

JÁTÉKSZABÁLY 2-6 JÁTÉKOS RÉSZÉRE



TŰLÉLŐK VIADALA

MIT SÚG AZ ÖSZTÖNÖD?

A JÁTÉK GYÁRTÓJA ÉS FORGALMAZÓJA: MEGLEPKÉK CSOPORT KFT.
WWW.MEGLEPKEK.HU • INFO@MEGLEPKEK.HU • 1093 BUDAPEST, LÓNYAY UTCA 20.
Design és illusztráció: Cserkúti Dávid

A játék tartalmazza:

1 játék tábla, 3 szituációs lap, 6 karakterlap, 6 bábu, 1 dobókocka, 1 szemetes, 218 kérdéskártya, 204 felszerelés kártya, 100 életerő kártya, 43 lelkerő kártya, 28 szerencse kártya, 1 játékszabály.

I. A játék célja az, hogy minden játékosnak egy-egy karakter bőrébe bújva kell megpróbálnia túlélni az életveszélyes helyzeteket. Egy játékos akkor veszíti el a játékot, ha az összes életpontja elfogyott.

II. A táblának két része van. A külső rész minden játék során ugyanaz, míg a belső rész a játékosok választása szerint változtatható.

A külső kör felkészíti a játékosokat a rájuk váró kihívásokra. Válaszolatok helyesen a kérdéskártyákra, hogy a túléléshez elengedhetetlen felszerelésekhez hozzájussatok.

Szituációs lap A játékhoz három különböző fajta belső rész is tartozik, amiket szituációs lapoknak nevezünk. Ezekből a szituációkból kedvetek szerint választhattok, mielőtt elkezdenétek a játékot.

- 1) Áramszünet télen
- 2) Zombitámadás
- 3) Elveszve a dzsungelben

Egy-egy szituációs lap minden mezején találok egy feladatot, amit az összes játékosnak teljesítenie kell. Egy felszerelést csak egyetlen egyszer használhattok, és használat után a szemetesbe kell dobnotok a felhasznált felszerelésekártyát.

III. Karakterek A játékban minden játékost egy-egy karakter képvisel, így a játék elkezdése előtt ki kell osztanotok egymás között a karaktereket. Akár ki is választhatjátok a saját karaktereket, de ha izgalmasabb játékot szeretnétek, húzzatok úgy, hogy előtte a karakterlapokat lefelé fordíjátok.

A játékban hat karaktert találhattok: a Városi Fiút és Városi Lányt, a Falusi Fiút és Falusi Lányt, a TuristaFiút és TuristaLányt. Ahogy észrevehettétek, minden karakternek van fiú és lány változata is, akik a játékban partnerek, így támogathatják egymást. Például a Falusi Fiú és Falusi Lány egymás között cserélhet a felszerelésükből pár darabot, ha olyan mezőn állnak, amely ezt engedélyezi.

A karakterek – a karakterlapon jelzettek szerint – különböző erősségű (számú) tulajdonságokkal rendelkeznek: életerővel, szerencsével és lelkerővel. Ezenfelül a karakterek abban is eltérnek egymástól, hogy egy-egy helyzetben néhányan könnyebben megtalálják magukat, mint a többiek. Így ők az adott feladat megoldásában előnyrel indulhatnak.

IV. Felépítés

Karakterlap Tegyetek annyi életerőkártyát, lelkerőkártyát és szerencsekártyát a karakterlapokra, amennyi a lapon jelezve van. Válasszátok ki a karakterlapokhoz illő bábút, és helyezzétek azt a Start mezőre.

Szituációs lap Válasszátok ki, hogy melyik túlélőszituációval szeretnétek játszani, helyezzétek a játéktábla közepébe.

Felszerelés Miután kiválasztottátok azt a szituációs lapot, amivel játszani fogtok, ki kell válogatnotok azokat a felszereléseket, amelyek majd szükségesek lesznek a túléléshez. A játékszabály után megtalálhatjátok majd a pontos

leírást, amely alapján ki tudjátok választani, hogy melyek azok a felszerelések, amelyek szükségesek lesznek a játékhoz, és melyek azok, amelyek nem fognak kelleni a kiválasztott szituációhoz.

Válogassátok szét a felszereléseket, majd a szükséges felszereléseket keverjétek össze alaposan, és rakjátok vissza a zsákba. Azokat a kártyákat, amiket nem fogtok használni, tegyétek vissza a dobozba. Ha a játék során elfognak a felszerelésekártyák a zsákból, a szemetesből kell majd húznotok. Ha szerencsések vagytok, így akár életerőkártyát, lelkerőkártyát, vagy szerencsekártyát is nyerhettek!

A kezdéshez dobjátok a dobókockával. Az a játékos kezdheti el elsőnek a játékot, aki a legnagyobbat dobja, majd a tőle jobbra ülő játékos lesz a következő, és így tovább. A játékosok minden körben egymás után dobhatnak a kockával, egészen a belső kör elkezdéséig.

A külső kör felkészíti a játékosokat az előttük található kihívásokra. Nem minden mező különbözik a többitől, de fontos, hogy mindig elolvassátok a mezőkön található hasznos tippeket.

Ahhoz, hogy meg tudjátok szerezni a túléléshez elengedhetetlen felszeréseket, válaszolatok helyesen az ismeretkártyákra. Egy-egy kérdés megválaszolásával mindig annyi felszerelést nyertek, amennyi a kártyán jelölve van. Amikor helyesen válaszoltok egy kérdésre, a felszerelést a textiltasakból kell kihúznotok úgy, hogy ne lássátok előre, hogy mit fogtok húzni. Tegyétek a kihúzott kártyát, azaz a felszerelést a karakterlapokon található zsákokotokba, de csak akkor, ha még nincsen tele! Nem feltétlenül lesz minden kihúzott felszerelés hasznos a túléléshez, de ne felejtsetek, hogy néha a legkülönösebb tárgyak menthetik majd meg az életeteket.

Zsák A karakterek zsákjai a karakterlapokon találhatók, és méretben eltérhetnek egymástól.

Ha a zsákokotok megtelt, de újabb felszerelést nyertek, az új felszeréseket kicserélhettek a régiekre, mivel a zsákokot átlátszó. A zsákokokban levő dolgokat nem rakhátjátok egymás tetejére még akkor sem, ha két felszerelés azonos. A külső körön találhattok olyan mezőt is, amely engedélyezi, hogy a zsákokotok egyik helyén azonos fajta felszerelésekből többet is egymásra tegyetek. Ha erre a mezőre sikerül rálépnetek, abban az esetben ezt megtehetitek. Ha két ilyen mezőre is ráléptek, akkor a zsákokotok nem csak egyik, hanem két helyén is egymásra tehetitek az azonos felszereléseket. Az ismeretkártyák között van néhány olyan is, amelyet ha sikerül megválaszolnotok, nem felszerelést, hanem egy extra zsebet nyerhettek. Ez azt jelenti, hogy eggyel több hely lesz a zsákokotokban. Ha van partneretek, akkor nyugodtan adjátok neki azokat a felszereléseket, amikre vélhetően nem lesz szükségetek.

V. A külső körre vonatkozó szabályok

A zsákod kilyukadt, így elvesztettél két felszerelést. Ha egy játékos zsákja kilyukad, és emiatt elveszti a felszerelése egy részét, lehetősége van kiválasztani, hogy melyik tárgyakat hagyja a megadott mezőn. Ha valamelyik játékos később arra a mezőre lép, akkor felveheti az ott hagyott eszközöket. Ebben az esetben neki nem kell felszereléseket hagynia a mezőn. Ha egyik játékos sem annyira szerencsés, hogy fel tudja venni a mezőn hagyott tárgyakat, azé a játékosé lesznek a felszerelések, aki utoljára hagyja el a mezőt.

Több játékos ugyanazon a mezőn Ha az egyik játékos egy olyan mezőre lép, amelyen már áll valaki, az azon a mezőn álló játékosoknak össze kell hasonlítaniuk egymással életerőkártyáik aktuális számát. Ha annak a játékosnak van a legtöbb életerőkártyája, aki a legkésőbb lépett az adott mezőre, kirabolhatja a mezőn álló játékos(oka)t, vagyis elvehet egy felszerelésekártyát a mezőn álló minden játékostól. Ha valaki másnak (azaz egy olyan játékosnak, aki már ott állt a mezőn, mikor az utolsó játékos odalépett) van a legtöbb életerőkártyája, akkor ő rabolhatja ki azt a játékost, aki utoljára lépett a mezőre. Ne felejtsetek, a partnerek nem rabolják ki egymást!

Híd Ha egy játékos erre a mezőre lép, először is húznia kell egy ismeretkártyát. Ha sikerül megválaszolni azt, nem csak az ismeretkártyán megjelölt számú felszerelést zsebelheti be, de biztonságban átkelhet a hídon és újra dobhat, a táblán jelöltek szerint. Azonban ha a játékos nem tudja helyesen megválaszolni a kérdést, nem csak a felszerelés(ek)e)t nem kapja meg, de két életerőkártyát is veszít a leszakadt híd okozta sérülések miatt, és kerülő úton kell tovább mennie. Ha nem vagytok biztosak a helyes válaszban, ne féljeteK segítséget kérni a partneretektől.

Jelzőpisztoly Előfordulhat, hogy mikor ismeretkártyát húztok, nyereményként jelzőpisztolyt nyertek. Azt javasoljuk, hogy tartsátok magatoknál ezt az értékes tárgyat ameddig csak tudjátok, mert lehet, hogy pont ez menti majd meg később az életeket.

VI. A szituációs lapra vonatkozó szabályok

A túlélő próba kezdete Amint az első játékos eléri az 'a túlélő próba kezdete' mezőt, az összes többi játékosnak is követnie kell őt erre a mezőre, mivel a szituáció, melyet a játékosoknak meg kell próbálniuk átvészelni, elkezdődik.

A történet Minden belső résznek van egy saját története, melyen az összes játékosnak végig kell haladnia. Ez a történet tulajdonképpen a túlélőszituáció. Annak a játékosnak lesz a feladata, hogy felolvassa a mezőkhöz tartozó történeteket, aki a túlélőpróba kezdete mezőre először lép. A szituációkhoz tartozó történetet a felszereléslisták után találjátok.

Felszerelés Ha nem rendelkeztek az adott helyzet túléléséhez szükséges felszereléssel vagy felszerelésekkel, életerőkártyát, lelkiereőkártyát vagy szerencsekártyát veszítetek, ami az adott mezőhöz tartozó szövegben mindig jelezve lesz. Egy felszerelést csak egyetlen egyszer használhattok, és használat után a szemetesbe kell dobnotok a felhasznált felszerelésekártyát.

Életerő Ha egy karakter elveszti az összes életerőkártyáját, meghal. Minden karakter előre meghatározott számú életerőkártyával rendelkezik, ami a karakter egészségét jelzi. Bizonyos helyzetekben a játékosok életkártyát veszíthetnek, például ha megsérülnek vagy nem rendelkeznek az adott helyzet túléléséhez szükséges felszereléssel.

Lelkierő A karakterek lelkiereje határozza meg, hogy mennyire képesek ellenállni a szellemi és fizikai kihívásoknak. Ha a játékosok megsérülnek vagy nem rendelkeznek az adott helyzet túléléséhez szükséges felszereléssel, lelkiereőkártyát veszíthetnek.

Ha a játékosoknak már csak 2, vagy kettőnél kevesebb lelkiereőkártyájaa maradt, 2 életerőkártyát is veszítenek, mivel a lelkierejük elvesztése hátráltatja őket a túlélésben.

Szerencse: Minden játékos előre meghatározott számú szerencsekártyával rendelkezik. A szerencsekártyákat bármikor felhasználhatjátok, de javasoljuk, hogy tartalékoljátok belőlük későbbre is, amikor a kihívásokat már igazán nehéz lesz teljesíteni. Nem minden feladatnál használhattok szerencsekártyát, azonban ez mindig az adott mezőhöz tartozó szövegben jelezve lesz.

Ha egy játékos tesztelni szeretné a szerencsáját, először is egy szerencsekártyát a szemetesbe kell helyeznie, majd dobnia kell a dobókockával. Ha hatost dob, akkor elég szerencsés volt ahhoz, hogy az előtte álló kihívást sikeresen teljesítse. Hatos dobással az adott helyzet túléléséhez szükséges összes felszerelés kiváltható. Egyszerre annyi szerencsekártyát használhattok fel, amennyit csak szeretnétek.

Életerő, lelkiereő és szerencse vesztesékor a kártyákat a szemetesbe kell helyezni.

Holtak kirablása Amikor valaki meghal (elveszti az összes életkártyáját), lehetőség nyílik a zsákjában maradó felszerelések megszerzésére, azonban lelkierejét és szerencsáját nincs mód elvenni, mivel azok személyes tulajdonságok. Ahhoz, hogy az életben maradt játékosok eldöntsék, kié lesz a zsák, össze kell hasonlítaniuk egymással az életerőkártyáik aktuális számát. Az a játékos rakhajja el a halott felszereléseit, akinek a legtöbb életkártyája van. Ha ez több játékosra is igaz, akkor az életkártyák számához hozzá kell adni a lelkiereőkártyák számát is. Az a játékos teheti el a felszereléseket, akinek így a legtöbb pontja lesz. Ha több játékosnak egyenlő pontszáma van, akkor a játékosoknak meg kell egyezniük abban, hogy ki melyik felszerelést teszi el.

VII. Túlélés

A játékosok akkor veszítik el a játékot, mikor a karakterük összes életerőkártyája elfogy.

Azok a játékosok, akik eljutnak a szituációs lap utolsó mezejéhez, és sikeresen teljesítik az utolsó kihívást úgy, hogy legalább 1 életkártyájuk marad, TÚLÉLTÉK!

Áramszünet télen – felszereléslista**6 játékoshoz:**

- 11 szendvics kártya
- 6 üveg víz kártya
- 9 deszka kártya
- 19 gyufa kártya
- 10 intelligencia kártya
- 6 takaró kártya
- 9 elsősegélydoboz kártya
- 4 zseblámpa kártya
- 4 üzemanyag kártya
- 6 mobiltelefon kártya
- 12 gyertya kártya
- 15 arany kártya

4 játékoshoz:

- 7 szendvics kártya
- 4 üveg víz kártya
- 6 deszka kártya
- 13 gyufa kártya
- 6 intelligencia kártya
- 4 takaró kártya
- 6 elsősegélydoboz kártya
- 2 zseblámpa kártya
- 3 üzemanyag kártya
- 4 mobiltelefon kártya
- 8 gyertya kártya
- 10 arany kártya

2 játékoshoz:

- 3 szendvics kártya
- 2 üveg víz kártya
- 3 deszka kártya
- 7 gyufa kártya
- 4 intelligencia kártya
- 2 takaró kártya
- 3 elsősegélydoboz kártya
- 1 zseblámpa kártya
- 2 üzemanyag kártya
- 2 mobiltelefon kártya
- 4 gyertya kártya
- 5 arany kártya

5 játékoshoz:

- 9 szendvics kártya
- 5 üveg víz kártya
- 8 deszka kártya
- 16 gyufa kártya
- 8 intelligencia kártya
- 5 takaró kártya
- 8 elsősegélydoboz kártya
- 3 zseblámpa kártya
- 3 üzemanyag kártya
- 5 mobiltelefon kártya
- 10 gyertya kártya
- 13 arany kártya

3 játékoshoz:

- 5 szendvics kártya
- 3 üveg víz kártya
- 5 deszka kártya
- 10 gyufa kártya
- 5 intelligencia kártya
- 3 takaró kártya
- 5 elsősegélydoboz kártya
- 2 zseblámpa kártya
- 2 üzemanyag kártya
- 3 mobiltelefon kártya
- 6 gyertya kártya
- 8 arany kártya

Zombi támadás – felszereléslista**6 játékoshoz:**

- 12 szendvics kártya
- 12 üveg víz kártya
- 12 deszka kártya
- 6 gyufa kártya
- 6 üzemanyag kártya
- 15 intelligencia kártya
- 6 kés kártya
- 18 elsősegélydoboz kártya
- 6 fűrész kártya
- 6 térkép kártya
- 12 arany kártya

4 játékoshoz:

- 8 szendvics kártya
- 8 üveg víz kártya
- 8 deszka kártya
- 4 gyufa kártya
- 4 üzemanyag kártya
- 10 intelligencia kártya
- 4 kés kártya
- 12 elsősegélydoboz kártya
- 4 fűrész kártya
- 4 térkép kártya
- 8 arany kártya

2 játékoshoz:

- 4 szendvics kártya
- 4 üveg víz kártya
- 4 deszka kártya
- 2 gyufa kártya
- 2 üzemanyag kártya
- 5 intelligencia kártya
- 2 kés kártya
- 6 elsősegélydoboz kártya
- 2 fűrész kártya
- 2 térkép kártya
- 4 arany kártya

5 játékoshoz:

- 10 szendvics kártya
- 10 üveg víz kártya
- 10 deszka kártya
- 5 gyufa kártya
- 5 üzemanyag kártya
- 12 intelligencia kártya
- 5 kés kártya
- 15 elsősegélydoboz kártya
- 5 fűrész kártya
- 5 térkép kártya
- 10 arany kártya

3 játékoshoz:

- 6 szendvics kártya
- 6 üveg víz kártya
- 6 deszka kártya
- 3 gyufa kártya
- 3 üzemanyag kártya
- 7 intelligencia kártya
- 3 kés kártya
- 9 elsősegélydoboz kártya
- 3 fűrész kártya
- 3 térkép kártya
- 6 arany kártya

Elveszve a dzsungelben – felszereléslista

6 játékoshoz:

- 6 szendvics kártya
- 14 üveg víz kártya
- 16 intelligencia kártya
- 6 iránytű kártya
- 6 pisztoly kártya
- 14 elsősegélydoboz kártya
- 6 térkép kártya
- 6 kés kártya
- 6 fertőtlenítő tableta kártya
- 12 arany kártya
- 6 gumicsónak kártya
- 6 függőágy kártya
- 6 pár zokni kártya
- 6 kalcium oldat kártya

5 játékoshoz:

- 5 szendvics kártya
- 12 üveg víz kártya
- 13 intelligencia kártya
- 5 iránytű kártya
- 5 pisztoly kártya
- 12 elsősegélydoboz kártya
- 5 térkép kártya
- 5 kés kártya
- 5 fertőtlenítő tableta kártya
- 10 arany kártya
- 5 gumicsónak kártya
- 5 függőágy kártya
- 5 pár zokni kártya
- 5 kalcium oldat kártya

4 játékoshoz:

- 4 szendvics kártya
- 10 üveg víz kártya
- 10 intelligencia kártya
- 4 iránytű kártya
- 4 pisztoly kártya
- 10 elsősegélydoboz kártya
- 4 térkép kártya
- 4 kés kártya
- 4 fertőtlenítő tableta kártya
- 8 arany kártya
- 4 gumicsónak kártya
- 4 függőágy kártya
- 4 pár zokni kártya
- 4 kalcium oldat kártya

3 játékoshoz:

- 3 szendvics kártya
- 8 üveg víz kártya
- 7 intelligencia kártya
- 3 iránytű kártya
- 3 pisztoly kártya
- 8 elsősegélydoboz kártya
- 3 térkép kártya
- 3 kés kártya
- 3 fertőtlenítő tableta kártya
- 6 arany kártya
- 3 gumicsónak kártya
- 3 függőágy kártya
- 3 pár zokni kártya
- 3 kalcium oldat kártya

2 játékoshoz:

- 2 szendvics kártya
- 6 üveg víz kártya
- 5 intelligencia kártya
- 2 iránytű kártya
- 2 pisztoly kártya
- 6 elsősegélydoboz kártya
- 2 térkép kártya
- 2 kés kártya
- 2 fertőtlenítő tableta kártya
- 4 arany kártya
- 2 gumicsónak kártya
- 2 függőágy kártya
- 2 pár zokni kártya
- 2 kalcium oldat kártya

LEÍRÁS ÉS INSTRUKCIÓK
AZ ÁRAMSZÜNET TÉLEN SZITUÁCIÓHOZ

0) Az emberek életével ma már szorosan összekapcsolódik a villamosenergia használata, így a szélesebb körű és sok ideig tartó áramszünetek akár teljesen megbéníthatják egy város működését, főleg a téli hidegben. Most épp egy ilyen áramkimaradás közepén találsz magad, de senki sem tudja mi okozza, vagy mikor lesz újra áramszolgáltatás. Jobb, ha felkészülsz a legrosszabbra, mert nincs fűtés, és a téli hideg máris a csontjaidba mar. Sok szerencsét!

1) Az áramszolgáltatás már egy órája szünetel és kezd besötétedni. Fogj egy **gyufát** és gyűjts meg vele egy **gyertyát**, vagy vedd elő a zsákodból a **zseblámpádat**, hogy könnyebben tudj tájékozódni a sötétben. Keresd még a **mobiltelefonod**, és hívd fel a hatóságokat, hogy végre kiderítsd, mi történt. Ne használd a mobilod világításra, hogy kiméld az akksit.

Szükséges felszerelés **1 zseblámpa vagy 1 gyufa és 1 gyertya, 1 mobiltelefon**

Minden hiányzó tárgy után **egy életkártyát veszítesz**, mivel a felszerelések hiányában nem tudsz elég információt gyűjteni ahhoz, hogy megnyugodhass. Így az idegesség miatt máris kavarog a gyomrod és rosszul érzed magad.

Ne felejtse, hogy használhatsz szerencsekártyát is! Ha sikerül hatost dobnod, akkor azzal kiválthatod a szükséges felszereléseket.

2) Próba: teszteld, hogy mennyire ügyesen tájékozódasz a sötétben! Csukd be a szemed, és tapogasd végig a többi játékos eléd nyújtott karját.

Figyeljete oda, hogy azonos hosszúságú legyen a ruhátok ujja, és ne maradjon a kezeiken semmilyen árulkodó ékszer (gyűrű, karkötő), ami felfedheti a kiléteket. A feladat, hogy kitaláljátok, melyik kar tartozik a partnertetekhez.

A Városi Fiú és Városi Lány hozzászólt a hosszú ideig tartó áramszünetekhez, így jól tudnak tájékozódni a sötétben. Mivel ők mindig fel vannak készülve a hasonló helyzetekre, ezt a próbát kihagyhatják, ha szeretnék. Ha nincs a játékban partnered, válassz egy másik karaktert ehhez a próbához.

Ha nem sikerült eltalálni, hogy melyik kar tartozik a partneredhez, a gyenge tájékozódási képesség miatt aggódni kezdesz, így **két lelkierőt veszítesz**.

3) Már elég késő van, de még nem vagy elég fáradt ahhoz, hogy el tudj aludni. Gyűjts meg egy **gyertyát egy gyufával** és ülj le olvasni.

Szükséges felszerelés: **1 gyufa és 1 gyertya**

Ha nem rendelkezel a kellő felszerelésekkel ahhoz, hogy az olvasáshoz elegendő fényt gyűjts, **egy életerő- és egy lelkierőkártyát veszítesz**, mivel így nem tudod magad semmivel sem elfoglalni és szorongani kezdesz a jövő miatt.

Ne felejtse, hogy használhatsz szerencsekártyát is! Ha sikerül hatost dobnod, akkor azzal kiválthatod a szükséges felszereléseket.

4) Miatán egy kicsit lenyugodtál és sikerült ellazulnod, rájössz, hogy az egyetlen dolog, amire most szükséged van, az egy kiadós alvás. Azonban mivel az elektromos kazán nem üzemel, nem tudsz addig elaludni, míg nem fogsz egy **takarót, vagy nem gyújtasz egy kisebb tüzet egy gyufa és egy deszka segítségével.**

Szükséges felszerelés: **1 takaró vagy 1 deszka és 1 gyufa**

Ha nincs a tűzgyújtáshoz kellő felszerelésed, és a takaródat sem találod, **egy életerőkártyát veszítesz**, mert a nagy hidegben nem tudsz elaludni, így kialvatlan és fáradt maradsz.

Ne felejtse, hogy használhatsz szerencsekártyát is! Ha sikerül hatost dobnod, akkor azzal kiválthatod szükséges felszereléseket.

5) A hasad hangos korgására ébredsz, így kímész a hűtőhöz, hogy egyél valamit. Az áramszünet miatt azonban már minden étel megromlott a hűtőben, így máshol kell ételt találnod. Belenézel a zsákodba, hátha maradt még benne pár szendvics tegnapi. Vegyétek **elő az összes szendvicseteket a partnereiddel, és felezzétek el egymás között**, hogy a hosszú áramszünet ideje alatt ugyanannyi esélyetek legyen a túlélésre. Ha páratlan számú szendvicsetek van, egyet közülük ki kell dobnotok a szemetesbe. Ha nincs partnered, akkor most semmit sem kell tenned, és megtarthatod az összes szendvicset.

6) Továbbra sincs áram. Már unod a bezártságot és kíváncsi vagy, hogy vajon mi okozhatja a hosszú áramszünetet, ezért úgy döntesz, hogy körbenézel odakint. Mielőtt azonban kimennél a lakásodból, számold meg az aranyaidat. Ha kevesebb, mint két arany van nálad, a szerencse sajnos ma nincs veled, így veszítesz **egy szerencsekártyát anélkül, hogy felhasználhatnád azt.** Mielőtt kilépnél az ajtón, igyál meg **egy üveg vizet**, hogy nehogy kiszáradj.

Szükséges felszerelés: **1 üveg víz**

Ha nincs innivalód, **veszítesz egy életkártyát**, mert a kiszáradás miatt rosszul lettél és legyengültél.

Itt nem használható a szerencsekártyáidat azért, hogy ne veszíts életkártyát és szerencsekártyát.

7) Az utat hó borítja, és ahogy kilépsz az ajtón, hirtelen beakad a lábad egy fa gyökereibe, melyet a vastag hótakarótól nem vettél észre. **Két életkártyát veszítesz** a fájdalom miatt. Ahhoz, hogy ki tud húzni a lábad, kérd meg a partnered – ha van –, hogy segítsen. Számold össze, hogy a partnereddel közösen hány szerencsekártyátok van.

- Ha legalább hét szerencsekártyátok van közösen, sikerült a partnered segítségével kiszabadítani a lábad.
- Ha kevesebb, mint hét szerencsekártyátok van közösen, **mindketten veszítetek két lelkierőt**, mert nem sikerül kiszabadítani a lábad, és a hosszú ideig tartó várakozás a hidegben legyengített titeket.
- Ha nincs partnered, de van legalább négy szerencsekártyád, sikerül a további sérüléseket elkerülni és kiszabadítani a lábad. Azonban ha kevesebb, mint négy szerencsekártyád van csak, **veszítesz két lelkierőt** a sérülések és a hidegben való várakozás miatt.

Itt nem használnod a szerencsekártyáidat azért, hogy ne veszíts életkártyát és lelkierőt.

8) A baleset után itt az ideje, hogy eldöntsd, merre mész tovább. A Városi Fiú és Városi Lány jól ismerik a várost és az ilyen helyzeteket, így nem kell, hogy szóba elegendjenek másokkal. Kerülik a szemkontaktust, hogy ne hívják fel magukra a figyelmet, és ezáltal biztonságosan eljussanak a kiszemelt úticélhoz. A többi karakter azonban nem ilyen bölcs, ők bárkivel megállnak beszélgetni, mert nem tudják, hogy az idegenek mennyire veszélyesek lehetnek, például ki is rabolhatják őket. Főleg azok vannak veszélyben, akiknek túl nehéz ahhoz a zsákjuk, hogy harcolni tudjanak. Ha nem a Városi Fiú vagy a Városi Lány vagy, számold meg, hogy hány tárgy van a zsákodban. Ha több mint hat darab felszerelésed van, a nehéz zsák lehúzó, ezért az idegenek elveszik **az összes aranyad és egy életerőkártyát is veszítesz** a rablás során szerzett sérülések miatt.

Ne felejtse, hogy használhatsz szerencsekártyát is! Ha sikerül hatost dobnod, akkor nem fognak kirabolni és így életerőkártyát sem veszítesz.

9) Megúsztatd a rablást komolyabb sérülések nélkül, és öt perc séta után megérkezel a boltba. Úgy döntesz, hogy szerzel otthonra egy gázpalackot, mindegy, mibe kerül.

- Vegyél egy gázpalackot **egy aranyért.**
- Ha nincs aranyad, akkor mással kell kiváltanod azt. Ebben az esetben sikerül rábeszélned a boltvezetőt, hogy adj nekéd oda a gázpalackot egy szendvicsért és egy üveg vízért cserébe.
- Ha így sem sikerül megvásárolnod az árut, amiért idejöttél, nincs más választásod, mint itthagyni a gázpalackért cserébe két szabadon választott felszerelést a zsákodból. **Egy életerőt is veszítesz**, mivel a hosszas alkudozás miatt túl sok időt vesztegettél el a boltban és megfáztál.

Szükséges felszerelés: **1 arany vagy 1 szendvics és 1 üveg víz**

10) Most, hogy végre sikerült szerezned egy gázpalackot, menj haza, és használd az intelligenciád, hogy valahogy beszereld azt, és végre felfűtsd a szobád vele. Miatán hazaértél, sajnos elkaptad a gázpalack beszerelését, ami a butángáz szívárgásához vezetett. Két életkártyát és egy lelkierőt veszítesz a gázmérgezés miatt.

Szükséges felszerelés: **1 intelligencia**

Ha nincs intelligenciád, **még egy életerőt veszítesz**, mivel ebben az esetben annyi butángáz szívárgott ki a palackból, hogy a mérgezésbe majdnem belehaltál.

11) Miatán sikerült megakadályozni a további gázszívárgást és helyesen bekötni a gázpalackot, itt az ideje, hogy elővegyél egy **gyufát**, meggyújtsd vele a tüzhelyet, és élvezd a meleget. Annyira vágysz már egy kis meleg ételre, hogy a zsákodból kivessz egy **szendvicset** és felmelegíted azt vacsorára.

Szükséges felszerelés: **1 gyufa
1 szendvics**

Minden hiányzó felszerelés miatt **egy-egy életerőt veszítesz**, mert a meleg vacsora nélkül gyenge és kimerült leszel.

Ne felejtse, hogy használhatsz szerencsekártyát is! Ha sikerül hatost dobnod, akkor azzal kiválthatod szükséges felszereléseket.

12) Magadra zárod az ajtót és úgy döntesz, hogy ki sem jössz addig a lakásból, amíg nem feltétlenül szükséges...

Pár nap elteltével azonban már nem maradhatsz tovább bezárkózva, mivel fogytán az ételed, és lassan már nem tudsz mivel fűteni. Ha túl akarod élni ezt a telet, muszáj, hogy ételt és fűtőanyagot szerezz. Ahogy kilépsz az ajtón, az első, amit észreveszel, hogy a pánik már teljesen eluralkodott a városban. A **pénznek már nincs semmi értéke**, így ha van még arany a zsákodban, dobd a szemetesbe. Nézd meg, hogy van-e **üzemanyagod**. Ha van, töltsd meg az autód vele, aztán szállj be, így elkerülheted az idegeneket és rablókat az úton.

Szükséges felszerelés: **1 üzemanyag**

Ha nincs üzemanyagod, akkor sétálnod kell a hidegben, ezért **egy lelkiezőt és egy életerőt veszítesz**.

Ne felejtse, hogy használhatsz szerencsekártyát is! Ha sikerül hatost dobnod, akkor nem veszítesz se lelkiezőt, se életerőkártyát.

13) A boltba belépve ráébredsz, hogy a káosz és zűrzavar már teljesen eluralkodott az embereken. Mindenki nyomakodik, kapkod, küzd az ételekért, és mire ráeszmélnél, már a tömeg közepén találsz magad. Bár sikerül még időben kimenekülni az emberáradatból, a tolatkodás közepette súlyos sérüléseket szenvedél. Az idő ellened dolgozik, szédülni kezdesz, és az ájulás kerülget. **Ahhoz, hogy a sérüléseid ne bizonyuljanak végzetesnek, teljesíts a következő 3 feladattól legalább 2-t:**

1. Dobj a dobókockával 4-est, vagy annál nagyobbat!
2. Húzz egy ismeretkártyát, és válaszd meg helyesen!
3. Használj az elsősegély-dobozod!

Ha csak egy feladatot vagy egyet sem sikerült teljesítened, a sebek, amiket szereztél, annyira mélyek, hogy végtelenül legyengítenek. **Négy életerőt és két lelkiezőt veszítesz**. Még ha sikerült is megvásárolnod az ismeretkártyát, felszerelést most nem kapsz. Itt nem használhatod a szerencsekártyáidat azért, hogy ne veszíts életerőt és lelkiezőt.

14) A partnered segísre szorul, mert egy vad és éhes kutya megtámadta őt. Használj **az elsősegély-dobozod és az intelligenciád**, hogy segíteni tudj rajta és kitisztítsd a sebet.

Szükséges felszerelés: **1 elsősegély-doboz és 1 intelligencia** (mindkettő kell egyszerre!)

- Először a Turistafőnök és Turistalány, majd a Városi Lánynak és a Városi Fiúnak kell segítenie a barátján, és mindegyiküknek kell, hogy legyen elsősegély-doboz és intelligenciája is. Az intelligencia ahhoz szükséges, hogy el tudj dönteni, hogy melyik szerszámot kell használnod, az elsősegély-doboz pedig ahhoz, hogy nálad legyenek a seb ellátásához szükséges eszközök.
- A Falusi Fiú és Falusi Lány húzhat egy-egy kártyát a szemetesből, mielőtt segítenének a barátjukon, mivel ők tudják, hogy valaki szemeke valaki más kincse is lehet. Azt javasoljuk, hogy az a karakter, akinek jelenleg a legtöbb életereje van, keverje jól össze a kártyákat a szemetesben, hogy nehezebb legyen a Falusi Fiúnak és a Falusi Lánynak elsősegély-dobozt találni. Még akkor is, ha sikerült elsősegély-dobozt találniuk, fel kell használniuk egy intelligenciát is. Ha nem találtak elsősegély-dobozt, de van egy-egy a zsákjukban, akkor azt is használhatják.

Sajnos az intelligencia elsősegély-doboz nélkül vagy az elsősegély-doboz intelligencia nélkül nem segít a barátodon, így nincs értelme az egyiket a másik nélkül felhasználni. Abban az esetben, ha nem tudtál segíteni a barátodon, ő

idegességében rád támad. **Két életerőt veszítesz**, mert megkarmolta az arcod, így az fertőzésveszélyt jelent számodra. Amennyiben nincs partnered, a kutya téged támadott meg, így a saját életedet kell megmentened egy intelligencia és egy elsősegély-doboz segítségével.

15) Miután sikerült összeszedni magatokat, már semmi másra nem vágytok, csak arra, hogy végre hazaérjétek. Ahogy sétáltok hazafelé, összetalálkoztatok pár emberrel, akiket már láttatok a boltban szintén gázpalackért alkudozni. (Az összes karakter, aki idáig túlélt, itt összetalálkozik.) Elkézdtek beszélgetni egymással a túlélési esélyeitekről, és hogy vajon mikor érkezik majd segítség. Ekkor hirtelen egy vagy több karakter agresszívvá válik és kést ránt azzal a céllal, hogy elvegye a többiekét a jelzőpisztolyokat. Abban az esetben, ha a karakterek közül többnek is van vagy egynek sincs kése, az a karakter tudja megfenyegetni a többieket, akinek a legtöbb életerőkártyája van a játéknak ebben a szakaszában (és van kése is), és ő **gyűjtheti be a jelzőpisztolyokat**. Ha ennek a karakternek van partnere, egy jelzőpisztolyt neki is adhat, ha szeretne, illetve egyet megtarthat önmagának. Az összes többi jelzőpisztolyt a szemetesbe kell dobni, mivel a legerősebb játékos nem szeretné a túlélési esélyeit kockára tenni azáltal, hogy másnál is nagy az értékes felszerelésből.

Az, aki elvette a jelzőpisztolyokat és az ő partnere nem szenvedtek sérülést, míg a többiek **veszítenek egy életerőt** a félelem és idegesség miatt.

Ha nincsen egyetlen jelzőpisztoly sem játékban, akkor bár senki sem nyer vele, a rablási kísérlet így is megtörténik, és a legtöbb életerővel rendelkező karakter kivételével az összes karakter **veszít egy életerőt**.

Itt nem használhatod a szerencsekártyáidat azért, hogy ne veszíts életerőt, vagy azért, hogy megtartsd a jelzőpisztolyod.

16) Fáradtan és elgyötörtén sétálsz haza, élelem és felszerelés nélkül. A szobádban jéghideg van, és a végtagjaid hamar elszibbadnak és érzéketlenné válnak. Vegyél elő a zsákodból **egy gyufát és bármilyen éghető anyagot (deszkát/takarót/gyertyát/üzemanyagot)**, hogy tüzet tudj gyújtani. Még ha alig van is már ennivalód, muszáj megenned egy szendvicset, hogy ne ájulj el az éhségtől.

Szükséges felszerelés: **1 gyufa és bármilyen éghető anyag** (deszka/takaró/gyertya/üzemanyag) **1 szendvics**

Ha nem sikerült tüzet gyújtani, **két életerőt és egy lelkiezőt veszítesz** a fagyás okozta égető fájdalom miatt, melyet az ujjaidban érzel. Ha elfogyott az összes ételed, és így nem tudtál mit enni, egy életerőt veszítesz a rosszullet és szédülés miatt, amit az éhezés okoz.

Ha nem sikerült tüzet gyújtani, **két életerőt és egy lelkiezőt veszítesz** a fagyás okozta égető fájdalom miatt, melyet az ujjaidban érzel. Ha elfogyott az összes ételed, és így nem tudtál mit enni, **egy életerőt veszítesz** a rosszullet és szédülés miatt, amit az éhezés okoz.

17) Ahogy kinézel az ablakon, azt látod, hogy odakinn katonák kutatnak a túlélők után. Egy felfegyverzett járművel érkeztek, de észreveszed, hogy már csak egyetlen üres hely maradt a járművön. Ha nem te vagy az egyetlen túlélő, jelezz a **jelzőpisztolyoddal**, hogy észrevegynék a katonák és felvegynék. Ha több túlélő közül egyikőtöknek sincs, vagy többeteknek is van jelzőpisztolya, **számoljátok össze az életerőtöket, lelkiezőtöket és a szerencsekártyáitokat**. Akinek összesen több pontja van, őt veszi fel a katonai jármű, és így ő lesz az egyetlen, aki túl tudja élni a téli áramszünet okozta szörnyű megpróbáltatásokat.

LEÍRÁS ÉS INSTRUKCIÓK A ZOMBITÁMADÁS SZITUÁCIÓHOZ

0) Valahol, a város szélétől nem messze egy misztikus viharban meghalt egy férfi. A vihar ereje mélyen a földbe lökte a holttestet, amely több hónap elteltével bomlásnak indult. A földben található anyagok különös kémiai reakciókba kezdtek a rothadó szövetekkel, amiből egy újfajta vírus jött létre. Sok idő eltelt, mire valaki megtalálta a férfi holttestét, de már túl késő volt. Egy férfi közeledett a hulla felé, hogy megvizsgálja a testet, de mikor mellé ért, valami olyan dolog történt, amit soha nem képzelt volna...

1) A helyi televíziócsatorna, a Napi Hírek 2 egy olyan vírus gyors terjedését jelentette be, amely mutációkat, a test rothadását, és akár az úgynevezett élőhalottak (zombik) megjelenését okozhatja.

Ha van a zsákokban legalább **két szendvics és egy üveg víz**, akkor egyelőre biztonságban vagy. Azonban ha csak kevesebb étel és/vagy ital van a zsákokban, vagy egyáltalán nincs tartalékod, könnyen bajba kerülhetsz, ezért aggodni kezdsz. Az idegesség miatt **veszítesz egy lelkerőt**.

Itt nem használhatod a szerencsekártyáidat azért, hogy ne veszíts lelkerőt.

2) Pár nap elteltével a vírus már nagyon gyors ütemben terjed az emberek között, és nincs semmilyen ellenanyag sem, amivel meg lehetne állítani. Az egész városban kitört a pánik, és az élőhalottak szabadon kószálnak az utcákon. Ahhoz, hogy túl tudj élni a zombik támadását, és el tudj viselni az élőhalottak folyamatos nyöszörgését és üvöltését, nagyon sok lelkerőre lesz szükséged. Hogy ne veszítsd el az eszed, teszteld a kitartásod.

Feladat Kérj meg valakit a játékosok közül, hogy csiklandozzon téged 30 másodpercig. Ez idő alatt neked tilos nevetned. Ha nem sikerül kibírnod nevetés nélkül, a próbát elbuktatd, így **veszítesz két lelkerőt**.

Minden játékosnak tesztelnie kell a kitartását.

3) Kezd sötétedni, és az élőhalottak nyöszörgése egyre közelebről hallatszik. Mivel semmi esetre sem szeretnéd, hogy ellepiék a házat a zombik, lemész a földszintre, hogy megerősítsd az ajtókat és ablakokat **egy fűrész és egy deszka** segítségével.

Szükséges felszerelés: **1 deszka**
1 fűrész

Ha nincsen nálad a kellő felszerelés az ajtók és ablakok bedeszkázásához, veszítesz egy szerencsekártyát anélkül, hogy lehetőség lenne felhasználni azt, mivel a gyenge nyílászárók miatt sok szerencsére lesz szükséged, ha nem akarsz meghalni.

4) Miután sikerült megerősítened a házat a zombik ellen, felkészülsz a legrosszabbra: arra, hogy el kell hagynod a házat, ha a zombik megtalálnak. Épp hogy csak sikerült összecsomagolnod a legfontosabb felszereléseket, amikor hirtelen azt hallod, hogy az utcáról valami vagy valaki beugrik a lakásodba. Tudod, hogy cselekedned kell, így a hátsó ajtót választod menekülési útként. De a pánik és a félelem miatt nem vagy elég figyelmes, ezért rosszul lépsz, és legurulsz a lépcsőn.

Szükséges felszerelés: **1 elsősegély-doboz**

Fájdalmas sérüléseket szenvedtél, így **veszítesz egy életerőt**, ha nincs **elsősegély-doboz** a zsákokban. Ha van nálad elsősegély-doboz, akkor vedd elő gyorsan és lásd el a sérüléseidet, így elkerülheted az életerővesztést.

5) Miután sikerült kimenekülnöd a házból a hátsó ajtón keresztül, tudod, hogy valahogy időt kell nyerned, ha meg akarsz menekülni. Gyűjts tüzet egy **deszka és egy gyufa** segítségével, hogy a zombik ne tudjanak követni téged. Ha **üzemanyagod** is van a deszka és gyufa mellett, akkor hatalmas tüzet tudsz gyújtani. Így még több időd lesz elmenekülni, ezért **viszanyersz egy lelkerőt**.

Szükséges felszerelés: **1 deszka**
1 gyufa
(1 üzemanyag – extra)

Ha nincs deszkád és/vagy gyufád, nem sikerül tüzet gyújtanod. Ezért gyorsan kell futnod, ha nem akarsz, hogy elkapjanak az élőhalottak. A futás hamar kifulladászt és elfáraszt téged, így **veszítesz egy életerőt**.

Ne felejtse, hogy használhatsz szerencsekártyát is! Ha sikerül hatost dobnod, akkor azzal nem csak kiválthatod a szükséges felszereléseket, de **viszanyersz egy lelkerőt** is, mivel hatalmas tüzet gyújtottál, és így még több időd van elmenekülni.

6) Az egyetlen célod az, hogy túlélj a zombik támadását, és biztonságos helyre menekülj. Másokkal együtt sokkal több esélyed van a megmenekülésre, mint egyedül, úgyhogy keress túlélőket! Akár van paratnered, akár nincs, próbára kell tenned a szerencséidet. Számold össze, hogy a partnerreddel közösen hány szerencsekártyátok van, hogy kiderüljön, meg tudjátok-e találni egymást.

- Ha van együtt legalább nyolc szerencsekártyátok, sikerült a nagy káoszban megtalálnotok egymást.
- Ha együtt kevesebb, mint nyolc szerencsekártyátok van, a partnered után való kutatás közben egy kéretlen vendéggel találod szembe magad. Bár sikerült a partnered segítségével levágnod a zombi fejét, szereztek pár kisebb sérülést, így mindketten **veszítetek két életerőkártyát**.
- Ha nincs partnered, de van legalább öt szerencsekártyád, sikerült az undorító, agy nélküli teremtményt sérülések nélkül legyőznöd. Azonban ha kevesebb, mint öt szerencsekártyád van csak, a támadás során súlyosan megbesül a karod, így **veszítesz két életerőkártyát**.

Itt nem használhatod a szerencsekártyáidat azért, hogy ne veszíts lelkerőt.

7) Miközben igyekszel találni egy megfelelő és biztonságos utat a városközpontba, észreveszed, hogy egy csapat élőhalott követ téged. A Turistafiú és Turistalány ismernek egy titkos ösvényt, így könnyen el tudnak menekülni. A többieknek azonban futniuk kell ahhoz, hogy el tudjanak menekülni a zombik elől. A futás miatt kifáradt Falusi Fiú, Falusi Lány, Városi Fiú és Városi Lány veszítenek **egy-egy életerőt és egy-egy lelkerőt**.

Ne felejtse, hogy használhatsz szerencsekártyát is! Ha sikerül hatost dobnod, akkor nem veszítesz se életerőt, se lelkerőt.

8) Miután sikerült elmenekülnöd az élőhaltak elől, megállsz kifújni magad. Ahogy körbenézel, az erdő mélyén, a fák közül füstöt látsz felszállni. Hogy el tudd dönteni, merre mész tovább. Vedd elő a térképed és használd az intelligenciád.

Szükséges felszerelés: **1 intelligencia/1 szerencsekártya**
1 térkép

- Ha van térképed és intelligenciád is, a helyes utat választod.
- Ha nincs intelligenciád, a rossz utat választod, de a térképed segítségével és egy kis szerencsével még van esélyed visszatérni a helyes útra. Elveszítesz **egy szerencsekártyát anélkül, hogy fel tudnád használni azt**, de sikerül rátalálnod a megfelelő ösvényre.
- Ha van intelligenciád, de nincs térképed, vagy van térképed, de se intelligenciád, se szerencsekártyád nincs már, egy csapat zombi karmai közé rohansz. Bár sikerült a leleményesség és az erőd segítségével elmenekülnöd, a szellemi és testi erőpróba legyengített, így **veszítesz egy életerőt**.
- Ha se intelligenciád, se térképed nincs, hatalmas hibát vétesz. Hirtelen egy békésnek tűnő zombipárral találsz szembe magad. Ahogy észrevesznek, kiderül, hogy nem is olyan békés az élőhaltott pár, amilyennek elsőre kinéztek. Megtámadnak, és csúnyán megsebesítik a lábaid. De elég szerencsés vagy ahhoz, hogy el tudd kerülni a harapásaikat. Miután sikerül elmenekülnöd a támadás helyszínéről, gyengének és kimerültnek érzed magad. **Két életerőt veszítesz** a sérüléseid és a rossz egészségi állapotod miatt.

Itt nem használhatod a szerencsekártyáidat azért, hogy ne veszíts életpontot.

9) Bár azt hitted, hogy sikerült elmenekülnöd az élőhaltottak elől, tévedtél. A vírus annyira gyorsan terjed, hogy már mindenhol zombikba botlasz. Észreveszed, hogy most is már majdnem teljesen körbevettek téged, és az egyetlen esélyed a túlélésre az, ha el tudsz szurrani közöttük. Ahhoz, hogy ez sikerüljön, meg kell szabadulnod a felesleges felszerelésektől, amik lelassítanak.

Ha több, mint 5 felszerelés van a zsáknodban, **dobj el közülük egyet**, hogy gyorsabban tudj mozogni, valamint igyál meg **egy üveg vizet**, hogy oltani tudd a szomjád.

Szükséges felszerelés: **1 üveg víz**

Ha nincs már vized, amit megihatnál, **veszítesz egy életerőt**, mert kiszáradtál és legyengültél.

Ne felejtse, hogy használhatsz szerencsekártyát is! Ha sikerül hatást dobnod, akkor nem veszítesz életerőt a zsáknodból hiányzó víz miatt.

10) A partnereidnek a segítségére van szüksége, mert egy ismeretlen, félholt férfi megszúrta őt egy vércseppekkel borított fecskendővel. Használd az **elsősegély-dobozod és az intelligenciád**, hogy segíteni tudj rajta és kitisztítsd a sebet.

Szükséges felszerelés: **1 elsősegély-doboz és 1 intelligencia** (mindkettő kell egyszerre!)

- Először a Turistalánynak és a Turistafiúnak, majd a Falusi Fiúnak és Falusi Lánynak kell segítenie a barátján, és mindegyiküknek kell, hogy legyen elsősegély-doboza és intelligenciája is. Az intelligencia ahhoz szükséges, hogy el tudd dönteni, hogy melyik szereket kell használnod, az elsősegély-doboz pedig ahhoz, hogy nálad legyenek a seb ellátásához szükséges eszközök.

- A Városi Fiú és Városi Lány húzhat egy-egy kártyát a szemetesből, mielőtt segítenének a barátjukon, mivel ők tudják, hogy az emberek gyakran eldobnak hasznos felszereléseket is. Azt javasoljuk, hogy az a karakter, akinek jelenleg a legtöbb életereje van, keverje jól össze a kártyákat a szemetesben, hogy nehezebb legyen a Városi Lánynak és Városi Fiúnak elsősegély-dobozt találni. Még akkor is, ha sikerült elsősegély-dobozt találniuk, fel kell használniuk egy intelligenciát is. Ha nem találtak elsősegély-dobozt, de van egy-egy a zsákjukban, akkor azt is használhatják.

Sajnos az intelligencia elsősegély-doboz nélkül vagy az elsősegély-doboz intelligencia nélkül nem segít a barátodon, így nincs értelme az egyiket a másik nélkül felhasználni.

Abban az esetben, ha nem tudtál segíteni a barátodon, ő hirtelen megvadul és rád támad. Sikerül úgy megsebesítenie téged, hogy összeesel tőle és **két életerőt veszítesz**.

Ha egy karakternek nincs a játékban partnere, akkor a véres fecskendő ő magát sebesítette meg, így az elsősegély-dobozzal és intelligenciával önmagát kell megmentenie. Ha a karakter nem rendelkezik a megfelelő felszereléssel, **veszít két életerőt**.

11) A pszichológiai hadviselés az élőhaltottak egyik legnagyobb fegyvere. Nem csak gyorsaságra és ügyességre van szükséged ahhoz, hogy túlélhesd a megpróbáltatásokat, de a lelki és szellemi erőd is épp olyan fontos a józan eszed megőrzéséhez.

Ahhoz, hogy megtudd, milyen erős is vagy valójában, dobj a dobókockával kevesebbet annál, mint ahány lelkierőd jelenleg van. (Pl.: Ha négy lelkierőd maradt, akkor a teszt teljesítéséhez 3-ast, 2-est vagy 1-est kell dobnod, különben életerőt veszítesz.)

Ha nem sikerül kevesebbet dobnod, mint ahány lelkierőd van, **két életerőt veszítesz**.

A próba után biztonságosan folytathatod tovább az utad.

12) A fáradtság miatt már alig bírsz tovább menni. Ezért úgy döntesz, hogy az erdőben maradsz éjszakára, és egy folyótól nem messze letáborozol. Hatalmas tüzet raksz, hogy távol tartsd a vadállatokat és a zombikat, majd lefekszel aludni. Pár órával később valamilyen furcsa szagra ébredsz, és akkor jössz rá, hogy a hajad lángra kapott. Talpra ugrasz, és a zsáknodból gyorsan előveszel **egy üveg vizet**, hogy eloltsd vele a tüzet.

Szükséges felszerelés: **1 üveg víz**

Ha nincs nálad víz, **veszítesz egy életerőt**, mivel elsőfokú égési sérüléseket szenvedtél, mire sikerült a közeli folyó vizével eloltani a tüzet.

Ne felejtse, hogy használhatsz szerencsekártyát is! Ha sikerül hatást dobnod, akkor nem veszítesz életerőkártyát a zsáknodból hiányzó víz miatt.

13) Megpróbálsz visszaaludni, miután eloltottad a tüzet, de a hajad égett szaga miatt képtelen vagy elaludni. A szerencsétlen baleset azonban szerencsés fordulatnak mutatkozik, mert váratlanul a közelből jövő halk neszekre leszel figyelmes. Felülsz és körbenézel. Nem messze tőled egy fa tövében egy kislány ül, és halkán sírdogál. Azt gondold, hogy

szegény kisgyermek biztosan elvesztette a szüleit, ezért odasétálsz hozzá, hogy megvizsgázd. Hatalmas hibát követsz el, mert túl későn veszed észre, hogy a síró kisfiú már zombivá változott. Hirtelen rád támad, de nincs szíved bántani őt. Azonban ha van egy **intelligenciád**, még időben eszedbe jut, hogy a víz lelassítja az élőhalottakat, ezért felkapod a kisfiút és a folyóba dobod.

Szükséges felszerelés: **1 intelligencia**

Ha nincs intelligenciád, a zombifiúnak sikerült sípcsonton rúgnia téged, majd elmenekülnie. Egy életerőt veszítesz a fájdalmas sérülés miatt.

14) Leülsz egy fatörzsre, hogy összeszedd magad és ellásd a sérüléseidet, amiket a nap folyamán szenvedtél el. A zombikkal való találkozások alkalmával szerzett mély sebek és csúnya hegek borítják a mellkasod és a lábaid. Ahogy leveszed a nadrágod, észreveszel egy heget a lábodon, ami valahogy eltér a többi sérülésedtől. Próbálsz visszaemlékezni, hogy vajon egy zombi harapása okozta-e a sebet. Amennyiben igen, a sorsod megpecsételődött (pár órában belül te is élőhalottá változol és csatlakozol a többi zombihoz). Azonban ha szerencséd van, lehet, hogy csak egy furcsa, de nem veszélyes sérülést szereztél a menekülés közben. Ahhoz, hogy kiderítsd, vajon egy zombi harapott-e meg, **teljesíts a következő 3 feladatból legalább 2-t:**

1. Dobj a dobókockával 4-est, vagy annál nagyobbat.
2. Húzz egy ismeretkártyát, és válaszd meg helyesen.
3. Használd az elsősegély-dobozod.

Mivel valószínűleg nem szeretnétek zombikat a csapatba, azt ajánljuk, hogy adjátok oda az elsősegély-dobozotokat azoknak, akiknek anélkül nem sikerülne teljesíteniük a próbát. (Persze csak akkor, ha nektek nincs az elsősegély-dobozra szükségetek.)

Ha a három feladatból csak egyet vagy egyet sem sikerült teljesítened, biztossá válik, hogy a sebet egy zombi harapása okozta. A sérülés nagyon mély, és a fertőzés a végsőig legyengít, ezért **öt életerőt és két lelkerőt veszítesz**. Még ha sikerült is megválaszolnod az ismeretkártyát, felszerelést most nem kapsz. Itt nem használhatod a szerencsekártyáidat azért, hogy ne veszíts életerőt és lelkerőt.

15) Most, hogy együtt a csapat – az összes karakter, aki idáig túlélte, itt összetalálkozik – elkezdtek beszélgetni egymással a túlélési esélyeikről, és hogy vajon mikor érkezik majd segítség. Ekkor hirtelen egy vagy több karakter agresszívvá válik és kést ránt azzal a céllal, hogy elvegye a többiektől a jelzőpisztolyokat. Abban az esetben, ha a karakterek közül többnek is van, vagy egynek sincs kése, az a karakter tudja megfenyegetni a többieket, akinek a legtöbb életerőkártyája van a játéknak ebben a szakaszában (és van kése is), és **ő gyűjtheti be a jelzőpisztolyokat**. Ha ennek a karakternek van partnere, egy jelzőpisztolyt neki is adhat, ha szeretne, illetve egyet megtarthat önmagának. Az összes többi jelzőpisztolyt a szemetesbe kell dobni, mivel a legerősebb játékos nem szeretné a túlélési esélyeit kockára tenni azáltal, hogy másnál is hagy az értékes felszerelésből.

Az, aki elvette a jelzőpisztolyokat és az ő partnere nem szenvedtek sérülést, míg a többiek veszítenek **egy életerőkártyát** a félelem és idegesség miatt. Ha nincsen egyetlen jelzőpisztoly sem játékban, akkor bár senki sem nyer vele, a rablási kísérlet így is megtörténik. A legtöbb életerőkártyával rendelkező karakter kivételével az összes karakter veszít egy életerőkártyát.

Itt nem használhatod a szerencsekártyáidat azért, hogy ne veszíts életerőkártyát, vagy azért, hogy megtartsd a jelzőpisztolyod.

16) A támadás után az az egyetlen vágyad, hogy minél meszebb kerülj a többiektől, és majdnem egy nap után ehess végre. El akarsz sétálni, de az a karakter, aki elvette mindenkitől a jelzőpisztolyokat, felajánlja a csapatnak a segítségét és a védelmét a zombik ellen. Bár egyáltalán nem kedvelitek, és más körülmények között látni sem akarnátok, jól tudjátok, hogy jelenleg ő a legerősebb élő ember a környéken. Tehát több esélyetek van a túlélésre, ha vele maradtok. Elfogadjátok a segítségét, és így az egész csapat együtt marad. Ahhoz, hogy a hosszú nap után visszanyerd az életerőd, egyél meg egy **szendvicset**.

Szükséges felszerelés: **1 szendvics**

Ha már nincs mit enned, veszítesz **egy életerőt**, mert már annyira gyenge vagy, hogy alig bírsz lábra állni.

Ne felejtse, hogy használhatsz szerencsekártyát is! Ha sikerül hatost dobnod, akkor nem veszítesz életerőt a zsákból hiányzó szendvics miatt.

17) Azok, akiknek nem sikerült teljesíteniük a nagy próbát (14), hirtelen furcsán érzik magukat, és arra lesznek figyelmesek, hogy a szendvics elfogyasztása után véres desszertre áhítoznak. Homályosan még emlékeznek, hogy talán megharapta őket egy zombi... A többiek csendesen falatoznak, miközben azon gondolkodnak, hogy vajon mit tartogathat számukra a jövő. Annyira el vannak merülve a gondolataikban, hogy észre sem veszik azt, hogy néhány társuk élőhalottá változott, és most épp az ő agyukat készülnek megenni. Mindenki, aki zombivá változott, a partnere agyát eszi meg, így ez a hosszú és fárasztó harc a túlélésért véget ér a partnerek számára is. (Például ha a Falusi Fiú zombivá változik, akkor ő a Falusi Lány agyát eszi meg.)

Ha élőhalottá változtál, de nincs partnered, akit megehetnél, nézd meg, hogy a többi zombi be tudott-e lakmározni a partneréből. Azoknak az átváltozott élőhalottaknak, akiknek nincs partnerük, együtt kell működniük annak érdekében, hogy meg tudják enni a csapat leggyengébb tagját a még élők közül. Az a karakter válik a zombik prédájává, aki a legebevezhetőbb (akinek a legkevesebb életerőkártyája van a játéknak ebben a szakaszában).

Sajnos az élőhalottak minden felszerelést elvettek azoktól, akiket felfaltak, így a túlélők nem tudják használni a halottak felszereléseit. Ha a csapatban senki sem változott zombivá, akkor nagyon szerencsésnek mondhatjátok magatokat.

Itt nem használhatod a szerencsekártyáidat azért, hogy elkerüld a zombik támadását.

18) Bár elég szerencsés voltál ahhoz, hogy ne egyenek meg a zombik, tudod, hogy nem húzhatod túl sokáig, ha az átváltozott élőhalottak közelében maradsz. Azon gondolkodsz, hogy hol is kellene menedéket keresni, mikor hirtelen egy közeledő katonai hajót pillantasz meg. Tudatában vagy annak, hogy ha fel akarsz jutni a hajóra, akkor nincs idő figyelmeztetni a többieket. Elkezdesz a hajó felé futni, de – amennyiben nem te vagy az egyetlen túlélő – hirtelen valaki a hátulról elkap, és nem tudsz kiszabadulni a szorításából. Verekedni kezdtek, hogy eldöntsék, ki szálljon fel a hajóra. Használd a **jelzőpisztolyod**, hogy jelezz a közeledő hajónak, és hogy megvédd magad. Ha több túlélő közül egyikőtöknek sincs, vagy többeteknek is van jelzőpisztolya, **számoljátok össze az életerő-, lelkerő- és szerencsekártyáitok számát**. Akinek összesen több pontja van, őt veszi fel a katonai hajó. Így csak ő képes elmenekülni a kegyetlen zombik féktelen hordája és a biztos halál elől, míg mindenki más az élőhalottak lakomájává válik.

LEÍRÁS ÉS INSTRUKCIÓK AZ ELVESZVE A DZSUNGELBEN SZITUÁCIÓHOZ

0) Már rég megtervezted a Rio de Janiero-i nyaralásodat. Most a repülőgépen ülve izgatottan várod, hogy végre megérkeztek. Hirtelen a turbulencia következtében megrázkódik a repülőgép, ami félelmetes érzés ugyan, de legtöbbször nem jelent igazán nagy veszélyt. Bár általában jó esély van arra, hogy a repülőút eseménytelenül teljen, most mégis valami borzalmas dolog történt...

1) A repülőgép-szerencsétlenség után egyike vagy a pár túlélőnek. Jó pár sérülést szereztlél, de egyelőre nem tudod, hogy mennyire komolyak a sebeid. Dobj a dobókockával, hogy kiderítsd, rendbe jössz-e. Ha 3-ast vagy annál kisebbet dobsz, megúsztat pár karcolással és zúzódással, ha 4-est vagy annál nagyobbat dobsz, a sérüléseid olyan súlyosak, hogy **két életerőkártyát veszítesz**. Használd az **elsősegély-dobozod**, hogy ellátsd a vérzést és ellásd a sebeidet. Ha nincs elsősegély-dobozod, a sérüléseid elfertőződhetnek, és így **még egy életerőkártyát veszítesz**.

Szükséges felszerelés: **1 elsősegély-doboz**

2) Miután végeztél a sebeid ellátásával, az az első dolgod, hogy felfedezd a környezetet. Úgy néz ki, hogy a repülőgép egy dzsungelbe zuhant, a táj elhagyatottnak tűnik. Mindent benőttek a hatalmasra nőtt fák és bokrok. Tudod, hogy az esőerdőben élő vadállatok, ragadozók és mérges kígyók veszélyt jelentenek rád, így különösen óvatosnak kell lenned. Ha van egy intelligenciád, menj vissza a repülőgéproncshoz és keress valami hasznos tárgyat a túléléshez. Húzz egy kártyát a **szemetesből és tedd be a zsákokba!** Ha nincsen intelligenciád, akkor nem vihetsz el semmit sem a repülőből.

Szükséges felszerelés: **1 intelligencia**

3) Miután minden használható tárgyat begyűjtöttél a repülőből, szeretnéd felfedezni a tájat. Vedd elő a **térképed és az iránytűdet**, hogy eldöntsd, merre fogsz indulni.

Szükséges felszerelés: **1 térkép
1 iránytű**

- Ha van térképed és iránytűd is, a helyes utat választod.
- Ha a két tárgy közül csak az egyik van nálad, sajnos a rossz ösvényt választottad, de egy kis szerencsével még visszajuthatsz a helyes útra. Elveszítesz **egy szerencsekártyát anélkül, hogy fel tudnád használni azt**, de sikerül rátalálnod a megfelelő ösvényre.
- Ha se iránytűd, se térképed nincs, hatalmas hibát vétettél, és egy kígyókkal teli területre tévedtlél. A kígyók bár nem mérgesek, a marásuk attól még nagyon fájdalmas. Rád támadtak és megmárták a lábad, de egy kis szerencsével még van esélyed elmenekülni, mielőtt súlyos sérüléseket szenvednél. Elveszítesz **egy szerencsekártyát anélkül, hogy fel tudnád használni azt**, de sikerül a kígyók elől elmenekülnöd. Miután sikeresen magad mögött hagyta a kígyókat, gyengének és fáradtnak érzed magad. **Egy életerőkártyát veszítesz** a kígyók által okozott sérülések miatt.

4) Az esőerdőben nagyon nehéz keresztülvágni magad a sok fa, bokor és egyéb növényzet között. Míg próbálsz kijutni az erdőből egy tisztásra, egy ág a zsákokba akad és szétszakítja azt. Miközben igyekszel kiszabadítani a zsákokat a növények közül, **elveszítesz 2 felszerelést**. Egyedül a Falusi Fiú és a Falusi Lány képes ügyesen tájékozódni a sűrű esőerdőben, ezért ők folytathatják az útjukat anélkül, hogy felszereléseket veszítenének.

Ne felejtse, hogy használhatsz szerencsekártyát is! Ha sikerül hatost dobnod, akkor nem veszítesz el 2 felszerelést a zsákokból.

5) A dzsungelben nagyon fontos, hogy képesek legyünk megkülönböztetni a veszélyes ragadozók hangjait az ártalmatlan élőlényekétől.

Feladat Menj át egy másik szobába, ahonnan nem látod a többieket, és hallgasd, ahogy a többi játékos majomhangokat ad (pl. ú-a). Találd meg azt a majom hangot, melyet a te partnered adott ki. (Ha nincs partnered, akkor válassz ehhez a feladathoz egyet.)

Ha nem sikerül kiválasztanod a partnered által kiadott majomhangot, **két lelkierőt veszítesz**. Ha a játékot csak ketten játszatok, akkor is csináljátok meg ezt a feladatot a móka kedvéért.

6) Miközben társaidal a veszélyes állatokról beszélgettek, a szemed sarkából megpillantasz egy jaguárt mindössze tíz méterre tőled. Még nem vett észre téged, de óvatosnak kell lenned, mert bármilyen hirtelen mozdulat felfedheti a jelenlétet. Mit teszel?

Szükséges felszerelés: **1 pisztoly
1 intelligencia**

- Ha van **pisztolyod**, úgy döntesz, hogy szembenézel a jaguárral és megpróbálsz megölni. Ahhoz, hogy meg tudd ölni a jaguárt, **egy intelligenciád** is kell, hogy legyen.
- Ha nincs, akkor **elveszítesz egy szerencsekártyát anélkül, hogy fel tudtad volna használni azt**, de sikerül elmenekülnöd a dühös vadállat elől.
- Ha van pisztolyod és intelligenciád is, megölted az állatot és megmentetted magad attól, hogy a ragadozó vacsorájává válj.
- Ha **nincsen pisztolyod**, úgy döntesz, hogy lassan elhárítralsz és keresel egy másik ösvényt. Ebben az esetben azonban **veszítesz két lelkierőt**, mivel így egy hosszabb, fárasztóbb és veszélyesebb utat kell megtenned.

Ne felejtse, hogy használhatsz szerencsekártyát is! Ha sikerül hatost dobnod, akkor sikerül sérülések nélkül megölnöd a jaguárt.

7) A jaguárral való találkozástól megéheztél. Szerencsére találtál egy hatalmas bokrot, tele bogyókkal. Az egyetlen probléma csak az, hogy nem vagy biztos benne, hogy a bogyók ehetőek-e vagy sem. Számold össze, hogy a partnerreddel közösen hány szerencsekártyátok van, hogy kiderüljön, meg tudod-e enni a bogyókat.

- Ha együtt legalább kilenc szerencsekártyátok van, a bogyók ehetőek.
- Ha kevesebb, mint kilenc szerencsekártyátok van, a bogyóktól ételmérgezést kaptatok és **veszítetek két életerőt**.

- Ha nincs partnered, de van egyedül legalább hat szerencsekártyád, minden rendben van. Ha nincs, **vesztesz két életerőt.**

Attól függetlenül, hogy a bogycok ehetőek voltak-e vagy sem, meg kell innod egy üveg vizet, nehogy kiszáradj. Azonban ha a bogycok mérgezőek voltak, egy üveg víz nem lesz elég ahhoz, hogy enyhítse a hasfájásod. Idd meg **az összes üveg vizedet!**

Szükséges felszerelés: **1 üveg víz/ az összes üveg vized**

Itt nem használható a szerencsekártyáidat azért, hogy elkerüld az ételmérgezést.

8) Úgy döntesz, hogy a folyón folytatod tovább az utad, hátha a folyóparton összetalálkozol az itt élő őslakosokkal. Használd a **gumicsónakod**, hogy gyorsan és kényelmesen utazhass a vízen. Ha nincsen gumicsónakod, a folyóparton kell sétálnod, ami nagyon megerőltető ebben a melegben, így **vesztesz két életerő- és egy lelkiéleterőt.**

Szükséges felszerelés: **1 gumicsónak**

Felszerelés, amit ellenőrizned kell: **kés**

- Ha van csónakod, fújd fel és tedd vízre. A csónakban hátradőlve élvezed az utat, mígnem –ha van **kés** a zsákodban- egy sziszegő hangot hallasz. Hamar megtalálod a hang forrását: a kés egy viszonylag nagy rést vágott a gumicsónakba, és azon keresztül szívárog a levegő. Elkezdesz süllyedni, így a vízbe kell ugranod ahhoz, hogy kiúszhass a partra. Gyalog kell folytatnod az utad, ami nagyon kényelmetlen és fárasztó vizes ruhában és cipőben, ezért **vesztesz egy életerőt.**
- Ha nincs kés a zsákodban, de van gumicsónakod, leérsz a folyó végéig minden probléma nélkül.

9) Az utad egy jól járható ösvényre visz, amin könnyebb haladni, de egy óra sétálás után így is rájössz, hogy nagyon kifáradtál.

Vedd elő a zsákodból a **függőágyad**, és kösd ki két fa közé, aztán pihenj le egy kicsit. Ha nincs függőágyad, **vesztesz egy életerőt**, mivel így nem tudod rendesen kipihenni magad, mert félsz, hogy kígyók, bogarak és pókok támadnak majd rád, míg a földön alszol.

Szükséges felszerelés: **1 függőágy**

10) Éhesen és szomjasan ébredsz fel. Egyél **egy szendvicset** és igyál meg **egy üveg vizet**. Ha nincs ételed vagy italod, **vesztesz egy életerőt**, ha egyiked sincs, akkor **két életerőt vesztesz**, mert az éhség és a kiszáradás legyengít és megbetegít.

Szükséges felszerelés: **1 szendvics
1 üveg víz**

11) A dzsungelben való sok órányi séta legyengített, ezért **vesztesz egy életerőt**. Vizet és ételmet kell találnod, hogy fenntarthatd az erődöt és tovább tudj menni. Egy kis idő után találsz is egy tavat, és már csak annyi a teendőd, hogy ihatóvá tedd a vizet a **fertőtlenítő tablettáid** segítségével.

Szükséges felszerelés: **1 fertőtlenítőtabletta vagy 1 üveg víz**

- Ha nincs fertőtlenítő tablettád, de van egy üveg vized, akkor megihatod azt is. Így azonban azt a tartalékot használod fel, amire még később szükséged lehetne, és ez aggodásra ad okot, ezért **vesztesz egy lelkiéleterőt.**
- Ha sem fertőtlenítő tablettád, sem vized nincs, **még egy életerőt vesztesz** a kiszáradás és gyengeség miatt.

Ne felejtse, hogy használhatsz szerencsekártyát is! Ha sikerül hatost dobnod, akkor nem vesztesz se életerőt, se lelkiéleterőt.

12) Most, hogy eleget ittál, folytathatod az utad. Reméled, hogy találsz valakit a dzsungelben, aki segíthet neked ételt, italt és menedéket találni. Homályosan rémlik neked, hogy mintha láttál volna valamit a térképeden, ami akár egy falu is lehet. Tudod, hogy ha nem jutsz el oda hamarosan, akkor előbb vagy utóbb meghalhat a dzsungelben. Ahhoz, hogy megtaláld a megfelelő irányt, a távolba mersedsz. De közben véletlenül belesétálsz egy mocsárba, és csak arra leszel figyelmes, hogy elkezdél süllyedni. Hatalmas alligátorok támadnak rád, és bár el tudsz menekülni, az egyik megharapja a melletted sétáló partnered. Használd az **elsősegély-dobozod és az intelligenciád**, hogy segíteni tudj rajta és kitisztítsd a sebet.

Szükséges felszerelés: **1 elsősegély-doboz és 1 intelligencia** (mindkettő kell egyszerre!)

- Először a Városi Lánynak és a Városi Fiúnak, majd a Falusi Fiúnak és Falusi Lánynak kell segítenie a barátján, és mindegyiküknek kell, hogy legyen elsősegély-doboz és intelligenciája is. Az intelligencia ahhoz szükséges, hogy el tudd dönteni, hogy melyik szereket kell használnod, az elsősegély-doboz pedig ahhoz, hogy nálad legyenek a seb ellátásához szükséges eszközök.
- A Turista fiú és Turistalány húzhat egy-egy kártyát a szemetesből mielőtt segítenének a barátjukon, mivel ők tudják, hogy valaki szemetet valaki más kincse is lehet. Azt javasoljuk, hogy az a karakter, akinek jelenleg a legtöbb életpontja van, keverje jól össze a kártyákat a szemetesben, hogy nehezebb legyen a Turistalánynak és Turista fiúnak elsősegély-dobozt találni. Még akkor is, ha sikerült elsősegély-dobozt találniuk, fel kell használniuk egy intelligenciát is. Ha nem találtak elsősegély-dobozt, de van egy-egy a zsákjukban, akkor azt is használhatják.

Sajnos az intelligencia elsősegély-doboz nélkül vagy az elsősegély-doboz intelligencia nélkül nem segít a barátodon, így nincs értelme az egyiket a másik nélkül felhasználni.

Abban az esetben, ha nem tudtál segíteni a barátodon, ő idegességében rád támad. Sikerült térden rúgnia téged úgy, hogy összeesel tőle és **két életerőkártyát vesztesz.**

Amennyiben nincs partnered, az alligátorok téged támadtak meg, így a saját életedet kell megmentened egy intelligencia és egy elsősegély-doboz segítségével.

13) A sebesülések ellátása után sikerült összeszedned magad, de már nem vágysz semmi másra, mint arra, hogy találj egy menedéket, ahol pihenhetsz. Ahogy távolodtok partnereddel bicegve a mocsártól, összetalálkoztok azokkal az emberrel, akik szintén túléltek a repülőgép-szerencsétlenséget. (Az összes karakter, aki idáig túlélte, itt összetalálkozik.) Elkezdtek beszélgetni egymással a túlélési esélyeikről, és hogy vajon mikor érkezik majd segítség, mikor hirtelen egy vagy több karakter agresszívvá válik és kést ránt, azzal a céllal, hogy elvegye a többiektől a jelzőpisztolyaikat. Abban az esetben, ha a karakterek közül többnek is van, vagy egynek sincs kése, az a karakter tudja megfenyegetni a többieket, akinek a legtöbb életereje van a játéknak ebben a szakaszában, és ő **gyűjtheti be a jelzőpisztolyokat**. Ha ennek a karakternek van partnere, egy jelzőpisztolyt neki is adhat, ha szeretne, illetve egyet megtarthat önmagának. Az összes többi jelzőpisztolyt a szemetesbe kell dobni, mivel a legerősebb játékos nem szeretné a túlélési esélyeit kockára tenni azért, hogy másnál is hagy az értékes felszerelésből.

Az, aki elvette a jelzőpisztolyokat és az ő partnere nem szenvedtek sérülést, míg a többiek **veszítnek egy életerőkártyát** a félelem és idegesség miatt. Ha nincsen egyetlen jelzőpisztoly sem játékban, akkor bár senki sem nyer vele, a rablási kísérlet így is megtörténik és a legtöbb életponttal rendelkező karakter kivételével az összes karakter **veszít egy életerőkártyát**.

Itt nem használhatod a szerencsekártyáidat azért, hogy ne veszíts életerőt, vagy azért, hogy megtartsd a jelzőpisztolyod.

14) A támadás után elkülönülsz a csoporttól és tovább folytatod az utad arra, amerre a falut sejtéd. A lábad már nagyon fáj, úgyhogy leveszed a cipőd, hogy megnézd a sérülést. A lábad, zoknid és cipőd csurmog, és tudod, hogy nem sétálhatsz így tovább, mert az a seb elfertőződéséhez vezetne. Eszedbe jut, hogy a repülőn kaptatok egy pár zoknit, de hirtelen nem emlékszel, hogy beraktad-e a zsákodba. Nézz be a zsákodba, és ha van, vedd elő a zoknit és búj be! Ha nincs tiszta és száraz zoknid, **veszítesz egy életerőt**, mert a seb a lábodon elfertőződik.

Szükséges felszerelés: **1 pár zokni**

Ne felejtse, hogy használhatsz szerencsekártyát is! Ha sikerül hatost dobnod, akkor nem veszítesz életerőkártyát.

15) Miután lecserélted a zoknidat vagy elég soká vártál ahhoz, hogy megszáradjanak a régiék, felállsz, és úgy döntesz, hogy tovább mész. Mostanra már minden lelkierődre és az összes használható felszerelésedre szükséged van ahhoz, hogy túl tudj élni ezt a napot. Vedd elő a **késed**, és vágd keresztül magad az indákon és liánokon, amik lelassítanak. Kés nélkül **veszítesz egy életerőt és egy lelkierőt**.

Szükséges felszerelés: **1 kés**

16) Többórányi séta után leülsz végre pihenni. Mikor felhúrod a nadrágod szárát, arra leszel figyelmes, hogy pár kisméretű, de csúnya csipés borítja a lábad. A dzsungelben sok rovar hordoz betegségeket, köztük a szúnyog is, és csak remélni tudod, hogy nem kaptál el semmilyen trópusi fertőzést. Ahhoz, hogy túlélj a csipéseket, **teljesíts a következő 3 feladtból legalább 2-t**:

1. Dobj a dobókockával 4-est, vagy annál nagyobbat
2. Húzz egy ismeretkártyát, és válaszold meg helyesen
3. Használd az elsősegély-dobozod

Ha csak egy feladatot, vagy egyet sem sikerült teljesítened, a fertőzés a végsőig legyengít. **Öt életerőt és két lelkierőt veszítesz**. Még ha sikerült is megválaszolnod az ismeretkártyát, felszerelést most nem kapsz. Itt nem használhatod a szerencsekártyáidat azért, hogy ne veszíts életerőt és lelkierőt.

17) Kifáradtál és úgy érzed, hogy már egy lépéssel sem tudsz tovább menni. Ahhoz, hogy megnézd, hogy össze tudod-e szedni magad és tovább tudsz-e menni az ösvényen, számold meg a **lelkierőidet**.

- Ha van még legalább három lelkierőd, folytatni tudod az utat.
- Ha kevesebb, mint három lelkierőd van, **elveszítesz egy életerőt**, mert a fizikai és szellemi erőnléted nem megfelelő ahhoz, hogy tovább menj. Ül le, pihenj egy kicsit. Pár óra után folytathatod az utad.

18) Ahogy a kidőlt fatörzsön üldögélsz, hogy egy kicsit kifújod magad és visszanyerd az erőd, hirtelen fájdalmat és szibbadást érzel a bokád körül. Lenézel, és azt látod, hogy a tűzhangyák már szinte belepték a lábad. Lesöpörd őket, de túl későn. Sajnos már megcsíptek. Nézd meg, hogy van-e még **szerencsekártyád**. Ha van, akkor elég szerencsés vagy ahhoz, hogy ne legyél allergiás a tűzhangyák csipésére, így lazíthatsz.

Azonban ha nincs már szerencsekártyád, a tűzhangyák csipése allergiás rohamot vált ki nálad, és elkezdesz fuldokolni. Azok, akik allergiások a csipésre, jobban teszik, ha gyorsan belenéznek a zsákjukba. Ha van náluk, vagy a partnerüknek **kalciumoldat**, akkor ők a csodával határos módon túlélnek az allergiás rohamot. Viszont ha se náluk, se a partnerüknek nincs értékes kalcium, náluk az allergiás roham kezelés hiányában halálhoz vezet.

Szükséges felszerelés: **1 kalcium oldat**

19) Feladod a küzdelmet, és úgy döntesz, hogy most már ott maradsz, ahol vagy. Menedék építésébe kezdesz, de már nem maradt elég erőd ahhoz, hogy be tudj fejezni. Hirtelen egy ismerős hangot hallasz, de először nem látod a zaj forrását. Felnézel, és egy helikoptert pillantasz meg, ami a repülőgép-szerencsétlenség túlélőit keresi. Sajnos már csak egyetlen hely maradt a gépen, így ha nem te vagy az egyetlen túlélő, jelez a **jelzőpisztolyoddal**, hogy észrevegyenek a helikopterből és felvegyenek. Ha több túlélő közül egyikőtöknek sincs vagy többeteknek is van jelzőpisztolya, **számoljátok össze az életerőkártyáitokat, a lelkierőkártyáitokat és a szerencsekártyáitokat**. Akinek összesen több pontja van, őt veszi fel a helikopter, és így ő lesz az egyetlen, aki túl tudja élni a dzsungel szörnyű megpróbáltatásait.

