

KONTROLL

2.0

>_

>_

>3

>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 egy 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



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 protokolljaitokhoz tartoznak. Ezeket keverjétek össze, hogy mindkettőtöknek egy-egy 18 lapos paklija legyen.

A mező



- Mindkét játékos tegye a protokolljait a választásuk sorrendjében balról jobbra a „Töltés...” oldalal felfelé a játékerület 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.

JÁTÉKMENET

Egy játékos köre

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

A kör menete

- **Kör kezdete:** A köröd elkezdődik. 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 hajtanod. Ebben az esetben a körödben ez az egyetlen akciód.
- **Akcio:** Játssz ki 1 kártyát vagy frissítsd a kezed. Ha nincs a kezедben kártya, amit ki tudnál játszani, a frissítést KELL választanod.
- **Gyorsítótár ellenőrzése:** Ha több mint 5 kártya van a kezédben, törölnöd kell a gyorsítótárat. Dobj el annyi kártyát, hogy 5 maradjon a kezédben.
- **Kör vége:** A köröd lezárul. Hajtsd végre a mező feléd eső oldalán az összes „köröd végén” utasítást.

Akciók

Kijátszás: Játssz ki 1 kártyát a kezédből 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 utasításuk 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, nincs protokollja, és az értéke 2.

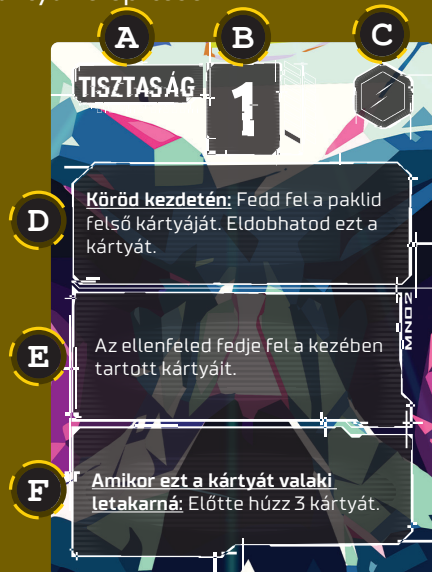
Frissítés: Húzz kártyákat a paklid tetejéről, amíg 5 kártya nem lesz a kezédben. Amennyiben nincs elegendő kártya a paklidban, hogy feltöltsd a kezéd, húzd fel a megmaradt kártyákat, keverd meg a szemetedet, és alkoss belőle új paklit. Folytasd a húzást az új pakliból. Nem frissíthetsz, ha 5 vagy több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

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 felé eső oldalán lévő kártyákat (tedd azokat a szemetedbe). Az ellenfeled is törölje a vonal felé 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 (újrafuttatsz), minden kártyát töröljete a vonalról a leírtak 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 kupac 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 nincs letakarva.

Irányításjelölő

Ha futtatáskor vagy frissítéskor nálad van az irányításjelölő , tedd vissza középre (semleges állapotba), majd átrendezheted az egyik játékos protokolljait, úgy, hogy csak a pozíciójuk változhat, de az, hogy a mező melyik oldalán vannak nem. 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: Allen Panakal
Hátlap-illusztráció: Nolan Nasser, Keegan Moore

Külön köszönet

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



© 2025 Jeux Synapses Games Inc.
A termék egyetlen része sem másolható le a Jeux Synapses Games Inc. írásbeli engedélye nélkül.
Jeux Synapses Games Inc.
37 rue Claude
Pointe-des-Cascades
QC J0P 1M0 Canada
www.jeuxsynapsesgames.com

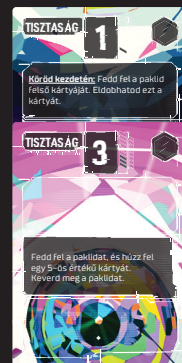
Importálja:
GémKer-Gémklub Kft.
1064 Budapest
Izabella u 66. III/26.
www.gemker.hu
info@gemker.hu



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.

A vonalak mindkét oldalán a le nem takart 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. A felső parancssorral rendelkező kártyák hathatnak magukra, akár letakartak, akár nem.



Ha kijátszás, letakarás megszüntetése vagy képpel felfelé forgatás 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 takart 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 kártyák előlapját. 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. Amikor egy kártyát eldobsz vagy törölsz, az mindig a tulajdonosa szemetébe kerül, képpel felfelé.

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. Az újrakeverést csak a húzás válthatja ki – ha nincs kártya a paklidban, nem hajthatsz végre olyan hatásokat, amik a paklid legfelső kártyájára hatnak, kivéve, ha fel kéne azt húznod.

Ha egy hatás protokollkártyákat mozgat (pl. átrendez, megcserél), csak a protokollkártyák mozdulnak, a vonalukban lévő kártyák nem. Ha egy ilyen hatást hajtasz végre, a protokollkártyák pozíciójának meg kell változnia (nem hagyhatod azokat a jelenlegi pozíciójukban).

A kártyákon lévő hatások felülírhatják a játék alapszabályait.

Kulcsfogalmak

- **Átrendezés:** A protokollok pozíciójának megváltoztatása.
- **Eldobás:** Egy kártya mozgatása a tulajdonosának kezéből a szemetébe.
- **Nem letakart:** 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 kezedben.
- **Gyorsítótár törlése:** Annyi lap eldobása, hogy 5 maradjon a kezedben.
- **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.