



# CATALYST



Ez az Újjászületés kora, köszönhetően az új Katalitikus energia felfedezésének és azoknak az egyéneknek, akik uralni tudják ezt az energiát. Ezen ritka egyéneket „Katalizátorok”-nak hívják és ők képesek a hálózatba kapcsolt energiát irányítani. Fel tudod használni az emberfeletti képességeket a városod hírnevének növelése érdekében?

## TARTOZÉKOK

### 80db kártya

60db katalizátor kártya  
(15db mind a 4 színből)



16db épület kártya  
(4db mind a 4 színből)



4db cél kártya



1db játéktábla



32db pénzérme



30db harci erő jelölő



5db lánc aktiváló jelző



1db kezdő játékos jelölő



1db utolsó kör jelölő



1db pontozó tömb



1db játékszabály



## ELŐKÉSZÜLETEK

Az első játék előtt óvatos távolítsd el a tartozékokat a keretekről.

Szereld össze a játéktáblát és helyezd az asztal közepére.

Válogasd szét a kártyákat a hátoldaluk alapján: Katalízis kártyák, Épület kártyák és Cél kártyák.

Készítsd elő a Katalizátor paklit: A játékosok számának megfelelően távolítsd el azokat a kártyákat, melyeknek a bal alsó sarokban lévő száma magasabb, mint a játékosok száma. A magasabb számú kártyákat tedd vissza a dobozba. (Ha 2-en játszottok távolítsd el a 3-as és 4-es számú kártyákat, ha 3-an játszottok távolítsd el a 4-es számú kártyákat, ha 4-en játszottok akkor a teljes paklit használjátok.)

Keverd meg a kártyákat és 10 kártyából képpel lefelé csinálj egy paklit. Az „Utolsó kör” jelzőt tedd a pakli tetejére majd ezt tedd félre. A maradék kártyát tedd az asztal bal oldalára, majd húzz 5 kártyát, amit képpel felfelé tegyél a játék táblára.

## A katalízis kártyák felépítése

Katalizátornak nevezik azokat, akik használni tudják a katalitikus energia erejét.



Költség és Győzelmi Pont  
Szín és szimbólum

Illusztráció

Kizárólag 3 vagy 4 játékos esetén használnd

Aktiválás utáni hatás

## Az épület kártyák felépítése

Ezek a kulcsfontosságú épületek olyan helyszínek, ahol a Katalizátorok használni tudják képességeiket.

Illusztráció

Aktiválás utáni hatás



Költség

Szimbólum

Szín

Ezt követően az épület kártyákat színek szerint rendezd 4 különálló pakliba. Minden szín esetében az 1-es legyen legfelül majd a 2-es, 3-as és 4-es lapok. 3 játékos esetén csak az 1-es, 2-es és 3-as lapokat használd. 2 játékos esetén csak az 1-es és 3-as lapokat használd. A többi lapot tedd vissza a dobozba.

Keverjük meg a Cél kártyákat, majd húzzunk ki egyet, amit tegyünk a tábla mellé képpel felfelé. Ez a célkártya minden játékosra vonatkozik. Valamint e kártya megmutatja, hogy hogyan szerezhetünk győzelmi pontokat a játék végén. A többi célkártyát távolítsuk el a játékból.

A kezdő játékost véletlenszerűen választotok ki és adjátok oda neki a kezdő játékos jelölőt.

A játékosok a pozíciójuknak megfelelően az alábbi táblázat szerint meghatározott számú kezdő érmével kezdenek.

Játékosok száma	1	2	3	4
Pénzérték száma	4	5	5	6

A többi érmét, a Harci erő jelölőt, a lánc aktiváló jelölőt helyezd az asztal közepére egy talonba (ha bármikor el kell közülük venni egyet azt innen kell megtenni).

A pontozó lapra a játék végéig nem lesz szükség de tartsd a közelben. A játékban szereplő valamennyi jelölőt korlátlan számúnak kell tekinteni, ha valamelyik elfogyna a játék közben helyettesítsd azt valami mással.

Kezdő állapot, példa



## A JÁTÉK

A játék körök van osztva és az óramutató járásával megegyező irányba haladnak a körök. Az első kört a kezdő játékos kezdi. A játékosnak a saját körében az alábbi akciók közül kell egyet választani:

1. Támogatások begyűjtése
2. Katalizátorok toborzása
3. Katalizátorok aktiválása

### 1. Támogatások begyűjtése

Vegyél magadhoz annyi érmét amennyi megegyezik a játéktáblán lévő legmagasabb Katalizátor értékévé.

**Például:** ebben az esetben vegyél magadhoz 3 érmét



Az érméidet mindig tartsd magad előtt, jól látható módon, hogy minden játékos láthassa azokat.

**Megjegyzés:** A támogatás mértékét nem befolyásolja a kártya pozíciójához tartozó módosítók

## 2. Katalizátor toborzása

Válassz egy Katalizátort a játéktábláról: Fizesd ki a Katalizátor árát és helyezd a kártyát magad elé.

Amikor kifizeted a Katalizátor árát, tedd a gyűjtőbe a megfelelő számú érmét, ami a kártya ára és a kártya pozíciója alapján határozható meg (a +1, 0, -1 módosítók a sárga sávban láthatóak a kártyák alatt).

**Például:** az előző ábrán a kártyák tényleges költsége ballról jobbra haladva 4, 1, 2, 1, 2.

Ha van előtted egy üres épület (az épület üresnek tekinthető ha nincs Katalizátor ami uralja azt) akkor az újonnan felvett katalizátort az üres épülethez kell hozzárendelned.

Helyezd a Katalizátort az épület fölé, ez mutatja, hogy az adott Katalizátor az adott épületben van küldetésen.

Ha több üres épületed van kiválaszthatod, hogy melyik épülethez akarod rendelni a Katalizátort. Egy időben egy épülethez csak egy katalizátor tartozhat. Az épülethez rendelt Katalizátor nem mozoghat át egy másik épülethez.

(lásd: 4. oldal: Épületek)

Ha nincs üres épületed, helyezd a Katalizátort önmagában az előtted lévő játékterületre.



A játék végén ezek a kártyák Győzelmi Pontot jelentenek a rajtuk lévő értékeknek megfelelően.

Ha most van olyan épületed, amihez nem tartozik Katalizátorod, akkor a szabadon lévő Katalizátorokat az üres épületekhez kell rendelni. Valamennyi szabadon lévő Katalizátorodat épülethez kell rendelned.

Ne feledd a már épülethez rendelt Katalizátor nem mozgítható el.

## Lánc aktiváló jelölő

Hogy megtanuld ezen jelölők használatát nézd meg a 4. oldalt Katalizátorok és Épületek részt.



A saját körödben felhasználhatsz egy Lánc-aktiváló jelölőt arra, hogy aktiválj egy további, még nem aktivált (azaz nem elfordított) Katalizátort. Ezt a saját körödben több alkalommal is végrehajthatod amíg van Lánc-aktiváló jelölőd. A köröd végén el kell dobnod az összes fel nem használt Lánc-aktiváló jelölődöt. Nem viheted át a megmaradt Lánc-aktiváló jelölődöt a következő körre.

## A KÖRÖD VÉGE

Miután végrehajtottad az egyik akciót (és esetleg használtad a Lánc-aktiváló jelölőket) a köröd befejeződött.

Ha toboroztál Katalizátor(oka)t a tábláról akkor a megmaradt játéktáblán lévő Katalizátorokat csúsztasd jobbra, majd pedig az üres helyeket töltsd fel a pakliból, hogy ismét 5 kártya legyen a játéktáblán.

## 3. Katalizátor aktiválása

Válassz az előtted lévő Katalizátorok közül egyet és aktiváld. Fordítsd oldalára a kártyát, majd aktiváld a kártya valamennyi vagy összes hatását tetszőleges sorrendben: választhat bármennyit, egyet, többet vagy akár egyet sem. További információk a hatásokról 4. oldalon találhatóak a Katalizátorok részénél.

Miután aktiváltál egy Katalizátort az épületben és végrehajtottad a kártya hatásait, használhatod az épület hatásait is (lásd 4. oldal; Épületek).

A kör végén (miután használtad a lánc aktiváló jelölőt, lásd keretezett rész) helyezd az aktivált Katalizátor kártyád (vagy kártyáidat) képpel lefelé a saját pontozó paklibba.



Ha 8-nál több pénzerméd van a köröd végén akkor dobj el annyi érmét, hogy maximum 8db legyen a birtokodban. Ez a limit csak a kör végére érvényes, a köröd közben lehet több érméd is.

Ezzel van vége a játékos körének.

## A JÁTÉK VÉGE

Ha a Katalizátor kártyák elfognak, akkor vedd le az „Utolsó Kör” jelölőt a félretett 10db kártyalap tetejéről és folytasd a játékot azokkal. Amikor az aktuális forduló befejeződött (azaz a kezdő játékostól jobb ülő játékos is befejezte a körét) az utolsó kör kezdődik. Ezt követően minden játék egy utolsó kört tesz még meg.

Ezt követően add össze a pontjaidat a pontszámoló tömb segítségével, az alábbiak szerint:

- A pontgyűjtő paklidban lévő valamennyi Katalizátor kártya összértéke. Csak az aktivált Katalizátor kártyákért kapsz győzelmi pontot. Amelyek nem lettek aktiválva és nincsenek a pontgyűjtő paklidban azok értéke nulla.
- Azok az Épület kártya melyek további Győzelmi Pontot adnak (a Cél kártya alapján). A pontgyűjtő paklidban lévő kártyák több épülethez is felhasználhatod pontszerzés céljából.
- 1 Győzelmi Pontot kapsz minden 2db Harci Erő jelölőért. Továbbá a legtöbb Harci Erő jelölővel rendelkező játékos kap további 6, a második 3, a harmadik pedig 1 Győzelmi Pontot. Egyenlőség esetén a következő pozícióhoz tartozó Győzelmi pont értéket kapja meg minden azonos ponttal rendelkező játékos. (pl.: ha az első helyen 2 játékosnak van ugyanannyi Harci Erő jelölője akkor mindkét játékos 3-3 pontot kap. (A rangsoroláshoz legalább egy jelölőre van szükség.)
- 1 Győzelmi pont jár minden 3 pénzermédért.

A legtöbb Győzelmi Ponttal rendelkező játékos nyeri meg a játékot. Holtverseny esetén az a játékos nyer, akinek a legtöbb pontja gyűlt össze a saját pontgyűjtő paklijában. Ha ez is egyező akkor a győzelem megosztott lesz.

## KATALIZÁTOROK

A saját körödben, a kiválasztott és előtted lévő Katalizátorok közül egyet aktiválhatsz. A Katalizátor hatását a kártyán lévő szimbólum mutatja meg. Valamennyi Katalizátor csupán egyszer lehet aktiválni.

A köröd végén helyezd a saját pontgyűjtő paklid tetejére az összes, ebben a körben aktivált Katalizátor kártyát. (Ezekért fogsz pontot kapni a játék végén.



› Kapsz egy pénzermét



› Toborozz egy Katalizátort. (Az árát ez esetben is meg kell fizetni)



› Kapsz egy Lánc-aktiváló jelölőt



› Szerezz egy épületet (lásd: Épületek fejezet)



› Vegyél magadhoz egy Harci Erő jelölőt. Tartsd a Harci Erő jelölőket magad előtt, hogy mindenki láthassa. Ezeket a jelölőket soha ne dobj el.



› A per jel azt jelenti, hogy „vagy”. Ha ezt / látod egy kártyán akkor vagy 1 érmét vagy 1 Lánc-aktiválás jelölőt kapsz.

## ÉPÜLETEK

Épületeket megszerzéséhez aktiválni kell egy olyan Katalizátort, amelyiknek a kártyáján megtalálható az épület szerzési szimbólum. Ezt követően meg kell fizetni az épület költségét (pénzermekkel).



Épületszerző szimbólum

Minden épület pakli az 1-es értékű lapokkal kezdődik majd pedig azok értéke 1-esével növekszik. (2 játékos esetében 2 érmével növekszik)

További 1 pénzermét kell fizetned minden egyes már meglévő épületed után is.



**Például:** A 3. piaci helyen lévő kártya ára 3 érme. Ez lesz Elizabet 2. épülete, ezért további 1 pénzermét kell fizetni a vásárláskor. Tehát összesen az új épülete 4 pénzermébe fog kerülni.

A játkos által megszerzett épületeket a játkosnak maga előtt kell tartania a játék végéig. Minden játékos színenként csak 1-1- épülettel rendelkezik (tehát maximum 4 épülete lehet mindegyik játékosnak, minden színből 1db) Minden egyes épület további pontokhoz juttathatja a játékost a játék végén. Továbbá az épülethez tartozó Katalizátor aktiválásakor az épület minden alkalommal megadja a játékosnak a jelzett támogatást.

### Elfoglalt épület

Mindegyik épületet egy időben csak egy Katalizátor foglalhat el. A katalizátor színének nem kell megegyeznie az épület színével. Ha megszerzel egy új épületet, azt azonnal el kell foglalnod egy szabadon lévő Katalizátorral.

Ha van üres épületed azt azonnal el kell foglalnod az újonnan toborzott Katalizátoroddal.

Amikor aktiválsz egy épületben lévő Katalizátorodat érvényesítheted a Katalizátorod majd pedig a hozzá tartozó épület összes hatását is.

Azonban az épület hatásának érvényesítése nem kötelező. A Katalizátor és az Épület hatásainak aktiválása között nem hajthatsz végre semmilyen egyéb akciót (pl.: Lánc-aktiválási jelölő használat).

Minden esetben előbb végre kell hajtani a Katalizátor és az Épület kártya hatásait egy újabb akció megkezdése előtt.

## PÉLDAJÁTÉK



Egy (zöld 1) Katalizátorod van játékban a Katedrálisban, ha aktiválsz használhatod a képességét. Kapsz 1 épületet e szimbólum miatt.

Vásárolsz egy Akadémiát 1+1 értéért. (1 a költsége és 1 mert már van 1 épületed). Továbbá kapsz egy Lánc aktiváló jelzőt is. Mivel használod a Katedrális képességét is toborozhatsz egy Katalizátort is. Miután kifizetted a költségét azonnal rá kell tenned az Akadémiára.



Ezt követően használhatod a Lánc-aktiváló jelölőt hogy aktiváld a most toborzott (sárga 3) Katalizátort. Aminek hatására toborozhatsz egy új „B” jelölésű katalizátort. Ez a Katalizátor különálló marad mert nincs épület foglalva.







Az Akadémiának köszönhetően kapsz egy Lánc-aktiváló jelzőt. amit azonnal felhasználhatsz arra, hogy aktiváld egy új Katalizátort. Így toborozhatsz egy új „C” Katalizátort amit szintén különállóként helyezel magad elé és kapsz egy Harci Erő jelölőt is.



Miután felhasználtad a Lánc-akció jelölőt a köröd véget ért. Az összes aktivált Katalizátor lapot helyezd a Pontgyűjtő paklidba. A szabadon álló Katalizátorodat pedig rendeld hozzá valamelyik épülethez azonnal.

5

### A különböző épületek hatásai:

-  › **Katedrális:** Toborozz 1 Katalizátort  
(A Katalizátor költségét ki kell fizetned)
-  › **Akadémia:** Kapsz egy Lánc-aktiválás jelölőt
-  › **Piac:** Kapsz 2 pénzérmét
-  › **Barakk:** Kapsz egy Harci Erő jelölőt

A Katalizátorokkal ellentétben az épületeket többször is tudod használni a játék során (különböző hozzá rendelt Katalizátorok aktiválásakor). Ezért soha ne helyezd az épületeidet azok használata után a Pontgyűjtő pakliba.

### CÉL KÁRTYÁK

A játék elején egy célkártyát véletlenszerűen kiválasztunk. Ez megmutatja, hogy hogyan szerezhetsz Győzelmi Pontokat a játék során és az Épületeiddel.

Egyes épületek meghatározott számú fix. Győzelmi Pontot adnak, míg mások annak függvényében adnak Győzelmi Pontot, hogy milyen kártyákat gyűjtöttél össze a Pontgyűjtő pakliba.

A Pontgyűjtő pakliban lévő kártyák több épület kiértékelésekor is felhasználható.



› 1 Győzelmi Pontot kapsz minden egyes „1” / „2” / „3” értékű Katalizátor kártyádért, ami a Pontgyűjtő pakliban található



› 1 Győzelmi Pontot kapsz minden kék / zöld / sárga / piros Katalizátor kártyádért, ami a Pontgyűjtő pakliban található



› 1 Győzelmi Pontot kapsz minden speciális szimbólummal ellátott kártya után. Ha egy kártyán több szimbólum szerepel akkor is csak egyszer számítható be.



› Kapsz 4 Győzelmi Pontot



› 1 Győzelmi Pontot kapsz minden egyes pénzérmédért (ezen kívül további 1 Győzelmi Pont jár minden 3 pénzérmédért).

### SZÁMOLÁSI PÉLDA



\* Feltételezve, hogy először rangsorolsz

### STRATÉGIAI TIPPEK

Minden épület hasznos lehet. Próbáld ki többféle kombinációt és különböző stratégiákat. Természetesen akkor is van esély a győzelemre, ha kizárólag a Katalizátorokra fókuszálsz és keveset vagy semmit sem költesz Épületekre.

Az első pár játékban próbáld ki az alábbi lehetőségeket:

1. Szerezz be 2-3 épületet, majd toboroztass velük Katalizátorokat és szerezz velük Győzelmi Pontokat.
2. Hagy figyelmen kívül az épületeket és toborozz sok Katalizátort, majd nagy láncokban aktiváld azok hatásait. A játék vége felé nézd át a pontgyűjtő paklidat és vásárolj olyan épületeket melyekkel a legtöbb Győzelmi Pontot szerezheted.

Permar Rodaser is: Original concept: Per Abrahamsson Developed by: Martino Chiacchiera, Roberto Corbelli, David Fröjmark, Sergio Roscini  
Artwork: Yann Tisseron English rules editing: Roberto Corbelli, William Niebling



Copyright © MMXVIII  
daVinci Editrice S.r.l.  
Via C. Bozza, 8  
06073 – Corciano (PG) Italy  
All rights reserved.

Unauthorized reproduction of all or part  
of this guide is strictly prohibited.  
For questions, comments or suggestion:  
info@dvgiocchi.com www.dvgiocchi.com



Fordította: Hara, harazin.tibor@gmail.com