

# Matricák

## JÁTÉKSZABÁLY

Üdvözlünk mindenkit a Matricagyűjtők Világtalálkozóján! Lássuk, ki büszkélkedhet a legbámulatosabb gyűjteménnyel! Kinél vannak a legritkább darabok? Kié a legváltozatosabb kollekció? A játék során mindenre fény derül. Adjatok bele mindent, hiszen a tét nem kevesebb, mint minden matricagyűjtő álma, a „Galaxis Legmenőbb Gyűjtője” cím!

## ÁTTEKINTÉS ÉS A JÁTÉK CÉLJA

A játékosok egymással versengve próbálják minél több kategóriában összegyűjteni a legtöbb kártyát. De vigyázzatok: nem minden kategória ugyanannyira értékes! A győzelemhez a legritkább kategória legritkább kártyáit kell megszereznetek.

A játék folyamatosan változni fog: minden játék után új szabályokat és játékelemeket fogtok felfedezni a korábban meghozott **döntéseitek** alapján.

## TARTOZÉKOK

### 1 gyakoriságtábla



### 1 játékosgedlet/ kampánynapló



### 1 kezdőjátékos- jelölő



### 108 kártya



### 9 kategóriajelölő



### 1 pontozótömb



### 9 kategória- fejlesztés



### 6 képesség- fejlesztés

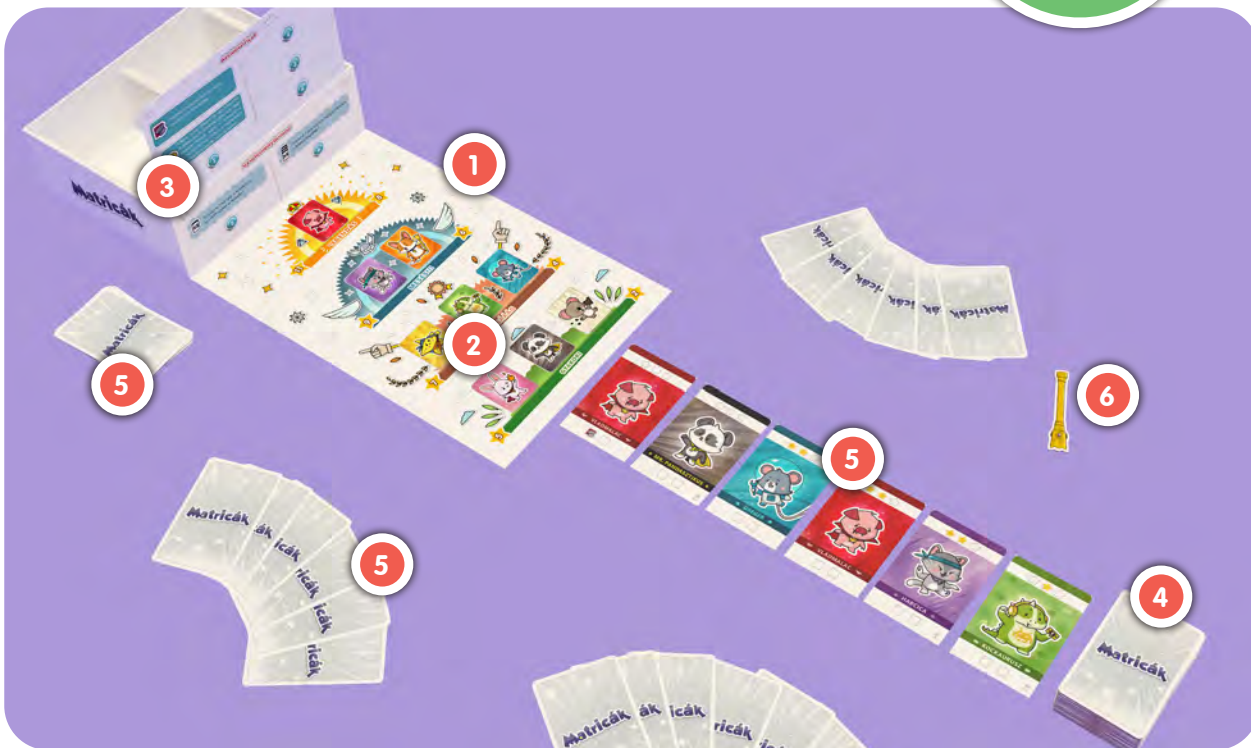


# ELŐKÉSZÜLETEK

- 1 Tegyük a dobozt az asztal közepére, és hajtsák ki a gyakoriságtáblát.
- 2 Keverjék össze az összes kategóriajelölőt, majd tegyék azokat véletlenszerűen a gyakoriságtábla mezőire.
- 3 Csúsztassák a játékosgépet a dobozban neki kijelölt helyre.

## ALBUM

Minden játékos saját területét az asztalon „albumnak” nevezzük.



4 Készítsétek elő a húzópaklit az alábbiak szerint:

- **4 játékos:** minden kártya játékban van.
- **3 játékos:** távolítsátok el a 4 kártyákat.
- **2 játékos:** távolítsátok el a 3+ és a 4 kártyákat.



5 Keverjétek meg a húzópaklit, majd:

- Vegyetek el játékosonként 3 kártyát, ezeket keverjétek meg, és alkossatok belőlük egy képpel lefelé fordított paklit. Ez lesz a **készlet**.
- A húzópakliból húzzatok 6 kártyát, és tegyétek azokat képpel felfelé a pakli mellé. Ez lesz a **kinálat**.
- Osszatok a húzópakliból minden játékosnak 6 kártyát.



6 A játékot az kezdi, aki a legutóbb ragasztott fel egy matricát. Adjátok neki a kezdőjátékos-jelölőt.

## Kártyák felépítése



- 1 Győzelmi pont
- 2 Illusztráció
- 3 Kategória
- 4 Akciómatrica
- 5 Játékoszám

## ÜRES HELYEK

Ahogy haladtok a kampánnyal, az 1-es és a 4-es helyekre további matricák kerülnek, amelyek módosítják a kártyák erejét (és értékét).

### KEVERÉSI TIPPEK

Amikor meg kell kevernetek a kártyákat, alkossatok például 6 véletlenszerű kupacot az asztalon, képpel lefelé. Pakoljátok a kupacokat egymásra, így létrehozva a paklit. Ezzel a módszerrel elkerülhetitek, hogy a kártyák megsérüljenek a keverés során.

# EGY KÖR MENETE

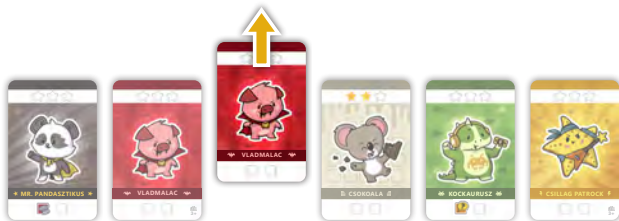
A játékosok az óramutató járása szerint következnek egymás után. A saját körödben az alábbi akciókat hajtsd végre:

1. Egy kártya kiválasztása a kínálatból
2. Gyűjtemény kijátszása
3. A kézben tartott kártyák és a kínálat újratöltése

## 1. Egy kártya kiválasztása a kínálatból

Dönts akosan!

Válassz ki **1 kártyát** a kínálatból, és vedd a kezvedbe. Ne töltsd fel azonnal a kínálatot.



## 2. Gyűjtemény kijátszása

Itt az idő megmutatni a gyűjteményed!

Játszd ki egy gyűjteményt a kezedből, és helyezd az albumodba (magad elé). Egy gyűjtemény bármennyi **azonos kategóriába tartozó kártyából** állhat.



Amikor gyűjteményt helyezel le, alkoss a kártyákból egy oszlopot, és tedd azokat magad elé. A kártyák úgy fedjék egymást, hogy mindegyiknél **csak a felső sáv látszódjon**. Ha már van gyűjteményed az adott kategóriából, helyezd az új kártyákat a meglévő gyűjteményed **tetejére**, hogy kibővítsd azt. Egyéb esetben hozz létre egy új oszlopot.

Ezután hajtsd végre az épp lehelyezett kártyák hatásait.

- **Gyűjteménybónusz**
- **Akciómatrica**

Ezt a két hatást **bármilyen** sorrendben végrehajthatod.

Azok a kártyák, amelyek ezekkel a hatásokkal játszol ki, **nem számítanak** bele a gyűjteménybónuszba.



## Gyűjteménybónusz (körönként egyszer)

Minél nagyobb a gyűjteményed, annál nagyobb a bónusz.

Végrehajthatod a **kezedből kijátszott kártyák** számának megfelelő hatást (és csak azt!) az alábbiak közül:



Válassz ki 2 kártyát a kínálatból, és vedd azokat a kezedbe.



Cserélj ki 2 szomszédos kategóriajelölőt a gyakoriságtáblán.



## Akciómatrica

Egyes kártyákon akciómatricák vannak. Ezek extra hatásokat válthatnak ki.

Ha olyan kártyát játszol ki, amin 1 vagy több akciómatrica van, a körödben **bármikor**, bármilyen sorrendben végrehajthatod a hatásukat.



### SZOMSZÉDOS JELÖLŐK

Azok a jelölők szomszédosak, amelyek között csak 1 szint a különbség.



Amikor gyűjteményt játszol ki, csak az oszlop látható kártyájának akcióját hajthatod végre (hiszen a többi kártya le van takarva).



Ha a gyűjteménybónusz vagy az akciómatrica segítségével ki tudsz játszani egy olyan kártyát, amin szintén van akciómatrica, az újonnan kijátszott kártya hatását is végrehajthatod és így tovább.

## Akciómatricák hatásai



Húzd fel a húzópakli legfelső lapját, és játszd ki az albumodba.





Válassz ki egy játékost, és nevezd meg egy kategóriát. A választott játékosnak át kell adnia neked egy általa választott kártyát ebből a kategóriából, és húznia kell egy kártyát a húzópakliból. Ha nincs ilyen kategóriájú kártyája, húzz egy kártyát a húzópakliból.



## Példa

Bori kiválasztja a *Vladmalacot* a kínálatból, és a kezébe veszi a kártyát (1. 4. oldal).

Ezután kijátszik egy 3 *Üregérből* álló gyűteményt (2. 4. oldal). A gyűtemény látható kártyáján van egy *akciómatrica* , amivel kijátszhatja a húzópakli legfelső lapját.

A kijátszott kártya egy *Bűvésznyszi*, amin szintén van egy *akciómatrica* . Bori azonnal kérhet egy kártyát egy másik játékostól.

Úgy dönt, hogy végrehajtja a **gyűteménybónusz** (*Üregér*) hatását, és kicseréli a gyakoriságtáblán az *Üregér* és a *Kockaurusz* jelölőjét.



## 3. A kézben tartott kártyák és a kínálat újratöltése

Gyűjts még több matricát!

Húzd fel annyi kártyát a húzópakliból, hogy 6 legyen a kezeden. Ha már van a kezeden legalább 6 kártya, ne húzz további kártyákat (ha 6-nál több kártya van a kezeden, ne dobj el kártyákat).

Ezután töltsd fel a kínálatot: húzz a pakliból és tegyél le képpel felfelé annyi kártyát, hogy a kínálat 6 kártyából álljon.

**Elfogytak a kártyák?** Ha a kezeden tartott kártyák vagy a kínálat feltöltéséhez nincs elég kártya a húzópakliban, húzz kártyákat a **készletből**. Először a kezembe húzz kártyákat, utána töltsd fel a kínálatot.

Ha a húzópakli kiürült, az aktuális fordulót játszátok végig (így minden játékos ugyanannyiszor kerül sorra), majd kezdjétek el a **játék végi pontozást**.

# A JÁTÉK VÉGE

Itt az utolsó lehetőség, hogy átvedd a vezetést a kedvenc kategóriádban!

Válasszatok ki egy kártyát a kezetekből, majd **egyszerre** fedjétek fel azokat. Ha a kártya beleillik a már meglévő gyűjteményeitek egyikébe, adjátok hozzá. Ha van még a kezetekben ugyanilyen színű kártya (ami a gyűjtemény színével is megegyezik), adjátok hozzá az(oka)t a gyűjteményhez. **A gyűjteménybónusz és az akciomatrixok hatásait hagyjátok figyelmen kívül.**

## JÁTÉK VÉGI PONTOZÁS

A kategóriák gyakorisága változik a játék során.

A legritkább kategóriák több pontot érnek azoknak a játékosoknak, akiknek a legtöbb kártyájuk van az adott kategóriából.

Használjátok a pontozótömböt a játékosok pontszámainak felvezetéséhez.

### Többség

Számoljátok össze kategóriánként minden játékos gyűjteményében a kártyákat.



Nézzétek meg, hogy kinek van a **legtöbb kártyája** az egyes kategóriákban. **Ez a játékos kapja a nagyobb pontszámot** az adott kategória gyakoriságának megfelelően. **A második legtöbbet gyűjtő játékos kapja a kisebb pontszámot.** Döntetlen esetén a döntetlenben részt vevő játékosok megkapják a helyezésükért járó pontszámot, és a következő helyezés nem kerül kiosztásra.



**Kétfős játék** esetén nincs második helyezett: csak az a játékos kap győzelmi pontot, aki a legtöbb kártyát gyűjtötte össze az adott kategóriában.

### Csillagok

Számoljátok össze minden albumban a csillagok számát. Minden csillag 1 győzelmi pontot ér.



### Példa

Bori 4 **Vauralkodót** gyűjtött az albumába. Neki van a legtöbb kártyája ebben a kategóriában, így 11 győzelmi pontot kap. Olivérnek és Bencének 2-2 **Vauralkodója** van, ezért mindketten 8-8 győzelmi pontot kapnak. Robinak 1 **Vauralkodója** van, így nem kap győzelmi pontot.

Játékos	Pontszám	1	2	3	4
Bori	11				
Olivér	8				
Robi	-				
Bence	8				



Legtöbbet gyűjtő játékos

Második helyezett

Az a játékos győz, aki a legtöbb pontot gyűjti. Döntetlen esetén az a játékos győz, akinek a legtöbb kártyája van a legritkább kategóriából (legendás, majd az alacsonyabb szintek, balról jobbra haladva).

A játékot csak akkor tegyék el, ha arra utasítást kaptok...

STOP

**Készen álltok az első játékokokra: kezdjétek is el! Csak akkor olvassatok tovább, ha már befejeztétek az első játékot.**

A játék folyamatosan változik, ami azt jelenti, hogy játékról játékra további játékelemekhez fogtok hozzájutni. **Ti** döntitek el, hogyan szabjátok személyre a játékot, és hogyan változnak majd az egyes kategóriák.

Ha most fejeztétek be az első játékot, fordítsátok meg a játékossegédletet.

Minden játékos írja fel a nevét az egyik kijelölt területre, hogy tudjátok vezetni a kampány haladását.



Az alsó terület a kampánynapló.

## FEJLESZTÉS KINYITÁSA

Minden játék után ki fogtok nyitni egy új fejlesztést. A kampánynapló alsó része jelzi, hogy melyik fejlesztést kell kinyitnotok. Balról jobbra haladva mindig a következő látható fejlesztést nyissátok ki.

A játék kétféle fejlesztést tartalmaz:



### **Képességfejlesztés:**

Nyissátok ki a megfelelő számú fejlesztést.



### **Kategóriafejlesztés:**

Nyissátok ki egy véletlenszerű fejlesztést.

## Példa

Az első játékok után nyissátok ki az **1-es képességfejlesztést**.



Minden fejlesztésben megtalálhatók az alábbi matricák, amiket a kampánynaplóra kell ragasztani:

- egy trófea, amit a győztes a neve alá ragaszt;
- a fejlesztés típusát jelző matrica, amit a kampánynapló balról az első üres mezőjére kell ragasztani.



## MATRICÁK FELRAGASZTÁSA

Amikor új matricákat kaptok, azokat osszátok el egyenlően a játékosok között.

Minden játékos ragassza fel a matricákat az albumában található kártyákra. A matricákat mindig a szaggatott vonallal jelölt üres helyekre kell ragasztani.



A dekmaticáknak nincs kijelölt helyük. Ezeket bárhová ragaszthatjátok.

### **2 játékos esetén**

Tegyétek félre a **3+** és a **4** matricákat. Ha később csatlakoznak játékosok a kampányhoz, ragasszátok a félretett matricákat véletlenszerű kártyákra.

### **3 játékos esetén**

Tegyétek félre a **4** matricákat. Ha egy játékos később csatlakozik a kampányhoz, ragasszátok a félretett matricákat véletlenszerű kártyákra.