

# LÉGY RÉSEN!



Fertőző horrorjáték  
Megbízhatasz a barátaidban?



**KOORDINÁTÁK: 47°9' DÉL 126°43' NYUGAT**  
**ELSO RADIOADÁS: 07:21.03**

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

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

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

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



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

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



A folyosó végén egy ajtó áll. Úgy tűnik, ahhoz a raktárhelyiséghez vezet, amelyről Jack az utolsó jelentkezése során beszélt a rádión. Az ajtó egyetlen pánnon fog emelkedni; a társzögelt löccet, amelyek akadályozták volna, hogy átjuthassatok rajta, apró darabokra törték. A helyiség közepén a padlódeszkákkal valami feltöpte: látni alatta valamit, ami – első pillantásra – egy moeskos vözzel telt kórnak tűnik, amelyből gyomorforgató szag árad.

Megrémiszt titeket a gondolat, hogy... valami... kiszabadulhat a külből, ezért eltordaszoljátok az ajtót. Még nem veszitek észre, hogy valami máris kiszabadult a raktárhelyiségből, és már köztetek van. Sőt, már egy közöltekt!



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

## A DOBOZ TARTALMA

Ez a játékszabály + 109 számozott kártya.

## A JÁTÉK CÉLJA

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

### A) Az Emberek

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

### B) A Dolog és a Fertőzöttök

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

## A JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI

Kétféle kártya van a játékban, ezek a hátlapjuk alapján könnyen megkülönböztethetők (**REJTELY**, és **PANIKI**), amelyek összekeverve egyetlen paklit képeznek, plusz van egy „játékirány” (nyílt) lap.

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

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

## GYORS KEZDÉS

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

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

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

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

## A JÁTÉK MENETE

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

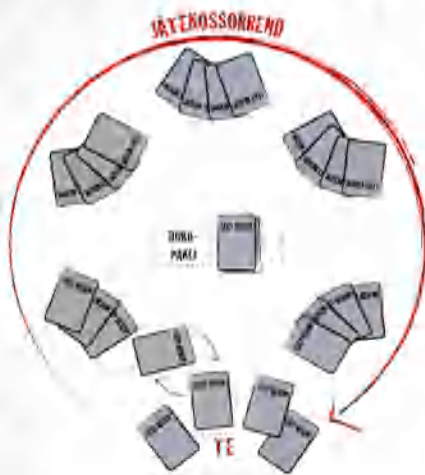
- 1) Felhúz egy kártyát a húzópakliból a kezébe.
- 2) Ha **PANIKI** kártyát húz, azonnal ki kell játszania, és miután felhasználta, el kell dobnia (képpel lefelé fordítva). Ha **REJTELY** kártyát húz, egyet kell választania a következő két eszelekvés közül:
  - A) Eldob egy kártyát a kezéből a dobópakliba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

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

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

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

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



## HELYCSERE

Nemelyik kártya lehetővé teszi, hogy helyet cseréljünk másik játékosokkal. Ez a helycsere hasznos lehet bármelyik játékosnak, például hogy elmeneküljünk egy nehéz helyzetből, egy játékos üldözöbe vegyünk, hogy kiojthessük, vagy hogy segíthessünk neki. A Dolog száma is hasznos lehet, például hogy elmeneküljünk vagy megierőzhessünk másik, a jelenlegi helyétől messze ülő játékosokat. Minden helycsere gyanús, ezért nagyon fontos a megfelelő időzítés! Bárhogy is, a helycsereit kezdő játékos a kártyacsere fázisát a következő játékosal az új helyén hajtja végre, az aktuális játékirány (óra-mutató) járásával egyező vagy azzal ellentétes) figyelembe vételével. A játékos köre után az a játékos következik, akivel helyet cserélt, és a szokásos sorrendben folytatódik a játék. Helycsere során a játékosok mindig magukkal viszik a kezükben tartott lapokat.

A játék során három különböző szereped lehet:

### 1) EMBER

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

Emberként az a célod, hogy rájójj, melyik játékos A Dolog és szénne égesd egy „Lángszóró” kártyával.

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

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

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

### 2) FERTŐZÖTT

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

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

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

### 3) A DOLOG

Egy játékos megkapja a játék elején „A Dolog” kártyát. Innentől fogva ezé a játékosé A Dolog szerepe. Nem dobhatja el vagy cserélheti el „A Dolog” lapot. A Dolog célja az, hogy elpusztítsa az Embereket, vagy Fertőzötté változtassa őket egy-egy „Fertőzött” kártya átadásával. Csakis A Dolog iertőzött meg másokat a „Fertőzött” kártya csere közben történő átadásával. Így A Dolog az egyetlen játékos, aki a játék során minden játékos szerepével lisztában lesz, és ő lesz az is, aki a játék végén bejelentheti, hogy már nincs több Ember a játékban. A Dolog kaphat „Fertőzött” kártyákat a Fertőzött játékosokkal való csere során. A túléléshez A Dolognak titokban kell tartania, hogy ki is ő, és gyanút kell keltenie az emberek között egymás iránt, hogy azok ne találhassák meg (és ne égethessék szénne).

**Figyeljes:** A játék során megengedett, sőt javasolt a többi játékosal beszélgetni. Bejelentheted, hogy te ki vagy, blöffölhetsz, hazug szavakat állítva, hogy másokat gyanúba keverj, de sosem mutathatód meg a kártyáidat másoknak (ha csak erre egy kártya nem utasít). A többi játékoson múlik, hogy megbíznak benned vagy sem, megítélve a viselkedésedet és időntve, hogy csatlakozzanak hozzád, kiejtsenek vagy elmeneküljenek!

### TOTÁLIS FERTŐZÉS!

Ha egy cserre során csak „Fertőzött!” kártyák vannak a kezében, akkor a kártyacsere nem tud megtörténni (ha csak Fertőző játékosként nem A Dologgal cserélsz éppen kártyát, hiszen ilyen kártyát csak Fertőzőként és csak A Dolognak adhatnál). Ilyenkort meg kell mutatnod a kártyáidat, és kiesést a játékból!

### KIESÉS

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

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

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

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

### A JÁTÉK VÉGE

A játéknak azonnal vége, amint:

A) A Dolog kiesik a játékból.

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

B) Nem marad Ember a játékban.

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

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

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

## REJTÉLY KÁRTYÁK

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

### FERTŐZÉSKÁRTYÁK

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

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

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

Ha Ember vagy, soha nem adhatod oda másik játékosnak! Ha egy másik játékosról kapsz „Fertőzőt!” kártyát (ezt csak A Dolog teheti meg), Fertőzötté válsz és adhatsz (másik „Fertőzőt!” kártyákat A Dolognak (de csak neki). De ne feledd, hogy Fertőzőként mindig meg kell tartanod legalább egy „Fertőzőt!” kártyát, és SOHA nem dobhatod vagy cserélheted el ezt a lapot, még akkor sem, ha egy kártya hatása ezt kéri tőled.

### CSELEKVÉSKÁRTYÁK

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

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

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

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

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

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

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

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

**Cseréljünk helyet!** – Állj fel és cserélj helyet egy melletted ülő játékosal (ha nincs az utcaiban akadály, például „karamén” vagy „Lezárt ajtó”). A kezeltokban lévő kártyákat mindketten vigyotek magatokkal, amikor helyet cseréltek. Ezt követően cserélj kártyát a következő játékosal az új helyen, és a kör véget ér. A következő kör az a játékos kezd, akivel helyet cserélte, aztán a játék a rendes játékosrendben folytatódik.

**Futas!** – Állj fel és cserélj helyet egy szabadon választott játékosal, aki nincs karaménban! A „Lezárt ajtó” kártyák hatásait hagyd figyelmen kívül! A kezeltokban lévő kártyákat mindketten vigyotek magatokkal, amikor helyet cseréltek. Ezt követően cserélj kártyát a következő játékosal az új helyen, és a kör véget ér. A következő kör az a játékos kezd, akivel helyet cserélte, aztán a játék a rendes játékosrendben folytatódik.

**Csalítás** – Cserélj ki egy kártyát valamelyik hármelyiki játékosal, aki nincs karaménban, majd véget ér a köröd.

## VÉDEKEZÉSKÁRTYÁK

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

**Némszó** – Ezt a kártyát csak egy kártyacserre ajánlata játszhatod ki válaszként. Egy játékos vagy kártya hatása által indítványozott kártyacserét ezzel a kártyával visszautasítasz. Nézd meg az elutasított kártyát, majd add vissza a játékosnak.

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

**Köve, nem!** – Ezt a kártyát csak egy kártyacserre-ajánlata játszhatod ki válaszként. Egy játékos vagy kártya hatása által indítványozott kártyacserét ezzel a kártyával visszautasítasz.

**Nem talált!** – Ezt a kártyát csak egy kártyacserre-ajánlata játszhatod ki válaszként. Egy játékos vagy kártya hatása által indítványozott kártyacserét ezzel a kártyával visszautasítasz. A játékosrendben utána következő játékosnak kell kártyát cserélnie helyetted. Ha a cserre közben ez a játékos „Fertőzött!” kártyát kap, nem váltik Fertőzötté, de biztosra tudhatja majd, hogy a Dologot vagy egy Fertőzött játékosról kapta a lapot! Ha „akadályok” vannak az útjában, a cserére nem kerül sor. A cserét indítványozó játékos mellett a játék aktuális irányában ülő játékos következik.

**A grillezés elmarad!** – Ezt a kártyát egy „Lángszóró” kártya hatásaként játszhatod ki, hogy elkerüld, hogy kiejtsenek a játékban.

## AKADÁLYKÁRTYÁK

Ezeknek a kártyáknak a neve sárgával van írva. Segítenek elbarátko-  
dozni magadat vagy egy másik játékos. Ezek a kártyák játékban ma-  
radnak, amíg egy másik lap hatására el nem távolítják őket.

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

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

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

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

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

## PÁNIK! KÁRTYÁK

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

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

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

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

## HALADÓ SZABÁLYOK

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

## AZ ALKOTÓK

**LEGY RESEN!** Antonio Ferrara és Richard R. Truitt (Lanka)

Illusztrációk: grafika és többes Nathan R. Truitt

Köszönet az illusztrációkért: Alissa Valentin (Cappelli)

Szerkesztés: William Knobling



DOLLARS DIVISION

Magyar változat: Dolla Zsolt Kiadó

Fordító: Molnár László (Lanka), Készítés: Chirulian-Kö., Gy. Z. Gyári

www.dollarsdivision.com

A Fast Press kiadványa. Chászváros, Muzsa - Via Burbanza 144. Minden jogfenntartva.

A 'My Away' márkénév és a Pendragon Game Studio a Fast Press kiadványok © & ™

© 2014 Fast Press. A Pendragon Game Studio a Fast Press játékbizottsága.

A játék vagy hármelyik részleteinek másolása, reprodukciója szigorúan tilos!

www.pendragongamesstudio.com | pendragongamesstudio@gmail.com

Retain this package and address for future reference.

VRZVÁZAT! A levetett alatti gyerekek részére! Feltétlenül szedj!

www.stayawaygame.com