

# ELEKTROMOS VIHAR

Minden olyan játékos, akinek legfeljebb  
3 mázlija van, kap 1 mázlit.

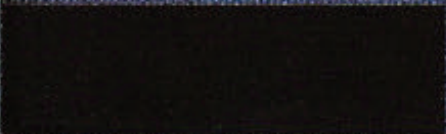
# ZAVAR A FERTŐTLENÍTŐ RENDSZERBEN

E forduló végéig a 3-as, 4-es, 5-ös és 6-os  
szobák sterilitása 1-gyel megnő.



# PROBLÉMA A VESZÉLYES- HULLADÉK-TÁROLÓBAN

E forduló végéig minden sugárfertőzött  
szobában 2-vel megnő a sugárfertőzés  
ereje.



# CSÖKKENŐ HŐMÉRSÉKLET

E forduló végéig mozgás végrehajtása során nem oszthatjátok meg populáció-csoportjaitokat.

## LÉG- SZENNYEZÉS

A sugárzásfázisban nem csökken a sugárfer-  
tőzések ereje, a fázis 3. lépése (csökkenő  
sugárzás) elmarad.

## PROBLÉMA A LÉGSZŰRŐVEL

Sorban, kezdve a kezdőjátékkal, mind felrakjátok egy populációjelzőtöket egy tetszőleges szobára - a szoba sterilizációját figyelmen kívül hagyva.

# FELPÖRGŐ SZELLŐZŐRENDSZER

E forduló végéig mindig, amikor épp rajtatok a sor, hogy cselekedjetek, két mozgást is végrehajthattok.

# FELROBBANÓ GENERÁTOR

A 11-es és az azzal szomszédos összes szobában az ott lévő populációcsoportok mind veszítenek 1 szintet.



# LÉGMENTES LEZÁRÁS

E forduló végéig nem tudtok bejutni a 12-es, 16-os, 17-es és 18-as szobákba, ahogy kijutni se tudtok ezekből.

## TŰZ A RAKTÁRAKBAN

A 2-es, 8-as és 10-es szobákban lévő populációcsoportok mind veszítenek 1 szintet. Minden populációcsoport, amelyik ebben a fordulóban belép a 2-es, a 8-as vagy a 10-es szobába, veszít 1 szintet.

## ARKTIKUS VIHAR

A 9-es, 15-ös és 17-es szoba megsemmisül, miként a rajtuk lévő összes jelző is. A szobalapkákat rakjátok vissza a dobozba, a populációjelzőket pedig vegyétek vissza saját készletetekbe.

## **ÖSSZEDÖLŐ KUTATÁSI RÉSZLEG**

Az 1-es, 12-es és 13-as szoba megsemmisül, miként a rajtuk lévő összes jelző is. A szobalapkákat rakjátok vissza a dobozba, a populációjelzőket pedig vegyétek vissza saját készletetekbe.