többi játékos szerencséjére, azokban a városokban nincs kitörés. Béla feltolja kettővel a kitörés jelölőt a kitörésjelzőn, mert kettő kitörés volt a köre alatt. Béla elhasználta mindhárom fertőzés kártyáját és az ő körének vége.



- A Kör vége

Amikor a fertőzőkártyák mindegyikét felhasználta a játékos, helyezze azokat az fertőzés dobópaklira. A körének ezzel vége. A balra lévő játékos most kezdi el a saját körét.

X. A Játék vége

Vereség

A játék mindannyiótok számára kudarccal végződik, ha bármelyik a következő feltételek közül teljesül:

- Egy játékosnak betegségekockákat kell a táblára helyezni és abból a színből nincsen a készletben.
- Megtörténik a nyolcadik kitörés. (A kitörés jelölő eléri a koponyajelzést a kitörésmutatón.)
- Nincs már elegendő kártya a játékos húzópakliban, amikor egy játékosnak kártyát kell húznia.

Győzelem!

A játékban együttesen arattok győzelmet azt követően, hogy mind a négy gyógymódot (Kék, Sárga, Fekete, Vörös) felfedeztéték. Nem kell adminisztrálnotok a gyógymódokat a fertőzött városok után azért, hogy megnyerjék a játékot – a győzelem azonnal bekövetkezik, amikor bármelyik játékos felfedezi a negyedik befejező kúrát.



Egy mintakör

Ahol a dolgok állnak

Számos kör eltelte után a játékban most Béla a Tudós köre következik (fehér bábu). Béla jelenleg Manilában van. A játékban a vörös kör korábban el lett pusztítva. Zsani a Szervezési szakértő (zöld bábu) a szomszédos Shínában van, ahol az utóbbi időben épített egy kutatóállomást. Béla köre kezdődik



Béla lapjai



1. Akció

Elterjedt a sárga betegség némelyike Manilában, így Béla azt választja, hogy kezeli. Az első akcióját betegség kezelésre költi, és visszavesz 1 sárga betegség kockát Maniláról.



2. Akció

Miután tárgyalt Zsánival, Béla egy tervet készít, de el kell jutnia Shínához, hogy kivitelezhesse. Szerencsére Béla a Manila kártyát tartja kezében. A kártya kijátszásával elkölti a második akcióját, végrehajtja a Charter járat akciót, és úgy mozgatja a bábuját, hogy találkozzon Zsánival a kutatóállomásnál Shínában.



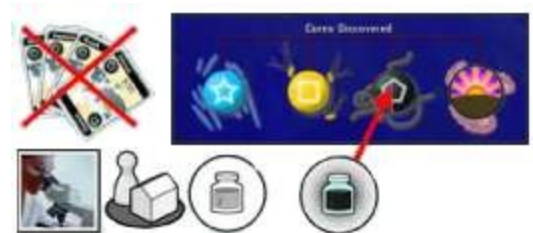
3. Akció

Együtt Shínában Béla és Zsani szövetkeznek, hogy véghezvigyék a tervet. Béla elkölti a harmadik akcióját a „Tudásból való részesedés”-re, és megkapja a Shína kártyát Zsanitól, amiről korábban elárulta, hogy az az ő kezében van.



4. Akció

Most Béla terve összejön. Fel fog fedezni egy gyógymódot a fekete betegség ellen, shínai kutatóállomásán. Normál esetben ehhez egy játékosnak a megfelelő színből 5 lapra van szüksége, de Béla a Tudós – neki elegendő 4. Felhasználja a 4 fekete lapot, és ezzel elhasználja negyedik akcióját egy gyógymód felfedezésre. A fekete gyógymódjelölő a megfelelő helyre kerül üvegcsével fölfelé a gyógymód felfedezés területen.



2 kártya húzása

A 4 akcióját befejezve, Béla körének következő fázisába kerül és húz 2 kártyát a játékos húzópakliból. A kártyák egyike sem egy járvány, így Béla mindkettőt hozzáadja a sajátjaihoz, és köre a következő fázisba kerül. – A fertőzés kijátszása.

Ha meg akarod nézni Béla körének hátralévő részét, lásd a Fertőzés játék példát a 7. oldalon.



Béla lapjai

VÉGE

Sárgaborsos
2008.06.05.
Budapest