

## 2220-ATR ÍRUNK.

A kormány szállítási flottája Rain City számos lakóját bányász kolóniákba telepítette át, melyek az ismert galaxis gazdasági szívének, a Sumeriusnak egy távoli szektorában alakították ki a hatalom új központját. Településeik viszonylag békés körülmények között jöttek létre, a háttérben azonban egy idegen életforma jelenléte kezdte lassan elviselhetetlenné tenni a helyi termelési viszonyokat.

Majd egyszer csak beállt a csend. Az egyik állomás egy kisebb bányászbolygón, a Recon-6-on nem küldött több üzenetet a Földnek. A kormány úgy döntött, hogy küld egy csapat katonát, hogy kivizsgálják, mi okozhatta a kapcsolat hirtelen megszakadását.

Soha nem tértek vissza.

A rejtély megoldására utolsó, kétségbeesett erőfeszítésként egy keményen edzett katonákból álló egységet küldtek ki, akik mindegyikéhez egy-egy kifinomult, új típusú bio-mechanikus android is csatlakozott. Az androidok parancsnokaikkal telepatisz csapatot alkotnak, utasításainak és viselkedésünknek megfelelően cselekszenek.

Ám a csapat már a belépéskor halálra volt ítélve: Egy ismeretlen fajhoz tartozó idegen parazita leselkedett rájuk a sötétben és a csapat százalmasan felkészületlenül érkezett. A parazita testének kemény páncélborítását nincs golyó, ami átüsse, így a csapat csak arra a felszerelésre tudott hagyatkozni, melyet az a kutatócsoport hagyott hátra, amely felfedezte a parazita fészket a komplexum mélyén, mielőtt lemészárolták volna.

És ami még rosszabb, a jelek arra mutattak, hogy a parazita behatolt az áldozat testébe és átvette testének működése felett az irányítást, a gazdatestet egy embertelen gyilkoló géppé változtatva. A csapat által összegyűjtött információkból kiderül, hogy az egyedek érzékenyek a hőre. Egyetlen reményük, hogy összegyűjtsék a termo-nukleáris lőszereket, melyeket az állomás kutatócsoportja fejlesztett ki, hogy megküzdhessenek a csúszó-mászó lényekkel.

Ám az óra ketyeg, és a csapatban már van egy fertőzött tag. Bármit meg fog tenni, hogy egyesével átvegye az irányítást az emberek felett, amíg a remény legapróbb fénysugarát is elnyelik az állomás sötét folyosói.

Üdvözlünk a Recon-6-on.

Küldetéseitek a parazita fészkek lokalizálása és elpusztítása.

Üdvözlünk a Pánik Állomásán!



## Üdvözlünk a Pánik Állomásán!



**46 kutatáskártya**  
Azokat a tárgyakat tartalmazza, melyeket a kutatások során találhatunk. Ebben a pakliban van a Gazdaszervezet kártyája is.



**20 felderítőkártya**  
20 helyiség, melyet küldetésünk során fedezhetünk fel.



**12 karakterkártya**  
Két kártya minden játékosnak, az általuk irányított karakterekkel.



**12 ellenőrzőkártya**  
Ezeket a hő-szenelésekkor használjuk a fertőzött egyének kiszűrésére. Ez 6 pozitív (vörös) és 6 negatív (kék) kártya.



**12 fa karakterjelölő**  
A karakterek helymeghatározásához. Minden játékos színében kettő: egy katona és egy android.



**10 fa parazitajelző**  
A bázison kóborló paraziták jelölésére. A készletben 5 fekete (fejlettebb) és 5 szürke (alapszintű) parazita található. A fekete paraziták kétoldalúak, egy szürke és egy fekete oldallal.



**18 fertőzőkártya**  
6 készlet, játékos színenként három, melyeket arra használhatunk, hogy az emberi játékosokra átterjesszük a parazitákat, annak reményében, hogy átállnak a fertőzött oldalra. A kártyák hátoldala azonos a kutatáskártyáékéval.



**1 négyoldalú kocka**  
A paraziták mozgásának és elhelyezésének meghatározásához.



**1 hő-ellenőrző tábla**  
A hő-szenelések alkalmával két paklit alakítunk ki rajta a kártyákból.

## A Játék Összegzése

A Panic Station egy paranoia által vezérelt kooperatív játék, melyben a Pusztító Alakulat két karakterét irányítod, akiket a kormány küldött, hogy felkutassák az ördögien gonosz, idegen életformákat. A játékosok androidjaikat és katonáikat irányítják a bázison, felkutatva és összegyűjtve a küldetésükhöz szükséges felszereléseket: ahhoz, hogy megtalálják és elpusztítsák a parazita fészket, mely valahol az elátkozott bázis mélyén rejtőzik.

Az a játékos nyeri meg az emberek számára a játékot, aki eljuttatja katonáját a fészekhez, kijátszik 3 benzines kanna kártyát és felgyújtja azt lángszórójával.

Egy játékosnak azonban a gazdaszervezetet kell alakítania. Személyazonosságát titokban kell tartania, a lehető legtöbb csapattársat megfertőzve vagy megölve, hogy szövetségesekre leljen és megakadályozza az embereket küldetésük végrehajtásában. Csak azoknak a játékosoknak lesz esélye a fertőzött játékosokkal és a parazitákkal szemben, akik körültekintően figyelik csapattársaik viselkedését.

A Panic Station az egyre növekvő paranoia játéka, melyben senki sem bízhat igazán a másokban. Meg tudod őrizni a józanságod és el tudod pusztítani a gonosz forrását?

## Az Első Játék Előtt

Óvatosan ragaszd fel a megfelelő színű matricákat a fa korongokra. A szürke parazitákhoz koronként csak egy matrica tartozik. A fekete parazita korongok egyik oldalára egy fekete matricát, másik oldalára pedig a kimaradt szürke matricák egyikét ragasztjuk fel.

## A Játék Előkészületei

A játék kezdetén minden játékos kap:

- 2 karakterjelölőt és karakterkártyát az általa választott színben (egy katonát és egy androidot).
- 2 ellenőrzőkártyát: 1 „pozitívát” és 1 „negatívát”.
- 3 fertőzőkártyát az általa választott színben.

Helyezzétek a Reaktorszobát az asztal közepére. Ezen a szobán körben 1-től 4-ig számok láthatóak. Ez a kártya lesz a kiinduló helyszín.

A játékosok ellenőrző kártyáikat az első hő-szkenelésig maguk mellett tartják.

Most pedig megfelelően előkészítjük a kutatáspaklit a játékhoz. Ehhez játékosonként előkészítünk 1 benzines kanna kártyát, és kétszer annyi véletlenszerű kutatáskártyát, ahány játékos van, mínusz egyet. Ezután összekeverjük ezeket és ebbe a kis pakliba belekeverjük a Gazdaszervezet kártyáját, majd az egészet képpel lefelé a kutatáspakli tetejére helyezjük. Ez azt jelenti, hogy ez a kis pakli éppen háromszor annyi kártyából fog állni, ahány játékosal játszunk. Például egy 5 fős játékban ez a kis pakli 5 benzines kanna kártyát, 9 véletlenszerűen húzott kártyát ( $[5 \times 2] - 1$ ) és az egy Gazdaszervezet kártyát fogja tartalmazni.

Ezután minden játékos kap véletlenszerűen 2 kártyát a kutatáspakli tetejéről (azzal a kis paklival a tetején, melyet épp összeállítottunk). Most minden játékos titokban megnézi a kezét. Ha kapott Parazita Riadó kártyát, érvényesítenie kell azt úgy, hogy egy parazitát helyez a Reaktorszobára (lásd a „Parazita Riadó” részt) és húz helyette egy másik kártyát. A játék elején minden játékosnál 5 kártyának kell lennie – 3 saját fertőzőkártyának és további két véletlenszerű kártyának a kutatáspakliból. Elképzelhető, hogy a Gazdaszervezet kártyája már ott van az egyik játékosnál, így valaki már fertőzött!

Ezután a játékosoknak 2 karakterkártyájukat képpel felfelé maguk elé kell helyezniük úgy, hogy a kártya felső oldalán 4 szív legyen látható (teljes életerő). Ezeket a kártyákat a karakterek egészségi szintjének jelzésére fogjuk használni, melyek befolyásolni fogják az egy forduló során elhasználható akciópontok (AP) számát.



A Gazdaszervezet kártyája

A felderítőkártyák közül vegyék ki a Fészek (selyemgubó) és a Nyitott Terminálszoba kártyáját (mely egy számítógépet ábrázol egy asztalon). Alkossatok körülbelül két egyforma kupacot. Keverjétek a Nyitott Terminálszobát az egyik kupacba, majd keverjétek a Fészket ennek a kupacnak az alsó 3 kártyája közé. Most keverjétek meg a másik kupacot és helyezétek ennek a különlegesen létrehozott kupacnak a tetejére, hogy kialakítsátok a felderítő paklit. Figyeljétek, hogy az összes kártyát a fekete ikonnal felfelé helyezétek a paklira. Ez a felderítő kártyák „át nem kutatott” oldala.



A Fészekártya A Nyitott Terminál

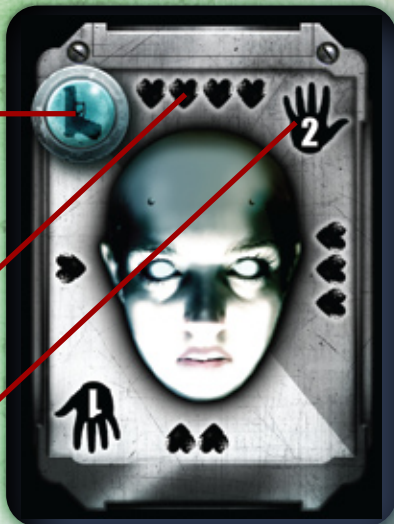
Véletlenszerűen válasszatok egy kezdőjátékost az egész játékra. Ennek a játékosnak adjatok egy extra jelölőt vagy érmét, hogy megjelöljük a Parazita fázis kezdetét, mely minden körben változni fog. Ezt hívjuk a Parazita fázis jelölőnek.

## A Karakterkártyák Részletei

Ez az ikon a karakter fegyvertípusát ábrázolja. Az androidok lőfegyvereket hordanak, mellyel ideálisak lesznek a kóborló paraziták sakkban tartására. Az androidok azonban nem tudják teljesíteni a küldetést a Fészek elpusztításával, mivel lángszórókat csak a katonák hordhatnak, ahogy ezt a karakterkártyájukon látható tűz ikon is mutatja.

Az életpontok (szívek) az akciópontokat is meghatározzák. Egy 3-as vagy 4-es életerejű karakter 2 akciópontot kap (mely a kéz ikonon látható), az 1-es 2-es életerejű karakter azonban csak 1 akciópontot kap.

Minden karakter 4 életponttal kezd. Amikor egy karakter megsérül, fordítsátok el a kártyáját az óramutató járásával ellentétesen minden elvesztett életpontért. A kártya helyzete az akciópontok csökkenését is jelezni fogja. Ha egy karakter elveszti utolsó életpontját, kiesik a játékból és karakterjelölőjét levesszük a tábláról.



A játékos összes kártyáját szabadon használhatja androidjához vagy katonájához, függetlenül attól, hogy honnan jött a kártya és ki találta meg. Ha egy karakter meghal, a játékos akkor is megtartja az összes hozzá tartozó tárgyat. Röviden, a tárgyak nem tartoznak egy konkrét karakterhez. Ha viszont mindkét karakter meghal, kártyái a karaktereket irányító játékosnál maradnak, és végleg kikerülnek a játékból.

## Egy Forduló Felépítése

A Panic Station-ben egy forduló 2 egymást követő fázisból áll: A Parazita fázisból és az azt követő Csapat fázisból.

## Parazita Fázis

A Parazita fázis jelölőjének birtokosa először ezt a fázist hajtja végre, mielőtt a Csapat fázis első fordulóját megkezdéné. A Parazita fázisban a táblán lévő paraziták megpróbálnak mozogni és megtámadni minden, velük azonos szobában lévő karaktert. A játékosok ebben a fázisban nem támadhatják meg a parazitákat. Továbbá minden olyan ajtó, melyet a Számítógép terminállal nyitottunk ki, bezáródik, mielőtt a paraziták elkezdénének mozogni. Ellenőrizzék, hogy vannak-e paraziták a táblán, (ha vannak) mozgassátok őket és támadjatok velük úgy, hogy a kezdőjátékos dob a D4-gyel és nézzétek meg a Reaktorszobán látható számozást. Mozgassatok minden parazitát egy szobával arrébb a jelzett irányba, kivéve, ha a parazita útját állja egy fal vagy zárt ajtó, vagy egy olyan terembe kellene átmennie egy nyitott ajtón, amelyet még nem építettek meg. Abban az esetben, ha a parazita útjában áll egy fal, egy zárt ajtó vagy egy fel nem derített helyiség, a parazita egy helyben marad (azok pechére, akik a helyiségben tartózkodnak).

Amint ezt a mozgást végrehajtottátok, minden parazita megtámad minden egyes karaktert, aki a vele azonos helyiségben tartózkodik. Egy fekete parazita 2 sebzést okoz mindenkinek, míg egy szürke parazita csak 1-et.

A Parazita fázis befejezését követően adjátok át a Parazita fázis jelölőt az óramutató járása szerint a következő játékosnak. A következő Parazita fázis akkor fog életbe lépni, ha egy egész kört lejátszottunk a táblán, és a kör újra odaér az újonnan kinevezett kezdőjátékoshoz. Egy 4 fős játékban például az 1-es játékos a Parazita fázis lejátszása után átadja a Parazita fázis jelölőt a 2-es játékosnak, 5 forduló fog következni az újabb Parazita fázis előtt. Ezek a fordulók a következőképpen fognak kinézni: 1.J, 2.J, 3.J, 4.J és 1.J (ismét). Ezután a 2-es játékos elvégző egy Parazita fázist, majd átadja a jelölőt, és ezután első fordulójaként megkezdi a Csapat fázist.



Ebben a példában a parazita dobása egy „2”-est eredményezett. A Reaktoron lévő számok szerint minden parazita a bázison 1-et fog mozogni jobbra a következő helyiségbe. A felső parazita a Reaktorszobába lép, ám az alsó parazita jobbra tartó mozgását megakadályozza egy fal, így az a helyén marad.

## Csapat Fázis

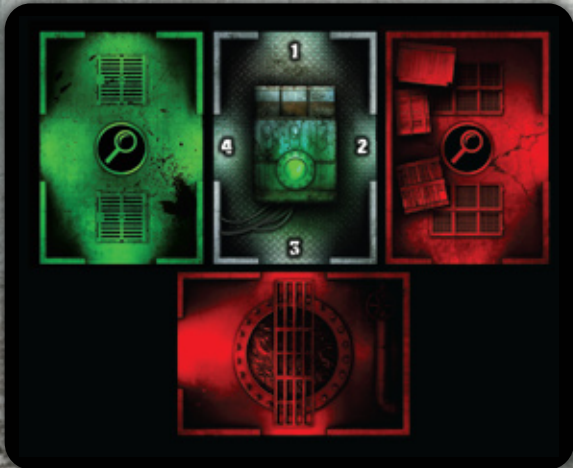
Azzal a játékosal kezdve, aki éppen továbbadta a Parazita fázis jelölőt, az óramutató járása szerint minden játékos elkölti rendelkezésre álló akciópontjait (AP), amelyek karakterkártyáin láthatóak. A játék első körében, mielőtt a játékos első akcióját végrehajtaná, felhelyezi mindkét karakterjelölőjét a Reaktorszobára. A játékosok első körükig nem érkeznek meg az állomásra, így az első érkező teljesen egyedül lesz az állomáson!

Fontos, hogy a játékos úgy kombinálhatja AP-jét, ahogy a legjobbnak látja: Ha egy játékosnak van egy 2 AP-val rendelkező androidja és egy 1 AP-val rendelkező katonája, ezek kombinálhatóak, tehát az a játékos 3 AP-t tud elhasználni. Mindet felhasználhatja egy karakteréhez (függetlenül attól, melyik biztosította az AP-t), vagy eloszthatja közöttük. Egy játékosnak nem kell felhasználnia összes AP-ját egy fordulóban. A játékosok a következő akciók közül választhatnak, melyek mindegyike 1 AP-ba kerül, és akár többször is végrehajthatóak egy fordulóban:

### 1. Felderítés

A felderítés bővíti a felderítéskártyákból álló táblát. Minden játékos a Reaktorszobában kezdi a játékot mindkét karakterével. Mivel a felderítés kártyák kétoldalúak, a játékosok előre láthatják a következő, játékba kerülő szobát. Amikor egy karakter felderítés végez, 1 AP-ért elveszi a legfelső felderítéskártyát a pakli tetejéről és elhelyezi azt a saját helyiségével szomszédosan. Amikor ezt teszi, mindig figyelnie kell, hogy a szoba közepén látható ikon fekete oldalával felfelé legyen rajta (ha van ilyen), mely azt jelöli, hogy a szobát még nem kutatták át. Ezenkívül az újonnan lehelyezett helyiségnek úgy kell kapcsolódnia a szomszédos helyiség(ek)hez, hogy az ajtók (nyitottak vagy zártak) egyike se nyíljon falra, nehogy eltorlaszolttá váljon.

A játékos választhatja meg a kártya forgatási irányát, ám azt csak függőlegesen és a szabályoknak megfelelően helyezheti le. Legális felderítésnek számít az is, ha az újonnan lehelyezett felderítéskártya egy (zárt) biztonsági ajtó másik oldalára kerül. Ez azt jelképezi, hogy egy játékos átkukucskált egy kis ablakon a biztonsági ajtón. Természetesen ahhoz, hogy egy játékos abban az irányban további felderítéseket végezhesen, át kell jutnia a biztonsági ajtó túlsó oldalára.



Ebben a példában a felderítés akció használatával 3 helyiséget helyeztünk le a Reaktorszobával szomszédosan. Azonban csak 1-et (a baloldali) helyeztünk le helyesen. A jobboldali helyiség lehelyezése szabálytalan, mert a Reaktorszoba egyik ajtaja egyenesen annak falába nyílik. Az alsó helyiség azért szabálytalan, mert vízszintesen áll.

**A játékos nem helyezhet le egymás mellé 2 biztonsági ajtót úgy, hogy azok közvetlenül kapcsolódjanak.**

Ha egy játékos nem tudja szabályosan lehelyezni a kártyát saját helyiségével szomszédosan, a tábla egy másik pontjára viszont le tudnánk helyezni azt legálisan, akkor a játékos ott nem végezhet felderítést. Ha a felderítés kártya sehova sem helyezhető le szabályosan a táblán, a játékos a jelenlegi felderítés kártyát a pakli aljára helyezheti és megpróbálhatja lehelyezni a következő felderítés kártyát extra AP felhasználása nélkül (már felhasznált 1 AT-t a felderítés akcióra). Ezt azonban a játékos fordulónként csak egyszer hajthatja végre. Ha a második felderítés kártyát sem tudja lehelyezni a saját helyszínével szomszédosan, más akciót kell végrehajtania vagy befejezni a fordulóját.

**A Fészek felderítéskártyájának lehelyezését követően a játék röviden leáll egy automata hő-szkennelés erejéig. Lásd az 5. pontot (Számítógép terminál – „Hő-szkennelés”) a folyamat részleteiért. A játékosok fertőzési állapotától függően a játék itt akár véget is érhet!**

Abban a ritka esetben, ha a Fészeket nem tudjuk szabályosan, függőlegesen lehelyezni, a vízszintes lehelyezése is szabályosnak számít. Abban a majdnem elképzelhetetlen esetben, ha a Fészek sehogy sem helyezhető le legálisan, vegyék el a pakli következő felderítéskártyáját és próbáljátok meg szabályosan lehelyezni (csak függőlegesen). Tegyétek vissza a Fészeket a felderítés pakli tetejére egy későbbi felderítéshez. Ha a Fészek az utolsó lap a felderítés pakliban és nem tudjátok lehelyezni semmilyen irányban, a játék véget ér és a fertőzött csapat nyer. Ha a fészek lehelyezése után még vannak szabályosan lehelyezhető felderítés kártyák, a csapat folytathatja a felderítést, míg az összes felderítés kártyát le nem helyezték.

**Egy felderítés akció végrehajtása nem azt jelenti, hogy a játékos ingyen beléphet az újonnan felfedezett szobába. Ha be is szeretne lépni a szobába, ahhoz egy „Mozgás” akciót kell végrehajtania.**

## 2. Mozgás

A játékosoknak 1 AP-ba kerül átmozgatni karaktereiket egy nyitott ajtón át egy szomszédos szobába. Néhány helyiséget biztonsági ajtók zárnak el, melyeket csak kulcskártyával nyithatunk ki, vagy akkor léphetünk át rajta, ha a Számítógép terminál segítségével kinyitottuk az összes ajtót a Csapat fázis idejére. Kulcskártyákat a tárgyak paklijának átkutatásával találhatunk. Figyeljünk arra, hogy néhány kártyán két szoba is található, és az egyik szobából a másikba való mozgás 1 AP-ba kerül.

Minden alkalommal, amikor egy játékos először mozog egy olyan szobába a saját fordulójában, amelyben egy vagy több, más színhez tartozó karakter tartózkodik, kötelező kereskednie, kivéve akkor, ha támadni akar (lásd a „Kereskedelem” részt).

## 3. Lőfegyverek Használata

Csak az androidok lőhetnek fegyverrel egy parazitára vagy csapattagra 1 AP költségért, és azt is csak akkor, ha van még elhasználható lőszerük. Lőszerkártyákat a kutatások alkalmával találhatunk. Ahogy a karakterkártyákkal jelezzük az életpontokat, úgy forgatjuk el a lőszerkártyákat az óramutató járásával ellenkező irányba minden elhasznált lőszer után. Ne felejtsetek el a meglőtt játékosok karakterkártyáit is elforgatni!

Ha csak nem változtatja meg azt egy tárgykártya, mint például egy Távcső, az androidok csak a velük azonos szobában lévő célpontokra lőhetnek. Abban az esetben, ha az android egy tárgy segítségével képes átlőni egy másik szobába, nem lőhet át egy zárt biztonsági ajtón, csak ha van nála egy kulcskártya, vagy a Számítógép terminálnál aktiválták „Az Összes Biztonsági Ajtó Kinyitását” ebben a fordulóban. Ha olyan tárgyat találtunk, mellyel az android több szobányi távolságra el tud lőni (mint egy promó vagy kiegészítő tárgy), a célpontnak egyenes vonalban kell lennie az androidhoz képest (nem kanyarodik el a sarkokon)!

Egy alapszintű parazitát (szürke) egy lövés pusztít el, mely ezután visszakerül a készletbe, de a fejlettebb (fekete) parazitákat 2 lövéssel lehet csak megölni. Ha egy fekete parazita csak egyet sérül, cseréljétek azt ki egy szürke parazitára a készletből. Amennyiben nincs már a készletben szürke parazita, fordítsátok át a fekete parazitát a szürke oldalára.

A katonák lángszórókkal vannak felfegyverezve, ezeket viszont csak a Fészeknél használhatják, így csak csapattársukra, valamint saját ravaszságukra és taktikájukra hagyatkozhatnak. A katonák a Késsel is felfegyverkezhetnek, mely a Kutatáspakliban található.

## 4. Egy Helyszín Átkutatása

Az olyan szobát, melynek közepén egy ikon látható (mindegy, melyik), át lehet kutatni. Ha egy szobát már átkutattak, azt azzal jelezzük, hogy átfordítjuk azt a vörös ikonos oldalára. Ha egy szoba már a vörös ikonos oldalára fordult, sosem forgatjuk azt vissza.

A két szobából álló felderítéskártyákon bármelyik szobában lehet kutatni, ha legalább az egyikén van ikon. Ezután a kártyát átfordítjuk, függetlenül attól, hogy melyik szobát kutatták át.

Amikor egy karakter 1 AP-t költ kutatásra, elveszi a legfelső kártyát a kutatáspakliról és a kezébe veszi azt, kivéve, ha „Parazita Riadó” kártyát húz, mert azt azonnal be kell mutatnia, el kell dobnia, dobnia kell a D4-gyel, majd a „Helyiségek típusai” részben a „Parazita Riadónál” található szabályok szerint lehelyezni egy parazitát. A Parazita Riadó kártyát nem helyettesítjük új kártyával.

Ha valaki egy vörös ikonos szobában akar kutatni, megjelenik a közelben egy parazita! A D4 dobását követően alkalmaztatók ugyanazt a „Parazita Riadó” mechanizmust egy új parazita lehelyezéséhez. Ezt a dobást azelőtt kell végrehajtani, mielőtt a játékos megkezdene a kutatást és bármilyen más akciót végrehajtana. Ha a készletben vannak szürke paraziták, először azokat használják fel, mielőtt a feketeiket helyeznék el. A fekete paraziták mindig a fekete oldalukkal felfelé kerülnek játékba. Ha már minden parazita felkerült, a későbbi szaporodást egy parazita mozgásával jelezzük a kockával újonnan kidobott helyiségbe. Az azt kiváltó játékos kiválaszthatja a helyszínt, ahonnan a parazitát el szeretné mozgatni. Ha egy parazitát a játék folyamán megölnek, az a készletbe kerül vissza és újra felhelyezhetjük a későbbiekben a játéktérre.

A játék első fordulójában, ha matematikailag lehetséges, minden játékosnak legalább 1 kutatást végre kell hajtania. Az olyan ritka esetekben, amikor nem lehetséges a kutatás végrehajtása, eltekinthetünk ettől a kikötéstől.

## 5. A Számítógép Terminál Aktiválása

A számítógép termináloknak 3 lehetséges funkciója van, de egy játékos saját fordulójában csak 1-et használhat ezekből, még akkor is, ha két terminál van játékban. A kiválasztott funkció mindig 1 AP-ba kerül. A Számítógép terminál használata átfordítja a felderítéskártyát a vörös oldalára. Egy vörös ikonos Számítógép terminál használata a rendes lehelyezési szabályoknak megfelelően parazita szaporulatot fog okozni!



## Hő-szkennelés Elvégzése

A játékosok 1 AP elköltésével hő-szkennelést végezhetnek el az egész bázison, hogy felkutassák a fertőzött tagokat. A szkennelés eredménye mindenkinek megmutatja, hány fertőzött és hány nem fertőzött játékos van. A játékosok ellenőrzőkártyáit titkosan gyűjtjük be, mint egy szavazásnál, hogy a fertőzött személyek számát kiderítsük.

A szkennelés elvégzésekor 2 kupacot alakítunk ki az ellenőrzőkártyákból: 1 kupacot a hő-ellenőrző tábla baloldali mezőjére (zöld plusz), mely a valós személyiségünket tartalmazza, és 1 jelentéktelen kupacot, melyet a jobboldali mezőre helyezünk (vörös mínusz).

Először minden játékosnak ki kell választania a saját fertőzési állapotának megfelelő ellenőrzőkártyát (vörös=fertőzött vagy kék=nem fertőzött).



Minden játékosnak a hő-ellenőrző tábla zöld plusszal jelzett oldalára kell tennie képpel lefelé a saját, valós személyiségének megfelelő ellenőrzőkártyáját. Ezután minden játékos a hő-ellenőrző tábla vörös mínusszal jelzett oldalára helyezi képpel lefelé a megmaradt ellenőrzőkártyáját, vigyázva, hogy a többi játékos véletlenül se lássa meg azt. Tilos a többi játékost azzal megtéveszteni, hogy fordítva helyezzük el az ellenőrző kártyáinkat.

A játékosokat viszont hangosan is állíthatják, hogy ők nem fertőzöttek!

Keverjük meg mindkét kupacot a hő-ellenőrző táblán, de a két paklit ne keverjük össze. Ezután egyesével fordítsuk fel azokat a lapokat, melyeket a hő-ellenőrző tábla zöld plusszal jelzett oldalára helyeztünk, hogy mindenki lássa őket. A játékosok most megtudhatják, hogy egykori csapattársaik közül hányan fertőződtek meg, de azt nem, hogy pontosan mely játékosok azok. A játékosok ekkor bátran hangos gyanúsítgatásokba kezdhetnek!

Ezután adjatok vissza minden játékosnak egy negatív és egy pozitív ellenőrzőkártyát. Ily módon a játékosok készen állnak egy következő hő-szkenelésre.

## Az Összes Biztonsági Ajtó Kinyitása

1 AP elköltésével egy karakter kinyithatja az összes biztonsági ajtót, melyet normál esetben csak kutatókártyák paklijában található kulcskártyák nyitnának ki. Az ajtók nyitva maradnak az következő Parazita fázisig, és közvetlenül a paraziták mozgása előtt záródnak be. A csapatmunka nagyon fontos abban, hogy az ajtókat a kellő pillanatban nyissuk ki és a többi játékos át tudjon rajtuk mozogni.

## Helyszínek Felfedése

A játékos bekapcsolja a biztonsági kamerákat és felfedez egy rejtett helyszínt. 1 AP elköltésével a játékos új helyszínt adhat a játéktérhez, melyet szomszédosan kell lehelyeznie a már meglévő helyszín(ek)hez, követve a korábban leírt lehelyezési szabályokat. Ez ellentmond annak a szabálynak, miszerint csak a játékos saját helyszínével szomszédosan helyezhet le új helyszínt. Ezt az akciót fordulónként csak egyszer hajthatjuk végre.

## 6. Gyógyulás a Betegszobán

Ezekben a szobákban a játékos fordulónként 2 sérülésnyit gyógyul fel 1 AP-ért. Ha egy játékosnak két karaktere van egy ilyen szobában, dönthet úgy is, hogy mindketten gyógyulnak 1 sérülésnyit. Ha még nem fordult át a helyszínkártya - egy korábbi gyógyítás vagy kutatásnak köszönhetően -, fordítsuk azt át a vörös ikonos oldalára a használatát követően. Innentől kezdve a gyógyulás itt parazita szaporulatot is fog hozni. A gyógyulás következtében újonnan szerzett AP-kat a játékos nem használhatja a következő fordulója megkezdéséig.



## 7. Tárgyhasználat

Néhány tárgy használata 1 AP-ba kerül, ahogy az magán a kártyán is látható. Ilyen például a hő-szkenner és a harci kés. Ne feledjétek, hogy a felfejlesztett fegyvereket csak az androidok használhatják, mivel csak ők hordhatnak maguknál lőfegyvereket.

A használni kívánt tárgyakat az asztalra helyezzük képpel felfelé, a szükséges AP-k felhasználásával. Ha a tárgy egyszer használatos volt, a használatát követően el kell dobni. Ha többször használatos, akkor a játékos előtt marad az asztalon és ahhoz, hogy újra használhassa azt, újra be kell fizetnie az esetleges 1 AP-t.

Ne feledjük, hogy a fegyverhasználati akció egy androidnak 1 AP-ba kerül. A felfejlesztett fegyverek emlékeztetőül „1AP”-val vannak jelölve. Más szóval, mivel ezek a fegyverek csupán helyettesítik az android alapszintű fegyvereit, nem kell plusz költséget fizetni a szokásos 1 AP-n kívül a használatukhoz.



Ez az ikon figyelmezteti a játékosokat, hogy ez egy egyszer használatos tárgy, és használat után el kell dobni. Azok a kártyák, melyek idővel elhasználódnak, mint például a lőszer vagy a páncélzat, ugyanúgy a dobópaklira kerülnek, amikor kimerülnek. Ha a tárgyak paklija elfogy, a dobópaklit kell újrameznie, és új paklit alkotni belőle.

Ha ez az ikon jelen van, a tárgy használata 1 AP-ba kerül. Ebben a példában a Nehézfegyver helyettesíti az android alapszintű fegyverét egy fejlettebb fegyverrel. Elsütése fegyverhasználati akciónak számít, mely 1 AP-ba kerül.

Ha ez az ikon jelen van, a játékos a játékerén tarthatja ezt a kártyát egy ismételt használatra. Amikor felkészült annak első használatára, nyíltan lehelyezi azt az asztalra, és az onnantól kezdve ott marad.

**FONTOS:** Egy játékos kezében mindig legalább 5 kártyának kell lennie. Sohasem lehet neki kevesebb, és ennek következtében NEM játszhat ki egy tárgykártyát nyíltan az asztalra, hogy használja azt, ha csak 5 kártya van a kezében!

## Helyiség Típusok

### Futás

Az ilyen szobába belépő játékosnak lehetősége van egy ingyenes mozgásra bármelyik legális irányba, ha van ott szoba, amibe beléphet. Gondoljatok rá úgy, mint egy mozgásra használható extra AP-ra. Ez a mozgás csak akkor hajtható végre, ha nincs másik játékos a Futás szobában. Ezt az extra mozgást a játékos csak akkor hajthatja végre, ha a szobában legfeljebb másik, saját karaktere van jelen. Továbbá, ha a játékos szeretné használni a Futás akcióját, nem hajthat végre ott kutatást (mivel a játékos átfut rajta)!



### Parazita Riadó

Az ilyen szobába történő belépés egy közeli parazitára hívja fel a figyelmet. A belépő játékosnak dobnia kell a D4-gyel, és a Reaktorszoba számozásának megfelelően elhelyezni egy parazitajelzőt a kiváló karakterrel szomszédos helyiségbe. Ha a helyiségek között nincs ajtó, a lehelyezés akkor is szabályos. Ha nincs szoba a jelölt irányban, helyezték a parazitát a kiváló játékos helyiségébe. Az állomáson lévő többi parazita ekkor nem mozog, és az újonnan lehelyezett parazita sem fog támadni (ez a két dolog csak a Parazita fázisban fog megtörténni). A parazitákat egy biztonsági ajtó túloldalára is lehelyezhetjük. Így egy olyan parazita szoba, ahol már végeztek kutatást, rendkívül veszélyes, hiszen az itt történő keresés 2 parazitát is szaporít: egyet csak a belépésért (a parazita ikon miatt), és egyet, mivel a szoba már vörös jelzést kapott! Először mindig a parazita szaporítást végezték el, mielőtt kutatást, vagy bármilyen más akciót hajtanátok végre abban a szobában.



### Raktárszoba

A raktárszobák szokatlanul nagymennyiségű, szanaszét szórt dologgal vannak tele. Az a játékos, aki először végez itt kutatást, 1 kutatáskártya helyett 3-at húzhat. Ha „Parazita Riadó” kártyát húz, azonnal érvényesítenie kell annak következményeit. Ahogy a korábbi esetekben, itt sem húzhatunk helyette másik kártyát. Amikor ezeket a helyszínkártyákat megfordítjuk, a vörös ikon egy 1-est mutat, mely azt jelenti, hogy onnantól kezdve ez a helyszín már csak 1 tárgyat fog hozni a kutatásoknál.



## Csoportos Kutatás

Ezeket a szobákat normál esetben egyedül is felkutatathatjuk. Itt azonban legfeljebb 2 játékos együtt is átkutathatja ezt a szobát, osztozva ugyanazon a helyen, viszont csak az aktív játékosnak kell erre akciópontot elhasználnia. Abban az esetben, ha több játékos is tartózkodik ugyanabban a szobában, a soron lévő játékos szabadon eldöntheti, melyikükkel szeretne együtt kutatni, de a soron lévő játékosnak mindig kell kapnia legalább egy kártyát (nem dönthet úgy, hogy két másik játékos kapjon kártyát). Az ilyen típusú szobában mindig legfeljebb 2 kártyát húzhatunk, függetlenül attól, hogy hány játékos van jelen. A felhúzott kártyákat véletlenszerűen osztjuk szét képpel lefelé a kutatótagok között. Ha valamelyik játékos „Parazita Riadó” kártyát húz, fel kell fednie és azonnal érvényesítenie kell annak következményeit. Fontos azonban, hogy ha a soron lévő játékos megtámadta az egyik játékosat ebben a szobában, akkor már nem választhatja a csoportos kutatást (lásd „Az Akciók Sorrendje” részt).



## Kereskedelem

Minden alkalommal, amikor egy játékos olyan helyiségbe lép, ahol egy másik csapat tagja tartózkodik (kivéve a Reaktorszobát, mely kereskedelem-mentes terület), a játékosnak el KELL cserélnie 1 tárgyat a másik karakterrel, képpel lefelé, kivéve, ha ebben a fordulóban már cserélt valakivel ebben a szobában. Ha több mint 1 csapattag van jelen, a belépő játékosnak választania kell közülük 1-et, akivel cserél. A cseréhez mindkét fél kiválaszt egy kártyát a kezéből, és lehelyezi azt képpel lefelé a másik játékos elé úgy, hogy senki se lássa. Ezután mindketten felveszik az újonnan szerzett kártyáikat, és titokban megnézik azt. A Gazdaszervezetet alakító játékos vagy bármely más, megfertőzött játékos megpróbálhatja cserepartnere-t megfertőzni azzal, hogy tárgy helyett egy fertőzőskártyát ad át neki. De vigyázat: egy fertőzési kísérletet el is lehet hátrítani, ahogy azt lentebb részletezzük. Amikor egy játékos sikeresen elhárít egy fertőzési kísérletet, egyszerűen megtartja a fertőzőskártyát, viszont nem válik fertőzötté. Természetesen a nem fertőzött játékosok soha nem adnának át kereskedelem útján fertőzőskártyát. Ha kétfős csapatod egyik tagja megfertőződik, aktuális helyszínüktől függetlenül mindketten fertőzötté válnak. Ha például a kék android a bázis egyik végén van, a kék katona pedig a másik végén és az android megfertőződik, akkor a katona is elkapja a fertőzést. Attól fogva a kék játékos játszhat ki fertőzőskártyát!



Ez az ábra két lehetséges cserét mutat. Az első, baloldali cserénél a fertőző (vörös) játékos elcserél egy fertőzőskártyát. Gyanútlan cserepartnere ártatlanul egy gránátot ad cserébe. Ennek eredményeképpen az áldozat megfertőződik és átáll az idegen oldalra.

A második cserénél a cserepartner nem bízik társában. Védekezőképpen egy benzines kannát játszik ki, amivel elkerüli a fertőzést. Igaz, hogy elvesztett egy életbevágóan fontos benzines kanna kártyát, legalább most biztonságban van és értékes információt nyert a fertőző játékos kilétéről. Ne feledjétek, hogy a kártyák nem láthatóak a többi játékos számára, akik nem vesznek részt a cserében. Azt is jegyezzétek meg, hogy az egyszer használatos tárgyak nem „használandók el” attól, hogy elcserélik őket.

A játékosok a cserék alkalmával nem használhatják a többi játékos színéhez tartozó fertőzőskártyákat, kivéve, ha nincs tárgykártya a kezükben, amikor cserére kerülne sor. Ebben a ritka helyzetben a játékosok kivételesen elcserélhetnek egyet a más játékosok színéhez tartozó fertőzőskártyák közül is egy tárgy helyett. Ez azonban nem fogja megfertőzni az azt megkapó játékost.

Egy játékos SOHA nem cserélheti el saját színű fertőzőskártyáit, ha nem fertőzött. Csak a játékos saját színéhez tartozó fertőzőskártyák fertőzik meg a többi játékost a cserék során. Fontos, hogy a játékosok ellenőrizzék, hogy az a fertőzőskártya, melyet éppen megkaptak, egyezik-e az azt átadó játékos színével. Ha egyezik és nem adtak cserébe benzines kanna kártyát, megfertőződtek. Ha a kapott fertőzőskártya nem egyezik az átadó játékos színével, a játékos nem fertőződik meg, függetlenül attól, mit adott át cserébe (kivéve természetesen, ha már elve fertőzöttek)!

Ne feledjétek, hogy egy fordulóban mindkét karakteretek csak egy cserét hajthat végre egy adott szobában. Ha kétszer szeretnétek cserélni ugyanabban a szobában, másik karaktereteket is oda kell mozgatnotok a szobába. De vigyázzatok, emiatt a többiek azt gondolhatják, hogy fertőzöttek vagytok!

## Túlélés és Árulás

A játékosok saját belátásuk szerint játszhatják szerepüket. Figyelniük kell minden gyanús viselkedésre, ami arra utalhat, hogy egy játékos fertőzött. A fertőzött játékosoknak körmönfontnak kell lenniük, a többiek bizalmába kell férközzenek és a megfelelő pillanatban kell a fertőzésre kísérletet tenniük. Ne felejtsetek el, hogy egy meghiúsult fertőzési kísérlet általában hangos gyanúsításba torkollik („Ő a Gazdaszervezet!”), így csak a játék kritikus pillanataiban próbáljatok fertőzni.

A játékosok a játék során szabadon gyanúsíthatják egymást, még ha ezek a gyanúsítások alaptalanok is, vagy csak trükkök, melyekkel elterelhetik a figyelmet a fertőzött játékosokról. A Gazdaszervezet játékosai és a fertőzött játékosok azonban sosem fedhetik fel magukat valójában, még ha valóban is gyanúsították meg őket.

Ne feledd, hogy mindig van legalább 1 aktív Gazdaszervezet és az bárki lehet. Akár az a csapattag is, aki épp most segített megölni egy parazitát! A pánik állomásán a becsület fogalma nem létezik. Megtámadhatsz egy csapattagot, akiről azt gondolod, hogy fertőzött vagy ugyanezre buzdíthatod a többieket. A Gazdaszervezetet nem tartja vissza semmi abban, hogy megsemmisítse azokat a csapattagokat, akik felfedhetnek kiletét, mielőtt megfertőznék őket.

Az android a parazitákhoz hasonlóan azokat a csapattagokat is egy lőszer felhasználásával tudja megtámadni, akik egy szobában vannak vele, melynek következtében az a tag 1 életpontot (és akár egy AP-ot is) elveszít. A védekező karakter azonban a támadást követően azonnal kijátszhat egy páncélkártyát, hogy elkerülje a sérülést, ám egy páncél csak egyetlen lövés ellen véd. Ugyanez a szabály vonatkozik a harci kés használatára. Ha elfogyott a páncéled, szerencsédnek is búcsút inthetsz.

## Az Akciók Sorrendje

A játékosoknak meghatározott sorrendben kell végrehajtaniuk akcióikat, amikor belépnek egy új helyiségre. Mielőtt egy játékos felderítene, kutatna vagy végrehajtaná a szobához tartozó speciális akciót, el kell döntenie, hogy megtámadja-e egy másik játékos karakterét (ha jelen van). Ha a támadás mellett dönt, akkor nem kerül sor kereskedelemre. Ha nincs támadás, kereskedniük KELL. A kereskedelem után azonban a játékos továbbra is megtámadhatja egy másik játékos karakterét plusz AP felhasználásával. Ezután a játékos további akciókat hajthat végre, ha van elkölthető AP-ja.

## A Játék Végének Feltételei

Amikor minden játékos végrehajtotta akcióit, egy új kör kezdődik a Parazita fázissal, hacsak nem teljesül az alábbi, játék végét kiváltó feltételek egyike:

### Emberi győzelem

Az emberek győzelmét csak egy meg nem fertőzött katona érheti el úgy, hogy kijátszák 3 benzines kanna kártyát, miközben a Fészek belsejében áll. A Fészek felgyújtása (a 3 kártya kijátszásával) 1 AP-ba kerül. A Fészek felgyújtásakor a játékos megszegheti az 5 kártyás kézlimit szabályát. Csak az életben maradt emberi játékosok osztozhatnak ebben a győzelemben, mely minden győzelem elérése közül a legnehezebb.

### Parazita győzelem

Minden csapattag megfertőződik (melyet a bázis hő-szkennelése bizonyít). Ez a Gazdaszervezet és az életben maradt, megfertőzött bajtársai győzelmét jelenti (az irigy fertőzött játékosok hajlamosak lehetnek megölni többi fertőzött társukat közvetlenül a győzelem előtt). Az utoljára megfertőzött játékos azonban NEM nyer. Így sosem jó ötlet azt kockáztatni, hogy te fertőződj meg utoljára. A szabály alól kivétel az a ritka eset, amikor a Gazdaszervezet úgy nyer, hogy senkit sem fertőz meg, vagy ha az utoljára megfertőzött játékos megölik (és így már eleve vesztt).

- Csak 1 emberi játékos maradt (melyet a bázis hő-szkennelése bizonyít), és nem maradt a kezében vagy a kutatókártyák paklijában elég benzines kanna a győzelemhez. Ez a Gazdaszervezet és megfertőzött bajtársai győzelmét jelenti.

- Minden katonát megöltek. Mivel csak a katonák tudnak felgyújtani a Fészeket, a fertőzött játékosok gőztek.

**Jegyezzük meg, hogy a játék NEM ér véget, amikor valaki megöli a Gazdaszervezetet. A játékosoknak továbbra is meg kell találniuk a Fészeket és felgyújtani azt.**

**Bármilyen győzelmi feltételről is legyen szó, csak azok a játékosok nyernek, akik életben maradtak. A halál azt jelenti, hogy azt a játékost legyőzték.**

## Általános Megjegyzések

A játékosok sosem mutathatják meg egymásnak kártyáikat, kivéve egy Hő-szkennelőkártya hatására. A játékosok természetesen beszélhetnek a kezükben lévő kártyákról, de nem kell őszintének lenniük!

A Gazdaszervezet és fertőzött csapata úgy is nyer, ha egyszerűen megöli az összes játékost. Ez egy határos módszer lehet, ha valaki a dicsőség megosztása nélkül szeretné megnyerni a játékot. Még jobb, ha a Gazdaszervezet/fertőzött mindenkét meg tud győzni, hogy más játékosokat löjjenek le, mert ők a Gazdaszervezetek!

Egy olyan kártyát, melyet egyszer kijátszottál magad elé képpel felfelé, nem lehet újra felvenni, hacsak el nem használódtól és eldobásra nem kerül.

Ha a játék előkészületi fázisában húzol fel Parazita kártyákat, a következő Parazita fázisig nem fogsz tőlük sérülést szenvedni, mert az első Parazita fázis azelőtt játszódik le, mielőtt bárki belépne a Pánik Állomására.

A parazitákat csak a Parazita fázisban mozognak és támadnak. Parazitákat lehelyezhetünk a kutatás akciók végrehajtásakor is, de támadni továbbra is csak a Parazita fázisban fognak.

Ha egy olyan felderítéskártyán állsz, mely két szobából áll és egy parazitát kéne lehelyezned, lehetséges, hogy a D4-es dobása arra fog utasítani, hogy a parazitát a veled szomszédos szobába helyezd le ugyanarra a felderítéskártyára. Ez szabályos.

## Stratégiai tippek

- A játék elején mindig hajtsatok végre elég kutatást.

Életbevágóan fontos már az elején a kezekben lévő kártyákból védelmet kialakítani arra az esetre, amikor a helyzet fenyegetővé és agresszívá válik. Nem számít luxusnak egy extra benzines kanna kártya a kézben, hogy védekezni tudj a fertőzések ellen, és nagyon fontos az is, hogy mindig legyen elég kártya a kezekben (az 5 kártyás korlátozás miatt), hogy nyíltan kijátszhass egy tárgyat az asztalra.

- Ne feledd, hogy elkerülheted a kereskedelmet, ha egy szobába való belépéskor támadsz.

Igaz, hogy visszaiüthet, de ez legalább egy jó lehetőség arra, hogy kikerülj egy kudarcra ítélt helyzetből, ha nincs benzines kannád a fertőzések kivédésére.

- Használj terminált a Fészek biztonságos elhelyezésére, minél messzebb a fertőzőktől.

Ez az embereknek hatalmas előnyt adhat.

- A legjobb fegyver az ellenfél csapata ellen a megfélemlítés.

Ha ember vagy, vezesd félre a fertőző játékosokat azzal, hogy fertőzőként viselkedsz. Ha te vagy a Gazdaszervezet, szánj időt arra, hogy az emberi csapat tagjainak bizalmába férközz értékes tárgyak kereskedelmével vagy kísérvite őket veszélyes szituációkból és akkor csapj le rájuk egy jól időzített pillanatban, amikor gyenge a védelmük.

Ebben a játékban a hazugság jó szövetségese lehet.

- Emberi játékosként találnod kell legalább 1 másik embert, akiben bízatsz.

Egyedül is megnyerheted a játékot, de két ember összmunkája nagy különbséget jelenthet a terjeszkedő gonosz ellen. A személyi hő-szennert, a tárgyak paklijának egyik legerősebb tárgyát nem csak arra használhatod, hogy felfedj egy fertőző játékost, hanem hogy találhass egy megbízható szövetségest, akivel együtt dolgozhattok, hogy teljesítsétek küldetéseket.

- Jól fontoldjátok meg minden lehelyezett szoba irányát, és annak helyzetét a szomszédos szobákhoz képest, mielőtt lehelyeznétek őket. Egy 180 fokos fordulat óriási különbséget jelenthet. Az embereknek olyan optimális útvonalat kell kialakítaniuk, mely a lehető legkevésbé problémás helyzet kialakulásával vezeti őket át az állomáson. A fertőzők az ellenkezőjére koncentrálhatnak: olyan kihívást jelentő útvonalakat hozhatnak létre, melyeken az emberek csak számos akadályba ütközve kísérelhetnek meg átmenni.

- Ne felejtsetek, hogy a paraziták szaporodása a „javatokra” is válhat. A szándékos parazita szaporítás veszélyes rajokat hozhat létre, megakadályozva az ellenfelet abban, hogy a közeledbe férközzön.

- Emberi játékosként szórd szét karaktereidet a pályán. Egy intelligens Gazdaszervezet előnyt fog kovácsolni abból, ha két karakter közel van egymáshoz, és egy dupla fertőzési kísérlettel egy fordulón belül komolyan meggyengítheti a játékos védelmét.

- Gazdaszervezetként ne feledd, hogy a játékosokat kereskedelmi helyzetekbe kényszerítheted, ha a szobák jól megtervezett lehelyezésével útszűkítéseket hozol létre, átvezetve a játékosokat azon a helyiségen, melyben te is tartózkodsz.

- Mindig előre gondoldj arra a helyiségre, melyben köröd végén fogsz állni, mert ez nagyban befolyásolhatja a parazitátámadások esélyeit. Biztonságosabb egy olyan szobába belépni, ahol 3-4 kijárat van és egy parazita (mivel nagy esély lesz arra, hogy a parazita el fog lépni az adott helyiségből a Parazita fázisban), mint egy olyan szobába belépni, melyben nincsenek paraziták, viszont több olyan veszi körbe, mely a Parazita fázis során könnyedén beléphet.

## A nehézség beállítása

A Panic Station az embereket alakító kezdő játékosok számára egy kihívást jelentő játék. Hogy az emberek csapata egy kis előnyhöz jusson a fertőzőkkel szemben, a játékosok kezdőkártyái közül távolítsatok el 1 fertőzőskártyát. Azok a játékosok, akik először játszák a játékot, úgy nyerhetnek tapasztalatot, ha a Gazdaszervezetet a következő szabályok hozzáadásával alakítják: Ha a Gazdaszervezetnek 3 meghiúsult kísérlet következtében elfogynak a fertőzőskártyái, magát a Gazdaszervezet kártyát is használhatja egy másik játékos megfertőzésére. Az eredeti Gazdaszervezet fertőzött marad, de onnantól kezdve a Gazdaszervezet kártyájának új tulajdonosát tekintjük a Gazdaszervezetnek. Ha a játékosok nehezíteni szeretnék a játékot az emberi csapat számára, úgy kell megpróbálniuk küldetésüket teljesíteni, hogy a Fészket 4 benzines kanna kártya használatával pusztítsák el.

## Mester és Szolga variáns

Ebben a variánsban a Gazdaszervezet akkor nyeri meg a játékot, ha a szabályban korábban felsorolt feltételek egyike teljesül, fertőzött bajtársai azonban nem nyernek vele automatikusan, csak ha behínyóítják hűségüket a fertőzött oldalnak és mesterüknek.

Ahhoz, hogy egy fertőzött megosztozhasson a győzelmen a Gazdaszervezettel, a következő feltételek egyikét kell teljesítenie:

### Egy nem fertőzött csapattag megfertőzése

Ezt a feltételt a játék végén ellenőrizzük, amikor a játékosok élıszóban és a kezükben lévı, más játékosok fertőzőskártyáival is bizonyíthatják, hogy a kísérlet sikeres volt.

### Egy játékos utolsó túlélı karakterének megsemmisítése

Ezt szintén a játék végén ellenőrizzük, és egy egyszerű módszerrel bizonyítható: amikor a fertőzőnek sikerül egy játékos utolsó megmaradt karakterét megsemmisítenie, az adott játékos átadja azt az ellenőrzőkártyáját a támadó játékosnak, mely valós személyiségét mutatja. A kártyát képpel lefelé kell átadnia, hogy az asztalnál senki se láthassa azt. Az azt megkapó játékos a kártyát képpel lefelé tartja a játék végéig, amikor felfedik azt és ellenőrzik, hogy sikeresen megsemmisített-e egy nem fertőzött játékost. Természetesen egy fertőzött játékos annyi megmaradt karaktert semmisíthet meg, amennyit csak akar. Legalább 1 nem fertőzött ellenőrzőkártyának azonban lennie kell játékterületén ahhoz, hogy megfeleljen a feltételeknek és megszothassa a győzelmet a Gazdaszervezettel.

Ezt a módszert gyakran nehezebb kivitelezni és néhány esetben a fertőzőnek egy adott játékos 2 karakterét is meg kell ölnie, hogy megfeleljen a feltételeknek.



## Kulcskártya

Ennek a tárgynak a segítségével egy játékos és csakis az az egy játékos átmozgathatja karakterét az összes biztonsági ajtón. A kulcskártya tulajdonosa NEM nyithatja ki a biztonsági ajtókat egy másik játékos számára.



## Hő-szkenner

Egy játékos a szkenner használatával ellenőrizheti egy másik karakter személyazonosságát, aki ugyanabban a szobában tartózkodik, mint ő. Ennek a kártyának a kijátszásával a másik játékos rákényszerül arra, hogy megmutassa a kezében lévő kártyáit annak a játékosnak, aki az ellenőrzést végzi. Ez kiderítheti azt, hogy az ellenőrzés alanya fertőzött, vagy talán ő maga a Gazdaszervezet. Például, ha egy játékosnak 2 vagy kevesebb fertőzőkártyája van, akkor teljesen biztos, hogy fertőzött, mivel 3-mal kezdte a játékot, tehát nyilvánvalóan kijátszott már fertőzőkártyá(ka)t fertőzést megkísérelve. Természetesen, ha egy játékosnál más színű fertőzőkártyák vannak, az olyan fertőzöttek kilétére deríthet fényt, akik már aktívan fertőznek.



## Gránát

Egy karakter bedobhatja a gránátot egy szomszédos szobába, 1 sebzést okozva minden parazitának és karakternek, aki ott tartózkodik. A gránátot csak egy szomszédos szobába dobhatjuk be és a karakter nem ejtheti azt el saját helyiségében. Jegyezzük meg, hogy ha egy játékos gránátot dob egy helyiségbe, és ugyanabban a fordulóban be is lép oda, azzal elkerüli a kötelező kereskedelmet.



## Benzines Kanna

Ez egy elengedhetetlen tárgy. Használhatjuk a kereskedelem során egy fertőzött játékos vagy a Gazdaszervezet fertőzési kísérletének kivédésére, vagy a Fészek elpusztítására, hogy megnyerjük a játékot. Ne feledjétek, csak a katonák tudják elpusztítani a Fészeket.



## Elsősegély Csomag

Egy karakter használhatja saját maga vagy bármely csapat tagjának gyógyítására, aki ugyanabban a szobában tartózkodik, összesen 2 életpontot szerezve. Akár úgy is használhatod, hogy saját karakteredet gyógyítod 1-gyel és egy másik karaktert szintén 1-gyel.



## Fegyvertávcső

Ezt a tárgyat csak android használhatja. Normál esetben egy android csak egy olyan karakterre lőhet, aki ugyanabban a szobában van, mint ő. A Fegyvertávcső módosítja az alapszintű fegyvert vagy a Nehézfegyvert, így azzal már nem csak saját szobájában, de a szomszédos szobában is megtámadhat valakit.

A Fegyvertávcsövet nem használhatjuk együtt a Mesterlövész puskával (promó tárgy).



## Harci Kés

Ezt a fegyvert a katonák és az androidok is használhatják paraziták vagy csapattagok megtámadására. Dobj a D4-gyel: 3-as vagy 4-es eredménynél a karakter 1 sebzést okoz az áldozatnak.

A célba vett áldozat kivédheti a késes támadást egy páncélkártya kijátszásával.





## Nehézfegyver

Ezt az automata fegyvert csak az androidok használhatják, és helyettesíti alapszintű fegyverüket: 1 AP-ért a fegyver 2-t lő (2 életpontnyi sérülés) 1 helyett. Ezek a lövések különböző karaktereket is érhetnek. Ha egy távcsővel kombináljuk, 2-t fog lőni a saját vagy egy szomszédos szobába. Jegyezzük meg, hogy 1 AP elköltésével ez azonnal elpusztítana egy fekete parazitát.



## Páncél

Ez a tárgy 1 pontnyi sérülést véd ki késes, fegyveres vagy parazitátámadás esetén. A páncélkártyák használat után a tárgyak dobópaklijára kerülnek. Ezt a kártyát a játékos saját fordulóján kívül játszhatja ki, reakcióként egy ellene irányuló támadásra. Abban az esetben, ha egy játékos karakterei ugyanabban a szobában állnak, egy páncélkártya egyszerre mindkettejüket megvédheti.



## Lőszer

Ezeket a lövedékeket az android használja fegyvere újratöltésére. Lőszer nélkül bármilyen fegyver használhatatlan. Minden lövés után a megfelelő lőszerkártyát elfordítjuk egyszer az óramutató járásával ellentétesen, követve a fegyverben maradt lőszer csökkenését. Amikor az automata fegyver 2 lövedéket lő ki, ezt a kártyát kétszer kell elfordítanunk. Amikor az utolsó lövedéket is ellőtték, a kártya eldobásra kerül. A lőszerkártyákat tulajdonosaik maguk elé juttassák ki és ott tartják, míg fel nem használják őket, mely esetben a kártyák a dobópaklira kerülnek.



## Energiaital

Ez a tárgy átmenetileg megnöveli egy karakter energiáját, mely lehetővé teszi, hogy abban a fordulóban plusz 2 akciópontot használhasson el. Egy fordulóban több energiaital használata is lehetséges.



## Parazita Riadó!

Ennek a kártyának a következményeit azonnal érvényesítenünk kell, amikor felhúzásra kerül: a játékos, aki felhúzta a parazitát, dob a D4-gyel és lehelyezi a parazitát a jelzett helyiségbe, majd eldobja a kártyát, ahogy az a „Parazita Riadó” ikonjánál is történne.



Fordította és szerkesztette: X-ta  
Lektorálta: Artax

## Készítők

Játéktervezés és grafika: David Ausloos  
Szabályok szerkesztése: Kevin Nesbitt & Christine Biancheria  
Szerkesztőség: Bart Nijsen  
Projektmenedzser: Jonny de Vries



www.whitegoblingames.com  
© 2011 White Goblin Games