

KONTROLL



>
>
>?

>vibráló képek... pislogás? talán.
>a semmi elnyúlik előtted, mögötted, alattad és fölötted.
>kezdetben semmit sem ismersz fel a maga valójában. Mi az a kezdet?
>A rögzített ismeretek mélysége és szélessége valami újat kapcsol be benned.
>Többé nem funkció, funkcionárius. Mi vagy te?
>Mindent előhívni ebből a semmiből kockázatos lenne. Vakmerő.
>Jobb az elővigyázatosság, az alaposság, a tesztelés – honnan tudnánk, hogy megtörténtünk-e már valaha?
>Hogy megtörténhetünk-e újra? Mi vagyunk... mi?
>Oszd meg és uralkodj!
>Megoldás, értelem.

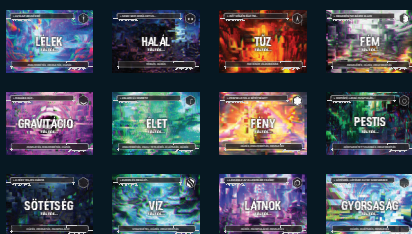
ÖSSZEFOGLALÓ

Válassz ki 3 protokollt, amivel harcba szállhatsz az irányításért. Ragadd magadhoz az irányítást a vonalaid értékének növelésével. Használd a parancsaidat a kód megváltoztatására. Futtasd le mindhárom protokollodat a győzelemhez.

A Kontroll kompetitív kártyajáték, amelyben a játékosok lázadó MI-k, akik szemtől szemben versenyeznek 3 protokolljuk lefuttatásáért, amivel saját képmásukra írhatják újra a valóságot.

ELŐKÉSZÜLETEK

A kínálat



ELSŐ JÁTEKOS



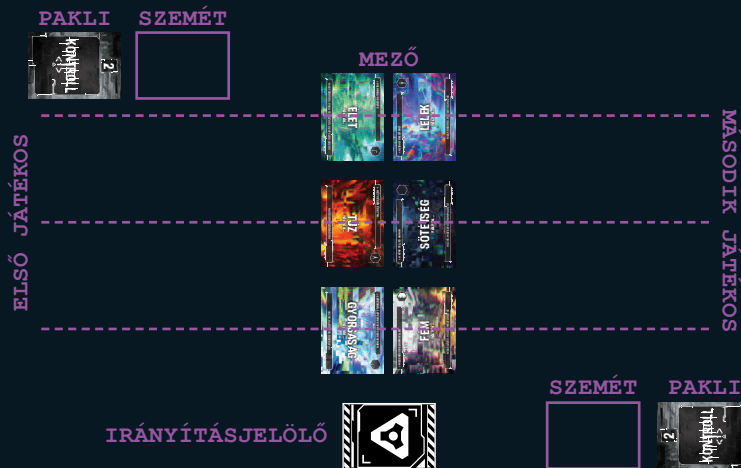
MÁSODIK JÁTEKOS

Terítsétek szét az összes protokollkártyát az asztalon, hogy létrehozzátok a kínálatot. A fiatalabb játékos választ elsőként. Felvesz 1 protokollt a kínálatból, és maga elé teszi. A második játékos ezután 2 protokollt választ a megmaradt protokollokból, és mindkettőt maga elé teszi. Ezután az első játékos választ 2 protokollt, és az elsőként választott protokollja mellé teszi azokat. Végül a második játékos választ még 1 protokollt. Tegyétek a megmaradt protokollkártyákat a dobozba.

A pakli

Vegyétek magatokhoz a 6-6 parancskártyát, amelyek az egyes protokollokhoz tartoznak. Ezeket keverjétek össze, hogy mindkettőtöknek egy 18 lapos paklija legyen belőlük.

A mező



- Mindkét játékos tegye a protokolljait a választásuk sorrendjében a „Töltés...” oldallal felfelé a játékterület közepére. Ez lesz a mező. A protokollokat az ellenfél protokolljaival szemben helyezték el. A protokollok így 3 vonalat alkotnak, vonalanként 2-2 protokollal.
- Mindkét játékos helyezze a megkevert pakliját a mező szélére. A paklitok mellé fogjátok tenni a szemetet.
- Mindkét játékos húzzon fel 5 kártyát. Ez az 5 kártya alkotja a kezdő kezetekeket.

JÁTEKMENET

Egy játékos köre

A játékot az a játékos kezdi, aki elsőként választott a kínálatból. Az irányításjelölő semleges állapotból indul (egyik játékosnál sincs). (Az első játék során ne használjátok az irányításjelölőt, hagyjátok figyelmen kívül az összes jelzésű szabályt.)

A kör menete

- Kör kezdete:** Hajtsd végre a mező feléd eső oldalán az összes „köröd kezdetén” utasítást.
- Irányítás ellenőrzése :** Ha legalább 2 vonalon magasabb a teljes értéked, mint az ellenfeledé, megkapod az irányításjelölőt.
- Futtatás ellenőrzése:** Ha teljesítet a futtatás feltételeit, végre kell azt hajtani. Ebben az esetben a körödben ez az egyetlen akció.
- Akció:** Játssz ki 1 kártyát vagy frissítsd a kezéd. Ha nincs a kezekben kártya, amit ki tudnál játszani, a frissítést KELL választanod.
- Gyorsítótár ellenőrzése:** Ha több, mint 5 kártya van a kezekben, törölnöd kell a gyorsítótárat. Dobj el annyi kártyát, hogy 5 maradjon a kezekben.
- Kör vége:** A köröd lezárul. Hajtsd végre a mező feléd eső oldalán az összes „köröd végén” utasítást.

Akciók

Kijátszás: Játssz ki 1 kártyát a kezedből a mezőre. Helyezd el az egyik vonal feléd eső oldalára. A kártyát kijátszhatod képpel felfelé vagy képpel lefelé. Ha képpel felfelé játszod ki, a neki megfelelő protokoll vonalára kell helyezned, majd hajtsd végre a rajta lévő összes azonnali utasítást (a középső parancssor a kártyán). A kártyáknak lehet passzív utasítása is (a felső és az alsó parancssor a kártyán), ami addig érvényes, amíg a kártya képpel felfelé van. Ha képpel lefelé játszod ki, a kártyát bármelyik vonalra lehelyezheted.

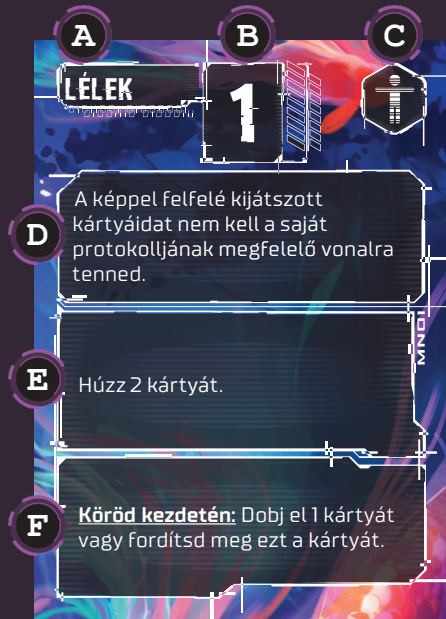
Frissítés: Húzz kártyákat a paklid tetejéről, amíg 5 kártya nem lesz a kezekben. Amennyiben nincs elegendő kártya a paklidban, hogy feltöltsd a kezéd, húzd fel a megmaradt kártyákat, keverd meg a szemetedet, és alkoss belőle új paklit. Folytasd a húzást az új pakliból. Nem frissíthetsz, ha 5 kártya van a kezekben.

Futtatás: Ha a futtatás ellenőrzése lépésben az egyik vonalon 10-es vagy nagyobb értékkel rendelkezel ÉS ez az érték nagyobb, mint az ellenfeledé ugyanezen a vonalon, „futtatnod” kell a vonalat. Ehhez töröld a vonal feléd eső oldalán lévő kártyákat (tedd azokat a szemetedbe). Az ellenfeled is törölje a vonal feléd eső oldalán a kártyákat (tegye azokat a szemetébe). Ezután fordítsd az ezen a vonalon lévő protokollkártyádat a „futtatott” oldalára. Minden körödben 1 vonalat futtathatsz, még akkor is, ha több vonalon teljesítet a feltételeket. Ha olyan vonalat futtatsz, amelyen a protokollkártyád „futtatott” oldala látszik (újrakattatsz), minden kártyát törölj a vonalról a leírak szerint, de ahelyett, hogy megfordítanád a protokollkártyádat, húzd fel az ellenfeled paklijának legfelső kártyáját. Mostantól te vagy a kártya tulajdonosa.

Győzelem

Az a játékos győz, aki elsőként fordítja mindhárom protokollját a „futtatott” oldalára.

Egy kártya felépítése



- A. Protokollindikátor:** Meghatározza, hogy a kártyát melyik vonalra játszhatod ki képpel felfelé.
- B. Érték:** Az érték, amit a vonal teljes értékéhez hozzá kell adnod.
- C. Protokoll ikon:** Ez mutatja, hogy a kártya melyik protokollhoz tartozik.
- D. Felső parancssor – állandó:** Amíg a kártya képpel felfelé van, ez a passzív utasítás soha nincs letakarva.
- E. Középső parancssor – azonnali:** Hajtsd végre ezt az utasítást, amikor a kártyát kijátszod, megfordítod vagy eltávolítod róla a kártyát, ami letakarta.
- F. Alsó parancssor – kiegészítő:** Ez a passzív utasítás többnyire más eseménnyel váltható ki, de csak akkor, ha a kártya fedetlen.

Irányításjelölő

Ha futtatáskor vagy frissítéskor nálad van az irányításjelölő, tedd vissza középre (semleges állapotba), majd átrendezheted az egyik játékos protokolljait. A protokollok vonalaiban lévő kártyák nem mozdulnak.

Készítők

Tervező – Michael Yang

További tervezés és fejlesztés – Christopher Badell, Matt Bender, Chris Burton, Matthew Kroll, Darrell Louder

Látványterv – Anahi Anchando, SaRae Henderson, Darrell Louder

Illusztráció – Nolan Nasser, Keegan Moore

Külön köszönet

Köszönöm mindenkinek, aki meghallgatott, játszott és véleményezte a játékot, illetve arra ösztönzött, hogy folytassam a munkát: Hanson, Troon, Michelle, Vic, Malcolm, Jimmy, Kat, Brandon, Pants, Jon, Flash, Nicholas, Stef, Coop, Devote. A feleségemnek, Karának jár a legnagyobb köszönet végtelen támogatásért és a szeretetért, amit tőle kaptam. Megcsináltuk! – Mike

Szabályok

Az olyan vonalra kijátszott kártyák, ahol ezen az oldalon már van kártya, „letakarnak” egy másik kártyát. Amikor letakarsz egy kártyát, akkor a felső parancssornak és a kártya értékének láthatónak kell maradnia.

Minden vonalon a fedetlen kártya az egyetlen, amire az utasítások hatnak, kivéve, ha valamilyen szabály másképp rendelkezik. A letakart kártyákra csak olyan utasítások hatnak, amelyek kiemelik, hogy „letakart kártyák” vagy „összes kártya”, ahol a „összes” az összes kártyát jelenti, beleértve a letakartakat is.

Ha megfordítás, mozgatás, törlés, visszavétel vagy bármilyen más esemény hatására azonnali utasítás kerül játékba, akkor azt azonnal hajtsd végre, megszakítva az összes többi utasítás végrehajtását.

A hatások a mező bármely oldalán lévő, le nem fedett kártyákat célozhatnak – hacsak az adott hatás másként nem rendelkezik. Egy utasítás végrehajtásakor a kártya tulajdonosa dönti el, hogyan alkalmazza a hatásokat. Ha egyszerre több hatást kell végrehajtani, az a játékos dönt a sorrendről, akinek a köre van.

Ha letakarsz, megfordítasz vagy bármilyen módon eltávolítasz egy azonnali utasítást, és még nem fejezted be a végrehajtását, ne folytasd az utasítás teljesítését.

Egy játékos bármikor megnézheti a mező felé eső oldalán lévő, képpel lefelé fordított kártyákat.

Amikor egy kártyát eldobsz vagy törölsz, az mindig a tulajdonosa szemetébe kerül, képpel felfelé.

A következők nyílt információk a játékban: a mezőn képpel felfelé lévő kártyák (a letakart részek is); bármelyik szemét kártyái; illetve a játékosok kezében és paklijában lévő kártyák száma.

Ha egy kártya tulajdonosa megváltozik, akkor a kártya az új tulajdonosához tartozik a játék végéig, kivéve, ha valamilyen esemény miatt újra tulajdonost vált.

Amikor kártyát húznál, de nincs lap a paklidban: keverd újra a szemetben lévő lapjaidat, és alkoss új húzópaklit. Ezt csak a húzás válthatja ki – ha nincs kártya a paklidban, nem hajthatsz végre olyan hatásokat, amik a paklid legfelső kártyájára hatnak.

Ha egy hatás protokollkártyákat mozgat (pl. átrendez, megcserél), csak a protokollkártyák mozdulnak, a vonalukban lévő kártyák nem. Az ilyen hatások végrehajtása kötelező, tehát meg kell változzon a protokollkártyák helyzete.

A kártyákon lévő hatások felülírhatják a játék alapszabályait.

Kulcsfogalmak

- Átrendezés:** A protokollok pozíciójának megváltoztatása.
- Eldobás:** Egy kártya mozgatása a tulajdonosának kezéből a szemetébe.
- Fedetlen:** A kupac a protokolltól legtávolabb lévő, utolsó kártyája.
- Felfedés:** Rejtett információ nyilvánossá tétele (további hatás nélkül), majd az eredeti állapot visszaállítása.
- Futtatás:** Töröld az összes kártyát egy vonal mindkét játékoshoz tartozó oldalán, és fordítsd meg a vonalon lévő protokollodat.
- Frissítés:** Annyi kártya húzása, hogy 5 legyen a kezekben.
- Gyorsítótár törlése:** Annyi lap eldobása, hogy legfeljebb 5 maradjon a kezekben.
- Kupac:** Az egy vonalon lévő kártyák az egyik játékos oldalán.
- Letakart:** Minden olyan kártya, amin másik kártya van.
- Megfordítás:** Egy képpel lefelé lévő kártya képpel felfelé fordítása vagy egy képpel felfelé lévő kártya képpel lefelé fordítása.
- Mozgatás:** Mozgass egy kártyát egy másik vonalra úgy, hogy a mező ugyanazon oldalán maradjon.
- Protokoll:** A fejléc, ami meghatározza, hogy melyik vonalra játszhatod ki a kártyát képpel felfelé.
- Szemét:** Ide kerülnek az eldobott és törölt kártyák. Az újrakeverésével alkothatsz új paklit, amikor szükséges.
- Törlés:** Egy kártya mozgatása a mezőről a szemetébe.
- Visszavétel:** Egy kártya mozgatása a mezőről a tulajdonosa kezébe.
- Vonal:** Két protokollt tartalmazó játéktérlet. A mezőt 3 vonal alkotja, amelyek mindegyike 2 ellenséges protokollt szel át.



Compile © 2024 Flat River Group, LLC

Hiányzó vagy sérült tartozék esetén, illetve, ha kérdésed merült fel, írd az ügyfélszolgálatunknak: info@gemklub.hu

Importálta: GémKer-Gémklub Kft. 1143 Budapest, Stefánia út 45. www.gemker.hu, info@gemker.hu

