

9

2013 / december



A Játékos
Ember
Magazin

Játékismertető

YUNNAN

SPECULATION

Carcassonne

SOUTH SEAS

KELTIS

THEBES: The Tomb Raiders

**WORLD of
TANKS: RUSH**

Gondolatébresztő

Elmélkedés a magyar
tárasjátékos helyzetről

Alarm! U-Boot!

VIKINGS:

Warriors of
the North

1,2,3! Now you see me

LEGACY:

The Testament
of Duke de Crecy

Bevezető

Kedves Olvasó!

Közelegnek az ünnepek, és hozzájárulva a téli hangulathoz mi a hóborította logókkal próbáljuk szuggereálni az időjárást, hogy fehér karácsonyunk legyen. Az ünnepi hangulat minket is megérint, és sokunkra jellemző az eszelős karácsonyi kiköltekezés, az ajándékok utáni hajsza. Valószínűleg a *JEM magazin* olvasóit nem kell meggyőzni, hogy ha már ajándék, akkor társasjáték kerüljön a fa alá, ahogy erről egyik cikkünk is szól. De úgy tűnik, a game-ekben kívül is sokan gondolják azt, hogy a társas jó ajándék, hiszen ilyenkor fogy a legtöbb táblás játék az év során. A gond csak az, hogy túl sokan gondolják úgy, hogy csak ilyenkor és csak a gyerekekhez illik ez az ajándékozási forma, vagyis túl kevesen vannak, akik igazán megfelelően értékelik a társasjátékokat. Nem titkoltan mély gondolatokkal és vitaindító szándékkal egy másik cikk azt boncolgatja, hogy vajon ezen változtathat-e bármi, és válhat-e Magyarország egyszer egy széles körben társasjátékozó országgá. Persze nem maradhat-

nak ki a magazinból a jól megszokott ismertető sem, amik igencsak tarka képet mutatnak, hiszen van itt tőzsdejáték (*Speculation*), harci játék (*World of Tanks: Rush*), munkáslehelyezős játék (*Yunnan*) vagy éppen a vizuális memóriára építő (nem is biztos, hogy csak) gyerekjáték (*1,2,3! Now you see me...*). Két nagy klasszikus is helyet kapott a mostani számban, így olvashattok a *Keltisről* és a *Thébáról* (valamint annak Essenre újragondolt kártyás változatáról), valamint a szintén nagy öreg egy friss változatáról, a *Carcassone: South Seas* játékról. Mivel a karácsony ajándék nélkül nem az igazi, fogadjátok sok szeretettel a legújabb promóciós lapokat a Keltishez.

Kívánjuk, hogy a téli pihenés közeledtével is olvassátok a lapot, kövessétek a Facebook oldalunkat, készüljétek az ünnepekre, adjatok és kapjatok ajándékba sok-sok társast, és játsszatok sokat!

A JEM Szerkesztősége ezúton is kíván mindenkinek
Boldog Gamer Karácsonyt!

Klubok! Kiadók! Figyelem!

Meghívunk titeket, hogy bemutathassátok magatokat a magazin hasábjain, és segítsétek a tartalom bővítésében. Ha be akartok szállni, írjatok a jemmagazin@gmail.com címre.

Útmutató magazinunkhoz

Az alábbiakban egy kis útmutatást adunk a JEM magazin olvasásához.

Igyekszünk kihasználni a digitális formátumban rejlő technikai lehetőségeket, és némi interaktivitást csempészni a magazinba. Ez egyelőre kattintható gombokat és szövegeket jelent. Így például a tartalomjegyzék címeire kattintva megspórolhattok némi görgetést/lapozgatást. Ugyanígy a cikkekben szereplő linkek is "élnék", kattinthatók.

A jobb oldalon látható ikonokkal a játékbemutató cikkek címe mellett találkozhattok. Velük jelezzük, hogy nagyjából kik is a játék célközönsége.



Gyerekjátékok - Társasjátékok az óvodásoknak és kisiskolásoknak.



Gamer játékok - Komplexebb szabályú vagy elmélyültebb gondolkozást igénylő játékok. Játékidejük fél órától akár több óráig is tarthat.



Családi játékok - Olyan könnyen tanulható társasok, amiket 6 éves kortól bárki hamar elsajátíthat, de megvannak a maguk mélységei. Eltölthetünk velük pár percet, de tarthatnak egy óráig is.



Logikai játékok - Egy- és kétszemélyes fejtörők vagy absztrakt gondolkodást igénylő taktikai játékok.



Partijátékok - Olyan játékok, amikben a legfőbb cél, hogy jól érezzük magunkat. Főszerepben a kommunikáció, az ügyesség, a kreativitás és az improvizáció. Több fővel az igaziak.

Bemutatók

- 5 Yunnan
- 10 Keltis
- 13 Legacy: The Testament of Duke de Crecy
- 18 1,2,3! Now you see me...
- 20 Speculation
- 22 Vikings: Warriors of the North
- 26 Carcassonne: South Seas
- 29 Thebes: The Tomb Raiders
- 35 Alarm! U-Boot!
- 38 World of Tanks: Rush
- 41 Mi kerüljön a fa alá?

Játék - elmélet

- 45 Elmélkedés a magyar társasjátékos helyzetről

Melléklet:

Keltis
Cselszövők



promóciós kiegészítő

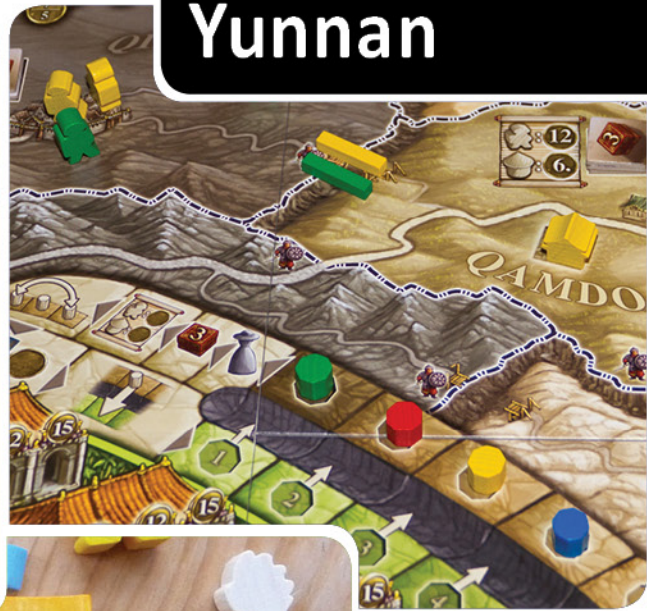
Csavartunk egyet Knizia egyik legjobb játékán!



Bemutatók

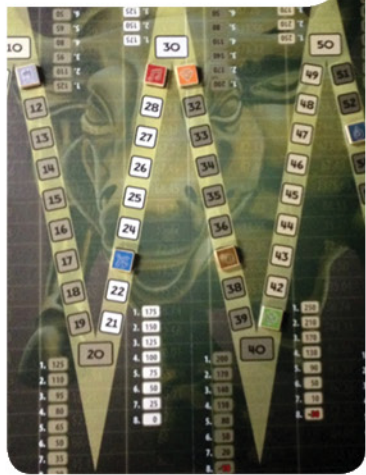


World of Tanks: RUSH



Yunnan

Speculation



Carcassonne: South Seas

Legacy: The Testament of Duke de Crecy



Keltis



Vikings: Warriors of the North



Alarm! U-Boot!



1,2,3!
Now you see me...

Yunnan



Megjelenés: 2013

Tervező: Aaron Haag

Kiadó: Argentum Verlag

Őszintén bevallom, hogy korábban a Yunnan tervezője, Aaron Haag, és kiadója, az Argentum Verlag teljesen ismeretlen volt a számomra. A játékra egy barátom hívta fel a figyelmemet, aki megkért, hogy hozzak neki egy példányt Essenből. Ott kipakolva pofás kis játéknak tűnt, úgyhogy rászántuk az időt, és kipróbáltuk. Igazság szerint a kezdeti benyomás után nem akartam rögtön megvenni. Valami mégis megfogott benne, mert ha eszembe jutott a játék, akkor nem arra gondoltam, hogy majd alkalmadtán adok neki még egy esélyt, hanem rádöbentem, hogy újra játszani akarok vele.

A Yunnan négy alapmechanizmusa számos másik játékból ismert: munkáslehelyezés, licitálás, hálózat-építés, ellenfél bábuinak kiütése. Viszont ezek mindegyike meg van egy kicsit fűszerezve, és így együtt egy rendkívül szokatlan, és ezáltal egyedi kombinációt alkotnak. Én magam nem vagyok az eurogame-ek szakértője, de tőlem gyakorlottabb eurogame-esek is hasonló véleményen vannak.

A játékban teát kell szállítanunk a kínai teaút mentén, és ebből minél több győzelmi pontot összeszedünk. Pu'erből indulunk el Tibet felé, és a messzire jutó kereskedőinknek ki kell építenünk az útvonalat. Az ehhez szükséges képességeinket (az erőforrás annyira nem írja le jól a fogalmat) licitálással fejleszthetjük, amihez véges számú munkásainkat kell a megfelelő mezőre raknunk. Emellett a munkásokat kell elküldenünk a hosszú útra is, hogy pénzt és győzelmi pontot szerezzenek.

A játék menete

Egy forduló két fázisból áll: licitálásból és utazásból. A licitálás munkáslehelyezéssel történik, azaz fix licitértékek vannak, amiket el lehet foglalni a munkásainkkal. Ebben a fázisban kell az útra induló munkásainkat, illetve a témához illően kereskedőinket a piacra rakni, ahonnan a következő fázisban megkezdhetik majd hosszú útjukat. A licitálás végén kifizetjük a licitek értékét, és javítjuk a képességeinket.

A második fázisban a piacról induló, illetve a már úton levő kereskedőink mozoghatnak. Minél messzebb jutnak, annál több pontot adnak majd, de limitálva van, hogy mi a legmesszebbi tartomány, ahová eljuthatnak, és folyamatos kapcsolatban kell lenniük Pu'erral a többi kereskedőnk vagy kereskedelmi állomásaink révén. Ezt a fázist fűszerezi, hogy a lépés során kiüthetjük a kisebb befolyással rendelkező játékosok kereskedőit.

Viszont a magas befolyással is vigyázni kell, mert a mozgás után jön a hatósági ellenőr, aki egy adott



területen a legnagyobb befolyással rendelkező játékos egy kereskedőjét üti ki, és ő nem csak egy területtel veti vissza azt, mint egy másik játékos, hanem egyenesen hazaküldi Pu'erbe. Ugyan lehet ellene védekezni teaház telepítésével, de ezt is jól meg kell tervezni.

A forduló végén a kereskedőink helyzete alapján pontokat kapunk. Az adott fordulóban szerzett pontok meghatározzák a játékosok új sorrendjét, valamint tetszőleges részét be lehet váltani győzelmi pontra, a maradékot pedig pénzre.



Licitálás

Az alábbi helyeken licitálhatunk:

- A bankban pénzt lehet szerezni. Ennek mennyisége attól függ, hogy a többi helyszínen a játékosok együttesen mennyit licitálnak. Ezen a helyszínen valójában nem is licitálunk, csak a munkáslehelyezős játékok mintájára elfoglalhatjuk az itt levő két hely egyikét. Érdekessége, hogy ha a bankba helyezük a munkásunkat, akkor másra nem licitálhatunk: vagy pénzt szerezünk, vagy fejlődünk.
- A kiképzőközpontban új kereskedőt kapunk. Ez a kereskedő a licitálás végén rögtön a piacra kerül, ahonnan akár ugyanebben a körben útnak is indulhat.
- A vámhivatalban azt tudjuk fejleszteni, hogy egy körben hány tartományhatárt léphetünk át, azaz hogy kereskedőink összesen hányat léphetnek.
- Az istállónál a lovunkat léptethetjük egy tartománnyal távolabb Pu'ertől. A lovak helyzete rendkívül kritikus a kereskedőink mozgására nézve, mert legfeljebb abba a tartományba juthatnak el, ahol a lovunk van. Így hiába van rengeteg kereskedőnk és lehetőségünk sokat lépni, ha a lovunk még mindig a Pu'er melletti tartományban vesztegel.
- A sárkányház a másik fontos licitálási hely, mert itt a befolyásunkat tudjuk növelni, ami kritikus lehet a mozgás során. Ez határozza meg, hogy mi ütünk-e ki másokat, vagy mások ütnek ki minket, illetve hogy a hatósági ellenőr minket vesz-e célba.
- Az építési területen egy épületet vagy hidat szerezhethetünk, amit később, a mozgás során rakhatunk le. A kereskedelmi állomás segít a kereskedőinknek a folyamatos összeköttetést fenntartani Pu'erral. A híddal utat hozhatunk létre két tartomány között, lerövidítve ezzel a távolságokat. A teaház adott tartományban segít lekenyereznünk a hatósági ellenőrt, ha mi vagyunk a célpontjai.

A licitálásban nem csak az a szokatlan, hogy fix licitértékek vannak, amiket munkásainkkal el lehet foglalni, hanem hogy egy körben egy adott képességet több játékos is fejleszthet. Ha valaki kis értékkel licitált, és felüllicitálják, akkor visszakapja a munkását, amit újra felhasználhat még ebben a fordulóban. Ha viszont elég nagy licitet adtunk meg, akkor hiába licitálnak felül, megtartjuk a licitünket. Így minden forduló elején el kell döntenünk, hogy adott licitre keveset szánunk, de akkor elveszíthetjük a lehetőséget, és csak sokkal drágábban kaphatjuk meg ugyanazt, vagy eleve kicsivel több pénzt szánunk rá, hogy még nem túl drágán, de biztosan megkapjuk, amit akarunk.

Hogy mennyi pénzzel gazdálkodunk, attól függ, hogy milyen verziót játszunk. Az alapjátékban csak a rendelkezésre álló pénzzel licitálhatunk. Mivel a pénz mennyisége nyilvános, előre lehet kalkulálni, kinek mennyi felhasználható pénze van még, és az milyen licitre elég. A profi verzióban többet is költhetünk, mint amennyi éppen a rendelkezésünkre áll, viszont minden egyes hitelben költött pénzerméért komoly büntetést fizetünk győzelmi pontjainkból.



Ez a büntetés a játék előrehaladtával csökken, de mindig jól meg kell gondolni, bevállaljuk-e.

A játék elején összesen három munkásunk, illetve kereskedőnk van. Ez elég kevésnek tűnik, ha belegondolunk, hogy ezekkel kell licitálnunk és mozognunk is. A későbbiekben viszont segíthet, hogy ha több emberünkre van szükség a licitálásra, akkor bármikor hazahívhatunk egyet a messzi távolból. Persze akkor ez a kereskedő már nem fog pontot szerezni nekünk a mozgás végén.

Mozgás

A kereskedőinkkel való mozgást az határozza meg, amit a licitálás során elértünk. Azok a kereskedőink tudnak mozogni, akiket a piacra raktunk, vagy akik már eleve úton vannak. Az összes lépést a vámhivatalban elért érték limitálja. A legtávolabbi tartományt, ahová eljuthatunk, a lovunk helyzete határozza meg. A mozgás során a befolyásunk dönti el, hogy más játékosok visszaléptetik-e a kereskedőinket. A megszerzett épületek segítségével pedig megkönnyíthetjük vagy meghosszabbíthatjuk utazásunkat.



Ha megnézzük a térképet, akkor látjuk, hogy mindannyian ugyanabba az irányba indulunk, ugyanazon az útvonalon megyünk. Emiatt nagy az interakció a játékosok között, mert nincs lehetőség arra, hogy a kisebb ellenállást választva nem túl nyereséges, de mások által elkerült helyeket vegyünk célba. Összesen öt tartomány van felfűzve a híres teaútra, de nem olyan könnyű eljutni a legtávolabbiába, és nem is feltétlenül cél. Akik elsőként jutnak el egy távoli tartományba, szerezhetnek a játék végén győzelmi pontot érő ajándékokat, de úgy is meg lehet nyerni a játékot, ha sok kereskedőt küldünk, de nem olyan nagy távolságra. Emellett ne felejtsük el, hogy a mozgásunk végén minden kereskedőnknek

folyamatos kapcsolatban kell lennie Pu'erral, amit még a kereskedelmi állomások és a hidak segítségével sem olyan egyszerű létrehozni és fenntartani.

Finomságok

Még nem szóltam a játékosok sorrendjéről. Aki egy adott körben a legtöbb pontot szerzi, a következő körben az fog utoljára licitálni, és elsőként lépni. Így nagyszerűen meg van oldva a hátrább levők támogatása a forduló mindkét fázisában. Viszont csak az aktuális körben szerzett pontok számítanak az új kör sorrendjének meghatározásakor, így az is lehet, hogy egy nagyon elől álló játékos egy gyenge kör után előnyös helyzetbe kerül, amit pofátlanul ki is használhat.

Nekem nagyon tetszik, hogy ha munkást rakunk a pénzt hozó licitálási helyszínre, a bankba, akkor más helyen nem licitálhatunk. Így megoldották azt a több eurogame-ben felmerülő problémát, hogy minden körben komoly harc folyik az egy vagy két nagy előnyöket biztosító helyért, és csak akkor van esélyünk az általa nyújtott előnyt megszerezni, ha elég előre kerülünk a sorrendben. A Yunnanban ha a szinte mindig szűkös erőforrásból, a pénzből egyszerre sokat akarunk szerezni, akkor azt a komoly áldozatot kell hoznunk, hogy a képességeink abban a körben nem fejlődnek. Emiatt ezt a helyet nem is minden fordulóban szokták elfoglalni. Viszont a másik két fontos licitálási helyen, az istállóban és a sárkányházban még így is komoly harcok folynak. Egyes vélemények szerint a befolyás fontossága túl nagy lett a többi fejleszhető dologéhoz képest, és ez a játék egyensúlyának rovására megy.



Az eddigiek alapján talán egyértelművé vált, hogy a játékosok közötti interakció sokkal több, mint egy átlagos munkáslehelyezős játékban. A mozgásunk előtt komolyan végig kell gondolnunk, melyik kereskedőnket hová szeretnénk léptetni. Figyelembe kell venni, hogy az utánunk lépő játékosoknak mekkora a befolyása, azaz vissza tudja-e lökni kereskedőinket, és meddig tud vagy akar eljutni. Mert hiába tud

messzire eljutni, és a mi embereinket visszalökni, ha ez nem éri meg neki, mert például így egy utána következő játékos őt is kellemetlen helyzetbe tudja hozni. Ha a mozgásunk végén minden kereskedőnknek megvan az összeköttetése Pu'er felé, de egy másik játékos hatására ez megszűnik, az komoly károkat okozhat nekünk. Egyrészt kevesebb pénzt kapunk a távolba szakadt hazánkfia után, mert az összeköttetésből hiányzó tartományok után pénzlevonást kapunk, másrészt ez a kereskedő a kör végén visszakerül Pu'erbe, és kezdheti az útját előlről.

Az is egyedi, hogy a nagy befolyással rendelkező játékos nem uralja a teljes játékot, hiszen a hatósági ellenőr még neki is problémát okozhat. Az inspektor mindig abba a tartományba megy, ahol a jelen levő kereskedők száma és a tartomány értékének (ami annál nagyobb, minél messzebb van Pu'ertől) szorzata a legnagyobb. Így azzal is számolni kell, hogy ha minden játékos elvégezte a mozgást, melyik tartományban hány kereskedő lesz, és ez alapján hova indul az inspektor. A teaház védelmet ad, de abból összesen kettő lehet játékosonként, így ezekkel is jól kell tervezni. Ha valaki elég nagy befolyást ér el, akkor már az is immunitást adhat az inspektortól, de az elég sok pénzbe és folyamatos fejlesztésbe kerül.

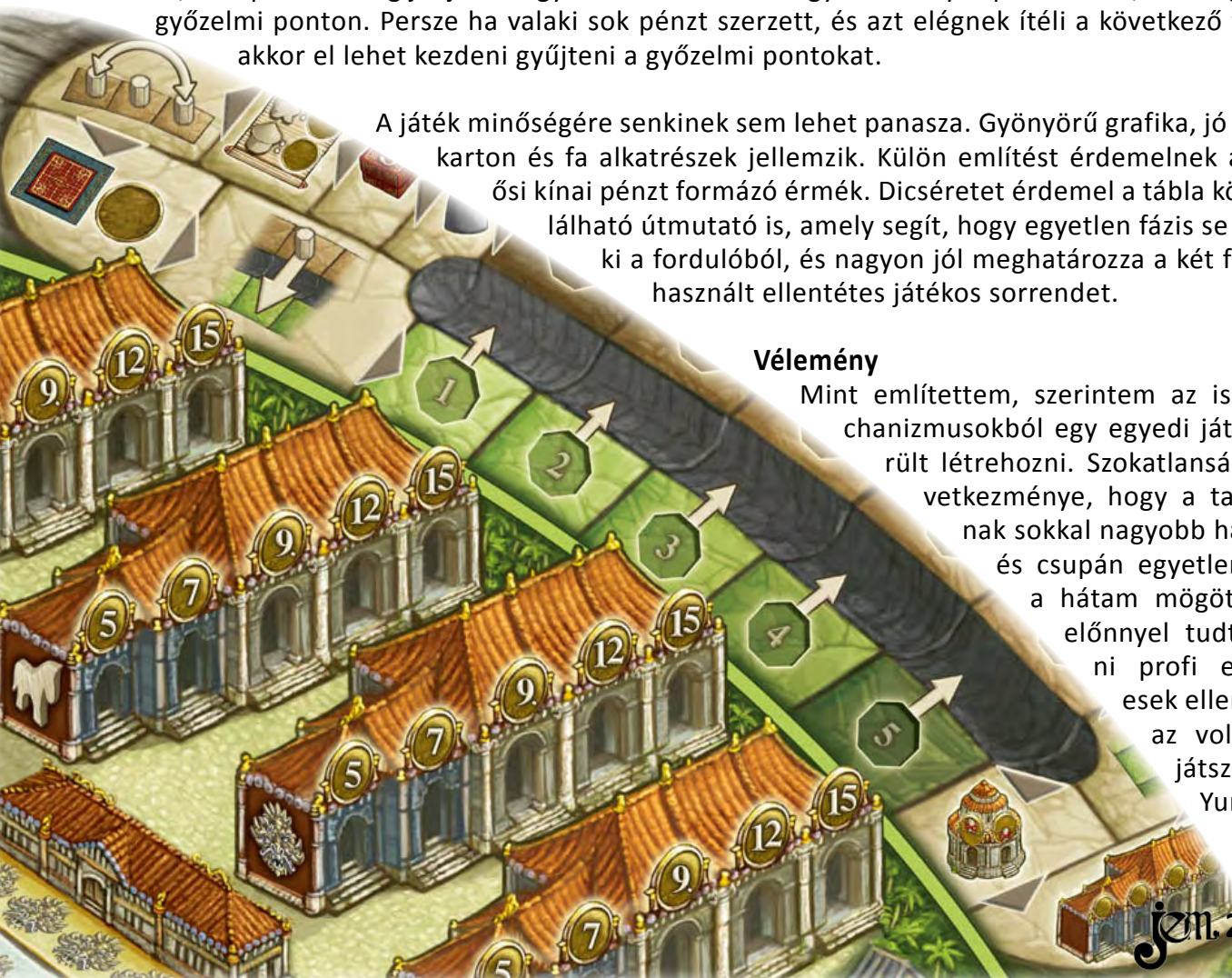


Nekem szokatlan volt, hogy minden forduló végén a játékosnak kell eldönteni, hogy az abban a fordulóban megszerzett pontjaiból mennyit áldoz győzelmi pontra, és mennyit pénzre. Ez általában arra készíti a játékosokat, hogy már az első néhány fordulóban befektessen néhány pontot győzelmi pontba. Én nem vagyok meggyőződve arról, hogy ez megéri. A játék elején a képességek fejlesztése licitálással kritikus, és a pénz mindig jól jön. Nagyon lehet bukni egy-két hiányzó pénzürmén, mint ugyanennyi győzelmi ponton. Persze ha valaki sok pénzt szerzett, és azt elégnek ítéli a következő fordulóra, akkor el lehet kezdeni gyűjteni a győzelmi pontokat.

A játék minőségére senkinek sem lehet panasa. Gyönyörű grafika, jó minőségű karton és fa alkatrészek jellemzik. Külön említést érdemelnek az egyedi, ősi kínai pénzt formázó érmék. Dicséretet érdemel a tábla közepén található útmutató is, amely segít, hogy egyetlen fázis se maradjon ki a fordulóból, és nagyon jól meghatározza a két fázis során használt ellentétes játékos sorrendet.

Vélemény

Mint említettem, szerintem az ismert mechanizmusokból egy egyedi játékot sikerült létrehozni. Szokatlanságának következménye, hogy a tapasztalatnak sokkal nagyobb hatása van, és csupán egyetlen játékkal a hátam mögött brutális előnnyel tudtam nyerni profi eurogame-esek ellen, akiknek az volt az első játszmájuk a Yunnannal.



Az az érzésem, hogy a játékban nagyon erős a reakciós mechanizmus. Ez alatt azt értem, hogy nagyon kell figyelni a többi játékosra, és a taktikánkat az ő lépéseikhez kell igazítani. Ha valaki nagyon megnöveli a befolyását, nekünk is azt kell tennünk, vagy mindig a mi kereskedőinket vetik vissza. Ha valaki eljut egy messzi tartományba, akkor nekünk is érdemes lehet odamenni, mert különben begyűjti az összes ajándékot ott, ami döntő lehet a végső elszámolásnál. Ha valaki elkezd begyűjteni a győzelmi pontokat a forduló végén, akkor lehet, hogy már nincs időnk a lassabb, de biztosabb taktikánkra.



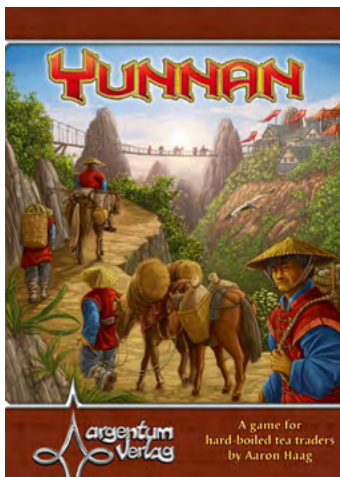
Az eddigi tapasztalatok alapján a játéknak hirtelen van vége. A játék végét kiváltó egyik feltétel, ha egy játékos elér 80 győzelmi pontot. Ha valaki már a játék elején is félre akar tenni győzelmi pontra, akkor fordulónként legfeljebb 2-6 győzelmi pontot engedhet meg magának. Viszont a későbbi fordulóknál egyszerre akár már 40-50 győzelmi pontot is lehet szerezni, így lényegében két erős forduló után vége lehet a játéknak. Emiatt nem elég arra figyelni, hogy egy fordulóban ki mennyi győzelmi pontot szerez, mert akkor már késő lehet. Azt kell folyamatosan nyomon követni, hogy egy forduló alatt mennyit fejlődhet egy játékos, és mennyire tud megugrani.

Volt olyan vélemény, hogy a teaszállítás téma nem igazán jön át a játék folyamán. Ebben lehet valami, mert a [tervező naplója](#) alapján először a mechanizmus volt meg, és utána kerestek hozzá témát. Először vasúthálózatot kellett építeni, de a térkép nagy mérete miatt kevés volt a játékosok közötti interakció. Ezután a játék kikerült az úrbé, de a téma nagyon gyengén illeszkedett a mechanizmushoz. Végül indiai kereskedelem után képbe került a teaút, és kialakult a végső játék. A játék során nem jelennek meg kis ládákat formázó jelölők, amiket a kereskedők felkapnak, és távoli vidékre szállítanak, itt inkább a tervezésen van a hangsúly.

Ettől függetlenül egy egyedi, sok interakciót tartalmazó játékról van szó. Minden, eurogame-et szerető játékosnak kötelező darab, de fel kell készülni rá, hogy a sokéves tapasztalat a játék első kipróbálásakor semmit sem fog garantálni. Ha viszont kipróbálsz, nem hagy majd nyugodni, hogy újra megtegyd.

Eraman

summárum



Yunnan

Tervező:	Aaron Haag
Megjelenés:	2013
Kiadók:	Argentum Verlag
Kategória:	Licitálás, munkáslehelyezés, hálózatépítő játék
Ajánlott életkor:	12+
Játékosok száma:	2-5
Játékidő:	90 perc



Keltis



Megjelenés: 2008

Tervező: Reiner Knizia

Kiadó: Kosmos / Piatnik

Minden Spiel des Jahres díjas játéknak van valami specialitása. A 2008-ban győztes Keltisnek nem is igazán a játékban rejlik az érdekessége, hanem abban a tényben, hogy a világ egyik leghíresebb és legtermékenyebb társasjáték-tervezőjének, Reiner Kniziának ez volt az első (és ez idáig egyetlen) játéka, amely az Év játéka díjat megnyerte. 2008-ban Knizia már olyan neves játékok elkészítésén volt túl, mint a Tigris és Eufrátesz, az Át a sivatagon, a Szamuráj, a Királyságok, a Modern Art stb. Jó pár játéka hatalmas siker lett, és igen magasra kúszott a BGG (BoardGameGeek) ranglistáján, így aztán nem lepődött meg senki sem, hogy Knizia mester végre megkapta a legnevesebb társasjátékdíjat, sőt sikerült egyből dupláznia, mert a 2008-as Év gyerekjátéka díjat is ő nyerte a Wer war's? című játékkal.

Azt mindenki elismeri, hogy az egyik legnagyobb játéktervező már régóta megérdemelte az említett díjat, de az már inkább vita tárgyát képezi, hogy valóban a Keltisszel érdemelte-e ki azt, vagy ez inkább némi kárpótlás a korábbi évek elmaradt díjazásai miatt. Így a Keltis ismertetésénél erre a kérdésre is megpróbálok választ találni, a saját szemszögemből.

A Keltis az Elveszett városok című kétszemélyes kártyajátéknak egy – bő tíz évvel későbbi, némileg továbbfejlesztett – táblás verziója, 2-4 személy részére, más tematikával és rendkívül egyszerű szabályokkal.

A játék legfontosabb tartozéka a kártyapakli, amelyben számozott lapokat találunk 0-tól 10-ig, öt különböző színben (minden színhez tartozik egy szimbólum is). A kártyákból minden játékos nyolc lapot tart egyszerre a kezében. A kártyák segítségével mozgatják a bábuikat a lehető legmesszebbre a központi kőtől induló öt, kövekkel kirakott és más-más színnel és szimbólummal jelzett kősvényen. A cél minél messzebbre eljutni, mert az utak elején csak mínusz pontok találhatóak; de az a játékos,



10



10

7

amelyiknek bábuja az utak bármelyikének legvégére sikerül eljutnia, 10 ponttal lesz gazdagabb. Mindenkinek öt bábuja van, amelyeket a játék végén értékelünk, így célszerű mindegyikkel szép fokozatosan előrehaladni.



Ezt úgy tehetjük meg, hogy az ösvényeknek megfelelő színű kártyákat játszunk ki növekvő vagy csökkenő sorrendben. Ha kijátszunk egy lapot, rögtön pótoljuk is, így mindig nyolc lap lesz a kezünkben. A játékosok minden ösvénynél (azaz minden színnél) eldönthetik, hogy a kártyákat növekvő vagy csökkenő sorrendben szeretnék kijátszani. Minden úthoz csak a megfelelő színű kártyákat lehet kijátszani, vagyis döntő fontosságú, hogy merre indítjuk el a sort, mert utólag az irányt már nem lehet megváltoztatni, és nem lehet kártyákat beszúrni a hiányzó sorba. Az öt bábu közül az egyik kétszer akkora, mint a többi, az ezzel elért pontszám a játék végén duplán számít. Ezért jól meg kell gondolni, hogy melyik ösvényen indítsuk útnak ezt a bábut, hiszen a végén sok múlhat rajta. A játékosok igyekeznek, hogy ahhoz az úthoz, amelyiken a nagy bábuja van, sokáig várjanak a kártyák lerakásával, ugyanis így több és talán egymás melletti kártyákat tudnak összegyűjteni, és végül egymás mellé rakni.



Egy másik lehetőség, hogy a játékos nem lerak, hanem eldob egy kártyát, és húz helyette egy másikat. Az eldobott kártyát a többi játékos felveheti, azaz célszerű nézni a többiek sorait, hogy mit dobunk el.

Változatosságot jelent, hogy a pályákon lévő köveken időnként különleges lapkák vannak. Ha valaki ezekre lép rá, annak különböző előnyei származnak belőle. Némelyik azonnali győzelmi pontot ad, vagy még egyet lehet lépni valamelyik bábuval. A harmadik nagy csoport a „kívánságkövek”: ha elegendőt gyűjtünk belőlük, plusz pontokat kapunk, ha viszont nem gyűjtünk, akkor az bizony mínusz pontokat jelent.

A játék gyorsan halad előre, és ha öt bábu beér a felső egyharmadba (6-os, 7-es, 10-es mezők), vagy ha elfogy a húzópakli, azonnal véget is ér. Lehetnek olyanok is, akiknek bábuja ekkor még talán a mínusz mezőkön állnak. Aki a legtöbb pontot gyűjtötte, az a győztes.

A kártyahúzások miatt a játékban nagy a szerencse szerepe, amihez csak kismértékű taktika társul. Ez az, amit sokan a játék hibájának tekintenek: a laphúzásban megjelenő szerencsefaktor semmivel sem lehet ellensúlyozni. Miután az egész játékidő mindössze 20 perc, ezért javasolják, hogy inkább játszunk belőle többet egymás után (mondjuk 100 pontig), hogy kicsit jobban kiegyenlítődjenek az esélyek.



A játék nagy előnye viszont, hogy szabályai annyira egyszerűek, hogy bátran lehet ajánlani olyanoknak is, akik teljesen kezdők a társasjátékos világban. Már 5-6 éves kortól lehet játszani a kicsikkel a játékot, ha a számokat felismerik, mert a különböző színekkel és szimbólumokkal még ők is könnyedén megbirkóznak. Tehát mind gyerekeknek, mind felnőtteknek jó szórakozást nyújthat ez az igazi családbarát játék. Szoktam is ajánlani családoknak mint első beszerzendő társasjáték.

Összességében a Keltis egy szép kivitelű, könnyed és egyszerű játék, ezért gyakorlottabb játékosoknak nincs is benne kihívás. A társasjátékos világában kicsit is jártasabbak közül sokan ezért is kritizálták a zsűri 2008-as döntését. Pedig a Spiel des Jahres zsűrijének felvállalt célja, hogy a díjat családbarát játékoknak igyekeznek odaítélni, vagyis olyan játékoknak, amelyek segítségével újabb embereket lehet a társasjátékos világába bevonni. Ha így nézzük, akkor Reiner Knizia Keltise erre a díjra kifejezetten jó választás volt, hiszen akárkinek mutattam meg a játékot, pár perc alatt megértette, és élvezettel játszott vele. A játék jól működik kettő, három és négy fővel is, ezért bátran ajánlom továbbra is a Keltist a társasjátékokkal most ismerkedők részére.

maat

summarum



Keltis

Tervező:	<i>Reiner Knizia</i>
Megjelenés:	2008
Kiadó:	<i>Kosmos / Piatnik</i>
Kategória:	<i>Sorozatgyűjtögető táblás kártyajáték</i>
Ajánlott életkor:	6+
Játékosok száma:	2-4
Játékidő:	20 perc



Piatnik

Legacy: The Testament of Duke de Crecy



Megjelenés: 2013

Tervezők: Michiel Justin és Elliott Hendriks

Kiadó: Portal Games

A Legacy: The Testament of Duke de Crecy a témájával tűnt ki az idejének legújabb újdonságok közül. Végül egy munkáslehelhelyezős játék, amely nem gazdasági, amelyben nem birodalmat vagy falut építünk, hanem családfát. A dobozt kinyitva rögtön a címben említett de Crecy herceg című betűvel írt végrendelete akad a kezünkbe, amelyben figyelmezteti az olvasót, hogy ha nyomot akar hagyni a világban, akkor azt megfelelő kapcsolatok kiépítésével és leszármazottainak minél kedvezőbb kiházasításával teheti meg. A játékosok ennek megfelelően, három generáción keresztül irányítják a gyerekek, unokák és dédunokák sorsát.

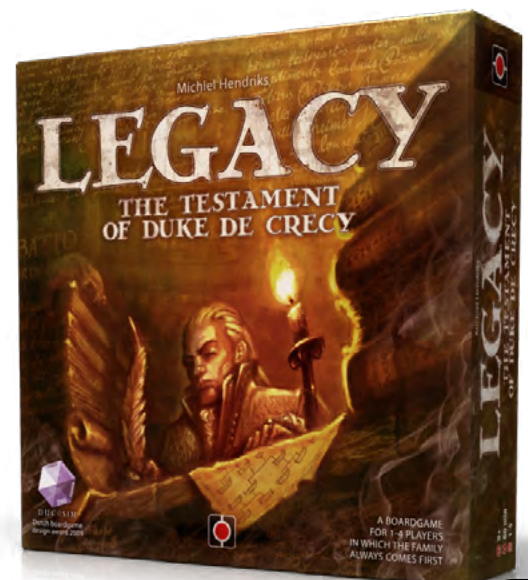


A játék elején a család csak az általunk választott nemű családfőből áll. Ő határozza meg, hogy mennyi a kezdő vagyonunk, és hány baráttal rendelkezünk. Mögötte áll egy nagyhatalmú patrónus (pl. Benjamin Franklin vagy Jean-Jacques Rousseau), aki igazából csak a játék végén támogatja patronáltját, ha az elérte az általa kitűzött célokat. A barátokat jelentő lapok a játék legfontosabb kellékei, hiszen ha családtagjainkat sikerül összehozni velük, különböző előnyökhöz juthatunk. Legfontosabb akcióink a házasság és az utódnemzés, de ezen túl figyelmet kell fordítanunk anyagi és szociális helyzetünkre is.

A játék folyamán minél több megbecsülést kell szereznünk. Ezt legkönnyebben a tekintélyünk növelésével tehetjük meg, hiszen minden generáció végén a megbecsülésünk megnövekszik a tekintélyünk aktuális értékével. A csemeték száma is folyamatosan díjazva van, és a családuknak nagy mérete is a megbecsülés növekedését eredményezi. Emellett figyelmet kell fordítanunk a bevételünkre is, mert ez az érték minden akciókkal eltöltött forduló után pénzben nyilvánul meg, amiből néha elég sokra van szükség a megfelelő házasság nyelbe ütéséhez.

A játék előrehaladtával minden generációban egyre több akciót tudunk végrehajtani. Erre szükség is van, mert folyamatosan gyarapodó családuknak egyre több házasságot kell elrendezni, és egyre több csemetét kell produkálni. Akciókat a központi vagy a saját táblánkról választhatunk. A saját táblánkon levő akciókat egy fordulóban akár többször is használhatjuk:

- Ha házassodunk, akkor egy családtagunkat összehozzuk egyik, a kezünkben levő barátunkkal. Ekkor a laptól függően vagy megkapjuk a barát hozományát, vagy nekünk kell kicsengetnünk azt. Ha a családból az aktuális generációnk egyik felnőtt tagja házassodik, akkor rögtön megkapjuk az ifjú házastárs nyújtotta előnyöket, ami rendszerint a tekintélyünk, a bevételünk vagy a



barátaink számának növekedésében nyilvánul meg. Emellett minden barátnak vannak speciális képességei, ami olykor a családba már korábban beházasodott többi azonos nemzetiségű vagy foglalkozású barátok számától függ, olykor teljesen független ettől. Az is előfordulhat, hogy jó középkori szokás szerint már előre elrendezzük a következő generáció jelenleg még gyerekkorban lévő tagjainak házasságát. Ilyenkor csak a hozományt kapjuk meg (vagy fizetjük be) azonnal, a többi előnyt csak a házasság létrejöttékor, azaz a következő generációban, a gyermekek felnőtté válásakor kapjuk meg.



- Az ifjú párok nagyon produktívak, és rögtön születik is egy gyerekük. Viszont további akciók felhasználásával tovább növelhető a csemeték száma. Ekkor vagy a véletlenre bízunk a gyermek nemét (azaz a gyermekpakli legfelső lapja születik meg), vagy igénybe vehetjük Francois Chopart urológus szolgálatait, aki praktikai segítségével befolyásolhatja a sorsot, hogy az általunk kívánt nemű baba szülessen. Ez utóbbira akkor lehet szükség, ha már korábban kinéztük a gyerekünk leendő párját, és biztosra szeretnénk menni, hogy a célszemélyt be tudjuk házasítani a családba. Sajnos az ismerőseink nem nézik jó szemmel az ilyen praktikákat, emiatt a megbecsülésünk csökkenni fog.

- Pénzből sosincs elég, és ha csak egy kevés tőkeinjekcióra van szükségünk, akkor kérhetünk kölcsön a barátainktól. Egy keveset szívesen adnak, de ha túl pofátlanok vagyunk, akkor megbecsülést, esetleg még barátokat is veszítünk. Ez aránylag egyszerű, hiszen bizonyos akciókért a kezünkben levő barátlapokat eldobva fizetünk, de figyelni kell, hogy a megfelelő előnyökkel rendelkező férj- és feleségjelölteket megtartsuk.



- Ha több barátot szeretnénk szerezni, akkor bizony szocializálódni kell. Ha csak egy új barátra vágyunk, azt ingyen is megkaphatjuk. Viszont ha egyszerre több baráttra is szert szeretnénk tenni, az bizony némi anyagi áldozatot igényel. Ilyenkor megválogathatjuk, kikkel is szeretnénk ismerkedni, és választhatunk a központi tábla mellé kirakott barátkártyák közül. Sőt, ha jól időzítünk, és kihasználjuk, hogy a barátok nem szeretnek egyedül tengődni, az utolsó előtti lap megszerzésével automatikusan megkapjuk az utolsót is. Ha másra nem, arra jó lesz, hogy legyen kit lepattintani, ha a közvélemény szemében botrányos akciót hajtunk végre.

A központi tábla akcióit egy akciófordulóban csak egyszer lehet használni, így ezekért időnként komoly harcok folynak:

- Madame du Coudray termékenységdoktor sokkal jobb eredményekkel büszkélkedhet, mint urológus ismerősünk. Bár a gyermekek nemére nincs befolyása, de a számukra igen: garantáltan ikerszülés lesz a beavatkozás eredménye. Sajnos az árát meg kell fizetni pénzben és barátokban is.
- Ha elég magasra törünk, érdemes hangzatos címeket is szerezni. Ezek befolyásunkat és bevételeinket is képesek növelni a megfelelő költségek megfizetésével. A játék előrehaladtával egyre komolyabb címek lesznek elérhetőek.

- Nem csak a címek, hanem a köz javára tett adományok is közelebb vihetnek a célunkhoz. Egy nagy ünnep vagy egy balettelőadás szervezése barátokat és megbecsülést is hozhat, de tekintélyünket a polgármesternél tett látogatással (és egy kevés adakozással) is javíthatjuk.
- Bevételeinket legegyszerűbben egy vállalkozás segítségével növelhetjük meg. Sajnos az arisztokraták nem tartják sokra, és nem is szívesen érintkeznek a dolgozó népséggel.
- Egy megfelelő birtok növelheti a tekintélyünket, bár ennek költsége van, és irigyeink sem keresik ezután társaságunkat.
- Ezen kívül célokat is tűzhetünk ki magunk elé, mint például a fűszerpiac irányítása, egy gőzgép építése vagy egy politikai párt alapítása. Ha teljesítjük ezeket a célokat, az további előnyökkel jár, ami akár abban is megnyilvánulhat, hogy a rivális családokat tudjuk valamilyen módon hátráltatni. Az utolsó generációban pedig a lapokkal fizetve nyerhetjük el patrónusunk kegyeit még jobban, aminek hatására általa kitűzött további célokat teljesíthetünk további megbecsülésért cserébe.



Eddig minden általam olvasott vagy látott ismertető kitért a gyermeklapok között előforduló Komplikáció lapokra. Úgy érzem, nekem is szót kell ejtenem róla. Ha egy gyermek születik, és a játékos egy ilyen lapot húz, akkor bizony komoly döntés előtt áll: választania kell, hogy a komplikáció következtében a születendő gyermek vagy az édesanyja halálozik el. Értelemszerűen a játék ezen eleme komoly visszatetszést kelthet egyes játékosokban, főleg ha valakinek a környezetében a valóságban is megtörtént egy ilyen tragédia. A játék előtt érdemes tisztázni a többiekkel, hogy van-e valaki, akinek az ilyen lapok kellemetlenséget okoznak, és ha igen, akkor ezeket vegyük ki a játékból. Ez szerencsére semmit sem befolyásol a játékegyensúlyon, mivel vannak pozitív hatással rendelkező gyermeklapok is (pl. rögtön születik egy ikertestvére, vagy a fiú felnőve egy Don Juan lesz, és így automatikusan szerzünk egy női barátot), és ezeket is kivéve ellensúlyozhatjuk a Komplikáció lapok hiányát. Így már biztos, hogy a tervek szerint mindig születik gyermek, bár az minden esetben átlagos lesz, és csak a neme okozhat problémát generációkra előre tervező elménknek.



megbecsülést eredményező adománylap megszerzése. Viszont ezen akciók mellett a birtok, a vállalkozás vagy egy új küldetés szerzése szinte elhanyagolható fontosságú, és gyakran csak a patrónusunk által kitűzött cél miatt van rá szükségünk, vagy mert hirtelen nincs olyan barátlap a kezünkben, amivel pl. bevételhez juthatnánk.

A játék legnagyobb hátránya a kevés interakció a játékosok között. Sok munkáslehelyezős játékban az interakció kimerül abban, hogy mi próbáljuk megszerezni a legjobb akciókat, és ezzel kiszorítjuk a többieket. Ez ebben a játékban értelemszerűen csak a központi tábla akcióira igaz, hiszen a saját

A központi táblán levő akciók kicsit kiegyensúlyozatlanok. Az ikerszülésért mindig komoly harcok folynak, és általában a forduló első játékos le is foglalja. A címek és adományok folyamatosan erősödnek a játék előrehaladtával, de a játék elején még kevesen költenek ezek megszerzésére akciót, amikor még mindennél fontosabb a gyarapodásra fókuszálni. Később viszont még egy generáción belül is komoly különbségek lehetnek a lapok között, de ez leginkább csak az utolsó generációban válik kritikussá, amikor sokat számít a kilenc

táblánk akcióit csak mi, és akár többször is használhatjuk. Ha viszont valaki konfliktusoktól mentes, legfeljebb a versengésről szóló játékot keres, annak nyugodtan ajánlom. Sajnos a lapokon található szövegek nyelvfüggővé teszik a játékot, de ha ezek nem okoznak gondot, akkor szerintem egy tökéletes családi játék.

Nagyon fontos, hogy előre tervezzünk, és ez is hozzájárul, hogy a játékot az eurogame kategóriába soroljam, bár a barátkártyák jelenléte miatt elég nagy a szerencsefaktor. A patrónusunk által kitűzött cél általában a harmadik vagy negyedik generációra vonatkozik (amelyik már nem fog felnőni a játék vége előtt, de házasságokat még tudunk előre elrendezni), és gyakran komoly mennyiségű megbecsülésben nyilvánulhat meg, ha jól megterveztük az unokák vagy dédunokák házasságait. Emellett érdemes a barátlapok egymásra hatását is figyelni, ugyanis ha egy lap pl. az azonos nemzetiségű vagy foglalkozású kártyák alapján biztosít megbecsülést, akkor érdemes folyamatosan begyűjteni az ilyen tulajdonságokkal rendelkező lapokat, és ezek beházasítása után az utolsó generációban megszerezhetjük a már a játék eleje óta tartogatott lap által nyújtott előnyöket.



Említést érdemel még a játék egyfős változata. Ebben a való élethez hasonlóan próbáljuk visszafejteni a családfánkat, felderítve az őseinket. A játékmenet nagyon hasonló a többfős játékhoz, a legfőbb különbség, hogy minden generáció elején tudomásunkra jut néhány információ az őseink származásáról, foglalkozásáról vagy életviteléről. A játék végén megbecsülést jelent, ha ezeknek az információknak megfelelően megtaláljuk őseinket, ha kiderül, hogy felmenőink gyerekeinek nemzetisége legalább az egyik szülőével egyezik, vagy ha előfordult a családukban, hogy nem arisztokrata szülőknek a gyermeke arisztokrata lett.



A játék minőségére nem lehet panasz. A kártyák és a táblák jó minőségű, tartós papírból, illetve kartonból készültek, az akciójelölők pedig festett fakorongok. Van, akinek nem jönnek be a barátok grafikái, de szerintem jól illenek a játék hangulatához, főleg mikor rádöbbenünk, hogy a nálunk levő lóarcú illető nem is férfi, hanem nő. Egyetlen problémának talán csak a központi táblán található, megbecsülést nyomon követő sávot mondanám, aminek mérete szűkösnek bizonyul, ha ugyanazon a mezőn egynél több fakocka jelölő áll, és ilyenkor nem árt a kezűgyesség a jelölők stabil egymásra helyezéséhez.

Véleményem szerint kevés ilyen jó játék van, amelyben a téma és a mechanika ennyire szoros kapcsolatban áll. Az az érzése támad az embernek, hogy egy egyedi témára egy ahhoz szorosan kapcsolódó egyedi mechanikát sikerült kifejleszteni. Az akciók mögött megbúvó háttérstorik segítségével tökéletesen meg lehet magyarázni, hogy az adott akció végrehajtásáért miért kell pénzt, barátokat, esetleg tekintélyt áldoznunk, és ebben a szabálykönyv színesítő szövegei is segítenek. A játékos könnyedén beleképzelheti magát egy prominens, felfelé törekvő család fejének a helyébe, akinek néha az arisztokrácia szemében visszatetsző cselekedetet kell végrehajtania bizonyos anyagi fedezet biztosítása érdekében, ami szükséges egy nagyhatalmú barát beházasításához.

A barátkártyák nem csak a mechanika, de a történet miatt is központi elemei a játéknak. A 75 lap mindegyike egyedi, és önmagukban is egy-egy kis sztorit mondanak el. Friedrich, a zsaroló segít barátlapokat szerezni a többi játékos kezéből. Armand, az uzsorás segítségével tekintélyre válthatjuk bevételünket. Ann, egy titkos társaság vezetője megbecsülést szerez nekünk, ha legalább 6 barátunk van. Arianne, a kurtizán, akció felhasználása nélkül is hajlandó férjhez menni, ha találunk neki megfelelő partnert a családjában.

És ez a játék legnagyobb erőssége. A végére kialakul egy nagy család több generáción átívelő története, ami leolvasható az előttünk felépülő családfáról. Visszaemlékezhetünk, hogy milyen áldozatokat kellett hoznunk egy hercegi sarj behálózásáért, hogy milyen szerencsés volt az egyik pár, akik külső beavatkozás nélkül is ikreket szültek, vagy hogy az egyik fiú csak lányokat tudott nemzeni, és ezzel nehéz helyzetbe hozott minket, mert így nem tudtunk megszerezni egy hőn áhított hozományt. Ha a játékos nem is győztesen kerül ki a játékból, mégis azt érezheti, hogy nem csak letett valamit az asztalra, de a megfelelő tervezéssel képes volt magasra juttatni a családját, és ezzel nyomot hagyott a történelemben.

Eraman



summarum



Legacy: The Testament of Duke de Crecy

Tervezők:	<i>Michiel Justin, Elliott Hendriks</i>
Megjelenés:	<i>2013</i>
Kiadó:	<i>Portal Games</i>
Kategória:	<i>Munkáslehelyezős, sorozatgyűjtögetős társasjáték</i>
Ajánlott életkor:	<i>8+</i>
Játékosok száma:	<i>1-4</i>
Játékidő:	<i>60 perc</i>



1, 2, 3! Now you see me...



Megjelenés: 2013

Tervező: Perea Pau Llistosella

Kiadó: HomoLudicus

A JEM magazin előző számában már megemlítettem ezt a játékot, most viszont kivesézem. Az esseni kiállítás óta eltelt idő alatt a sokadik partin vagyok túl, és elmondhatom, hogy ez egy zseniális társasjáték. A játék igen egyszerű: van egy farm, ahol kerítés mögé vannak zárva az állataink: úgy, mint tehének, lovak, malacok és bányók. Ezek az állatok egyszer csak elkezdenek össze-vissza rohángálni, kiugrani, beugrani, helyet cserélni. A feladat csupán annyi, hogy rájövünk, mi változott meg.

A négy esemény

A kerítés első ránézésre biztonságot nyújt az állatkáinknak, csak hogy mindig van egy engedetlen a csapatban, aki ki akar tűnni a többiek közül. Az illető állat 4 dolgot tud csinálni:

1. Kiugrik a kerítésen, és ezzel fogatkozik az állomány.
2. Egy újabb állatka beugrik a kerítésen, mondjuk egy olyan, amelyik egy másik tanyáról szökött el.
3. Nem tudnak nyugton maradni ezek a jószágok, valamelyik mindig a kicsit arrébb levő fűvet részesíti előnyben, és ezért akár képes elhagyni eddigi helyét is. Amikor elmozdul egy állat, akkor legalább egy kártyahossznyi távolságra kell elmennie kiinduló pozíciójától.
4. Végezetül a legfurcsább, ami történhet a karámon belül, amikor két állat helyet cserél. Arra, hogy ezt miért csinálják, még nem jött rá a tudományos világ, de egy biztos: ezt lehet a legnehezebben észrevenni.

A folyamat

Minden játékosnak van 4 kártyája, ezeken a négyféle állat képe található. A csorda tulajdonosa, azaz a soron következő játékos kiválaszt 10-15 állatot a (lényegesen több állatot tartalmazó) készletből, és azt egy határozott rázással kidobja két tenyeréből az asztalra, úgy, hogy azok ne fényév távolságra legyenek egymástól. Körülbelül 25x25 cm-es territóriumot kell létrehozni az állatseregletnek. Ezután a többi játékos jól megnézi az állatok elhelyezkedését, helyzetét, távolságát a többi állattól számítva. Fotografikus memóriával rendelkező játékosok kerüljék a játékot, mert soha többé nem fog velük játszani senki.



Miután mindenki memorizálta az állatok minden porcikáját, a csorda tulajdonosa húz egy eseménykártyát, ami megmondja, hogy melyik állattal mit kell csinálnia. Ezt igyekszik a legnagyobb csendben végrehajtani. A művelet alatt a többi játékos semmilyen körülmények között nem nézhet az asztal azon részére, ahol az események zajlanak. Miután megtörtént a változtatás, mindenki kinyitja a szemét, és rádöbben, hogy halványlila segédfogalma sincs arról, hogy ki, hol, mikor és kivel. Na, jó, azért van, akinek van tippje, de nem is az a cél, hogy milliméterre pontosan megállapítsuk, mi történt. Sokszor az is elég, ha csak sejtjük az eseményt. A játékosoknak nem kell tudniuk, mi történt, csak annyit kell tudniuk, hogy milyen állattal vagy állatokkal. Ezt titkos szavazással döntik el, majd egyszerre felcsapják lapjaikat, és a nyáj gazdája közli a rossz hírt a többiekkel, miszerint senki nem emlékezett jól a korábbi felállásra. Azok a játékosok, akik eltalálták, hogy melyik állattal történt valami, kapnak egy

pontot, de ha senki nem találta el, akkor az állatok gazdája kap egy pontot. Itt meg kell jegyezni, hogy ez nem a legjobb pontozási rendszer, ugyanis három különböző nehézségű feladat van. Ha „kimegy vagy bejön egy állat”, az viszonylag könnyen észrevehető, mivel egyszerű számolással ellenőrizhető az állatok mennyisége. Ez a két legegyszerűbb esemény a lehetséges négy közül. A következő, amikor elmozdul egy állat, amár nehezebb, mivel itt már tudni kell azt is, hogy ki, ki mellett volt. És végül a legnehezebb, amikor két állat helyet cserél. Ez nekem nem mindig, na, jó, szinte soha nem jött össze, de ez nem a játék hibája.

Szóval három nehézség, és mégis mind -egyugyanannyi pontot ér. Én azt a variációt vezettem be, hogy a ki-, és beugrálás 1 pontot, az elmozdulás 2 pontot, a helycsere 3 pontot ér. Egyébként a cserénél mindkét érintett állatot meg kell nevezni, nem elég az egyiket. A játék addig tart, míg minden játékos háromszor volt gazda. Ekkor összeszámoljuk a pontjainkat, és aki a legtöbbet szerezte, az a győztes.



A ráadás

Aki kint volt Essenben, és vett egy ilyen játékot (persze nem az utolsó napon!), az kapott hozzá egy kis csomagot, ami a játék kiegészítője. Ebben további bárányok és tehénnek vannak, csakhogy ezek színe eltér az alapjátékban találhatóktól: a bárányok nem fehérek, hanem feketék; a tehén meg nem sötétbarnák, hanem lilák. Ezeket ugyanúgy beválogathatjuk a csapatba őket. A lila tehénnél és a fekete bárálynál nem számít a szín, csak az állat fajtája. Ha ezt belekeverjük az alapjátékba, garantált a káosz.

A játék igen egyszerű, és ezért nagyszerű. Játszottam vele 5 évesekkel, iskolásokkal és felnőttekkel is. Mindenkinek tetszett, és szerették. A pontozást már más is említette, de ez orvosolható az említett egyszerű házi szabállyal.

A játékot sajnos nem lehet itthon kapni, de aki tudja, szerezze be, mert egy viszonylag olcsó és jó játék, amit mindenkinek ki kell próbálnia!

dracsaba



summarum

1, 2, 3! Now you see me...

Tervezők:	<i>Perepau Llistosella</i>
Megjelenés:	2013
Kiadó:	<i>HomoLudicus</i>
Kategória:	<i>Memóriajáték</i>
Ajánlott életkor:	8+
Játékosok száma:	3-8
Játékidő:	20 perc



Speculation



Megjelenés: 1992

Tervező: Dirk Henn

Kiadó: Queen Games

Dirk Hennt, a játék szerzőjét talán nem kell bemutatnom, mivel mind a könnyed családi játékok, mind a gamer játékok világában letette már kézjegyét. Az Alhambra és a Metro a családi, a Shogun és a Colonia pedig a gamer játékok gyöngyszemei. A Speculation valahol e két világ között lebeg, és nagyon megosztja a játékosokat.

A játék táblája első ránézésre egy EKG-leletre hasonlít, azonban közelebről szemügyre véve biztosak lehetünk benne, hogy nem az. Akik nem veszik észre az árulkodó jeleket, azoknak fogalmuk sincs, hogy miről szólhat a játék, de azt tudják, hogy nem akarják kipróbálni. Nos, kis csapatunk az idei esseni kiállításon két részre szakadt, miszerint ketten a kipróbálás mellett, négyen pedig ellene szavaztak. Az első benyomás a szabályok ismertetése után az volt, hogy a másik csapat lehet, hogy jobban döntött. Aztán elkezdtük a játékot, és percről percre, körről körre lettem egyre csendesebb, és éreztem, hogy beszippant a játék. A mechanizmus igen egyszerű: húzunk a két zsákból egy-egy jelölőt, majd végrehajtjuk az akciót, már ha van, aztán kártyát játszunk ki, és végül lépünk. Ennyi az egész, semmi több. Na azért nem ilyen egyszerű, mivel ezen igen egyszerű cselekedetek között annyit kell számolnunk és terveznünk, hogy füst száll föl a fülünkéből.

A játék menete

A soron következő játékos húz a két zsákból, az egyikből egy akciót, a másikkal egy lépésszámot. Amennyiben kereskedés akciót húzott, minden játékosnak lehetősége nyílik arra, hogy egy részvényt eladjon, és egy részvényt vegyen. Ezek egyike sem kötelező, és csak az egyik is végrehajtható. Miután a játékosok adtak-vettek, mindenki a saját paklijának két kezben tartott lapjából, amelyeken a társaságok szerepelnek, az egyiket kiválasztja, és képpel lefelé lehelyezi. Amint mindenki választott, felfordítjuk a lapokat, és a játékosok sorrendjében lépünk annyi szabad mezőt a kijátszott részvényvel, amennyit a másik zsákból húzott kerek jelölő mutat, azaz 1-6 lépést. A lépéskor csak a szabadon lévő mezőket számoljuk, így ahol már van egy társaság jelzője, azt kihagyjuk. Ezek után a kezdő játékos balján ülő hajtja végre ugyanezeket a feladatokat. A játék addig tart, míg valamelyik részvény nem éri el a tábla utolsó mezőjét.

A jelölők

Négyféle akciójelölő van az egyik zsákban: 3 kereskedésre ad lehetőséget, 1-1 pedig negatív, illetve pozitív irányba befolyásolja egy részvény értékét, továbbá van még 1 semleges, ami semmilyen akciót nem enged. Ez alapján talán már kiderült, hogy ez egy tőzsdés játék, legalább is a témáját tekintve. Szerintem nyuszis játék is lehetne, ahol répkát kell szerezni, de ez mellékes.

A tábla

A táblán, mint említettem, egy tőzsdei cikk-cakk látható, ahol a különböző sávokban más-más értékek vannak megadva. Minden esetben azt kell megvizsgálni, hogy a kiszemelt részvény a legelső részvénytől számítva hányadik helyen tartózkodik. Ez határozza meg, hogy az adott sávban mennyit ér a papír. Ha úgyesen spekulálunk, akkor olcsón veszünk és drágábban adunk el. Ez a cél nem mindig jön össze, mert a piaci árakat csúnyán befolyásolják a játékosok minden körben. Ahogy haladunk előre az időben és a





táblán, úgy lesz egyre értékesebb a sor elején lévő részvények halmaza, és egyre értéktelenebb a sor végén lévőké. Sokszor előfordulhat, hogy olcsón megveszünk egy részvényt a busás haszon reményében, aztán a játék végén örülünk, ha nem kell fizetnünk azért, hogy eladhassuk. Igen, előfordulhat, hogy az eladó fizet, amikor eladja az értékpapírját, de a legtöbb esetben már azelőtt eladjuk a részvénycsomagokat, mielőtt nagy baj lenne. Az is benne van a pakliban, hogy vásárolunk egy olcsó részvényt, ami szép lassan felértékelődik, és egy hirtelen indíttatás következtében lezuhan az értéke. Ilyenkor elsápadnak a részvénytulajdonosok, és látszik rajtuk, hogy legalább olyan tragikusan érinti őket az értékcsökkenés, mintha valós részvényekkel történt volna az eset.

A kártyák

Minden játékosnak 9 kártyája van. Ezek közül nyolc játékban található társaságok neveit jelölik, a kilencedik pedig azt

a legrosszabb dolgot, ami a játékban történhet: Bank Holidayt, azaz munkaszüneti napot. Ha a kártyák kijátszásakor legalább egy Bank Holiday lap kijátszásra kerül, akkor a részvények nem mozdulnak. Ez sokszor kellemetlen perceket tud okozni a játékosoknak, például ha kijátszunk egy olyan kártyát, ami az egyik részvényünket felértékelné, és ezzel nagy haszonra tehetnének szert. Ekkor jön a Holiday, és annyi az egész tervnek.

A játék az elejétől a végéig egy nagy számolás. Mindent számolni kell: hogy hányadikként lépünk; hogy hol áll jelenleg a részvény ára; hogy feltehetőleg hol fog állni a lapok kijátszása után; hogy ki fog eladni és venni, és a legfontosabb, hogy mit. Mindenesetre a Speculationt kizárólag azoknak ajánlom, akik szeretik azokat a játékokat, amelyek nagyon szárazak (mert ez az), és szeretnek számolni. Egyesek szerint az a baj a játékkal, hogy számolás, viszont a kártyák kijátszása nem kiszámítható, és ezért nehezen tervezhető a játék menete. Ez valóban így van, de kérdem én, a való világban ki az, aki pontosan tudja, hogy egy részvény a kereskedési napon milyen irányba és mekkora mértékben fog elmozdulni? Na ugye, hogy ugye?!

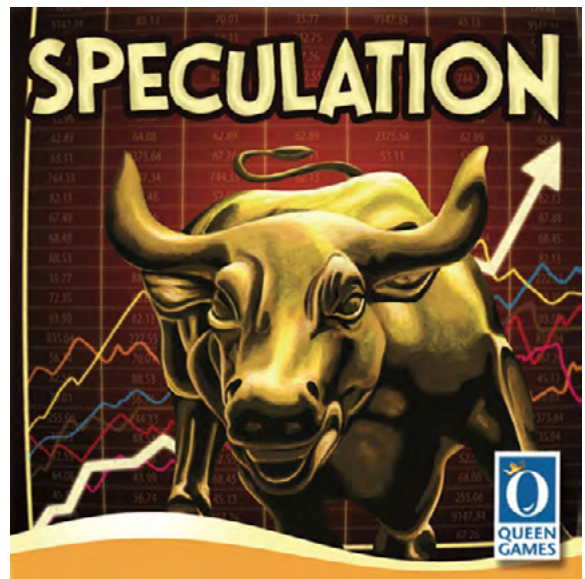
Szerintem ez a játék annak ellenére, hogy sokat kell agyalni, nagyon kellemes és izgalmas perceket tud okozni, és jót tett neki az új kiadás, melyet a Queen Games követett el.

drcsaba

summárum

Speculation

Tervező:	<i>Dirk Henn</i>
Megjelenés:	<i>1992</i>
Kiadó:	<i>Queen Games</i>
Kategória:	<i>Tőzsdés társasjáték</i>
Ajánlott életkor:	<i>10+</i>
Játékosok száma:	<i>3-6</i>
Játékidő:	<i>45 perc</i>



Vikings: Warriors of the North



Megjelenés: 2013

Tervezők: Tomasz Kaźmierski
és Tomasz Kaznocha

Kiadó: REBEL.pl

A Vikings: Warriors of the North játékban a játékosok viking jarlokat (törzsi vezetőket) alakítanak, akik észak uralmáért és a vikingeket irányító uralkodó címéért küzdenek. Ezt az a játékos kaphatja meg, aki az összes falut felprédálja, és vezetői hatalmának bizonyítékeként a saját kikötőjébe viszi a thane-ok (nemesek) lányait. Aki a legbátrabbnak és legélesebbnek bizonyul, valamint az istenek támogatását is elnyeri, egy hatalmas ünnepség keretében észak uralkodójává válhat.

A játék elsősorban kártyajáték, ami egy táblával van kiegészítve, hogy a játékosok mozgását nyomon lehessen követni. A táblán a tenger egy részlete látszik szigetekkel és szárazföldekkel tarkítva, amely négyzetrácsban elhelyezett, egymást érintő kör alakú mezőkkel van lefedve. A játékosok a hajójukkal ezeken a mezőkön mozoghatnak a négy égtáj irányában. Minden ilyen mezőn rúnákkal vannak jelölve azok az irányok, amelyek nincsenek blokkolva szárazföldekkel vagy gleccserekkel, és amely irányokba a játékosok el tudnak mozdulni. A legfeljebb négy játékos a tábla négy oldalának közepéről indul, és megpróbál eljutni a tábla másik három oldalán, a többi játékos kikötőinek közelében fekvő falvakba. Ott elrabolják a játék megnyeréséhez szükséges lányokat, és ezeket visszaviszik a saját falujukba, miközben nem csak egymással, de a tengeri szörnyvel is megküzdenek. Aki először összegyűjti a három lányt a saját kikötőjébe, megnyeri a játékot.

A játékot a kártyák irányítják, melyekből három típus található a pakliban. A szélkártyákkal a lapon jelzett irányokban mozoghat egyet a játékos hajója, ha a mező, amelyen éppen áll, ezt lehetővé teszi. A személylapokat a játékos a saját hajójára teheti le, mint legénységet, amelyek azután valamilyen





bónuszt biztosítanak. A hajón három hely van, és a megszerzendő lányok is legénységnek számítanak, legalábbis abból a szempontból, hogy foglalják a helyet a hajón. Az eseménykártyák változatos lehetőségeket biztosítanak a játék folyamán a gyorsabb haladásra, a harci eredmények befolyásolására vagy a többi játékos hátráltatására. Ezek között van olyan, amit a játékos csak saját körében játszhat ki, de olyan is, amikkel más játékosok által kijátszott eseménylepokra reagálhat, és módosíthatja vagy megakadályozhatja azok hatását. Bizonyos eseménykártyákon a táblán égtájakat jelölő rúnák egyike látható, így ezek a szellapokhoz hasonlóan a

hajó mozgatása céljából is kijátszhatóak. Sajnos a szélkártyák kivételével a lapok erősen nyelvfüggőek, így megfelelő angol nyelvtudás kell a játékhoz.

A játékos a saját köre elején húz két kártyát, majd a kezéből kijátszik akárhány lapot, végrehajtva az azokon szereplő akciókat. Eközben végrehajthat egyet a bármikor, kártya nélkül elérhető 5 standard akció közül. Végül, a köre lezárásaként még evezhet egyet, azaz mozoghat egy mezőt szintén kártya felhasználása nélkül. Az 5 standard akció: egy másik játékos hajójának megtámadása; csata a tengeri szörnyel; egy falu felprédálása és az ott található lány elrablása; a hajón található lány(ok) elhelyezése a saját kikötőben; valamint egy új lap húzása két másik lap eldobásáért cserébe. Ha harcba bocsátkozunk, akkor ennek kimenetele a támadó fél hatoldalú kockával elvégzett dobásán múlik: 1-3 a támadó szempontjából kudarcot, 4-6 sikert, illetve másik játékosal csatázva a 6 (vagy a módosítókkal elért ennél nagyobb érték) kiemelkedő sikert jelent.



Ha a játékos veszít a tengeri szörny ellen, csupán annyi kár éri, hogy vissza kell mozognia arra a mezőre, ahonnan a tengeri szörny mezőjére lépett, és elhasználta a körében az egyetlen standard akcióját. Ha viszont nyer, húz két lapot, és áthelyezheti a szörnyet a tábla bármelyik másik mezőjére, ahol sem játékos, sem falu nem található. Ha két játékos csatázik, akkor a nyertes véletlenszerűen húz egy lapot a vesztes játékos kezéből, és még egyet a húzópakliból. Kiemelkedő siker esetén a támadó elveheti a vesztes fél hajóján található egyik személyt, és átrakhatja a saját hajójára. Így lehetőség nyílik rá, hogy megfelelő tervezéssel (mert nem árt néhány módosító lapot összegyűjteni a 6-os értékű dobás biztosításához) egy másik játékostól szerezzük meg az egyik távoli falu leányát, és így ne kelljen elvitorlázni a messzi távolba.

A játék legnagyobb (és talán egyetlen) pozitívuma a lélegzetelállítóan gyönyörű grafika. Bartek Fedyczak és Jarek Nocoń képei néhol majdnem fényképhez hasonló minőségűek, és játék közben a játékosok néha előszeretettel merülnek el ezek nézegetésében, tanulmányozásában.

A dobozt kinyitva rá kell döbbenünk, hogy egy tipikusan túlméretezett játékkal van dolgunk.

Ilyen esetekben általában a tábla mérete a meghatározó, de ebben az esetben ez alapján legalább 5 centimétert lehetett volna nyerni mindkét irányban, és úgy tűnik, hogy a szabálykönyv miatt volt ekkora dobozra szükség. Viszont ezt kinyitva kiderül, hogy egy kicsivel kisebb betűméret és formátum egyáltalán nem rontott volna az olvashatóságon.



A gyönyörű grafika okozta első meglepetést követően már az első néhány körben kiderül, hogy a szélkártyák felépítése, és ezeken, valamint a táblán rúnákkal jelölt égtájak komoly kihívást jelentenek. Ugyanis a szélkártyák első ránézésre a magyar és francia kártyák lapjaihoz hasonlóan úgy vannak kialakítva, hogy ha valaki fejfelé tartja őket, akkor is ugyanúgy használhatóak. De ez sajnos tévedés, ugyanis nagyon is számít, hogy egy szélállapot használva észak és kelet, esetleg dél és nyugat közül kell-e választanunk.

A lap közepén található a tábla térképének kicsinyített képe, de ez sem segít sokat, mert az elég szimmetrikus ahhoz, hogy bogarászni kelljen annak eldöntéséhez, hogy jól tartjuk-e a kezünkben lévő lapot. Ezen a kis térképen be vannak jelölve a választható égtájak, de azért ehhez is lehetett volna élénkebb színt, esetleg nagyobb méretet használni.

Ha valaki nem akarja bogarászással

tölteni az idejét, az megkönnyebbülhet, mert a lapok sarkain szimbólumokkal is fel vannak tüntetve a választható égtájak, de jó fajta viking témájú játékhoz illően ehhez viking rúnákat használtak. Nem tudom, kinek mekkora gyakorlata van a rúnaolvasásban, de mi elég hamar rádöbbszünk, hogy egyszerűbb inkább a kicsinyített térképet böngészni, mert nem elég hogy ismeretlen szimbólumokról van szó, de aki nem a tábla megfelelő oldalán ül, annak még el is kell forgatni a rúnát (képzeletben vagy a lapot forgatva) a sikeres azonosításhoz.



Hogy mekkora élményt nyújt a játék, az erősen függ a játékosok vérmérsékletétől. Ha a csapat tagjai előszeretettel tesznek keresztbe egymásnak, és nyugodt szívvel támadják meg a többieket, akkor a játék valódi élmény lehet, amelyben egy csata során nem csak a harcban résztvevő felek küzdenek, de a többi játékos is beleszólhat, és jól megválasztott lapokkal módosíthatja az eredményt. Ilyenkor komolyan végig kell gondolni az útitervet is, hisz a többi játékos elkerülése vagy megtámadása döntő fontosságú lehet a játék kimenetele szempontjából, és a tengeri szörny legyőzésével és megfelelő áthelyezésével is előnyre tehetünk szert. Ha viszont nyugodtabb, konfliktuskerülő csapattal játszunk, akkor a győztes kiléte főleg a szerencsén és a szélállapokon megadott irányok sikeres értelmezésén múlik, mert a játékosok az eseménylapok nagy részét is mozgásra használják fel, és egy-egy összetűzésben ritkán vesz részt a lapjait tartalékoló többi játékos. Ekkor a játék főleg a legrövidebb, a lapokkal bejárható útvonal megtalálásáról, illetve az ezt segítő néhány esemény-, esetleg személylap kiválasztásáról szól.



Sajnos a játék erősen szerencsefüggő, hiszen sok múlik a kártyákon és csata közben a kockadobáson is. A dobás szerencsefaktorát csökkentő kártyák összegyűjtése nem könnyű, hiszen körönként csupán 2 lapot kapnak a játékosok, és ha egy jól megtervezett akciót akarnak végrehajtani, és biztosra akarnak menni, arra gyakran majdnem az összes lapjukat elhasználják, és a következő körökben már muszáj a szerencsében bízniuk. A lapok gyűjtésével sem lehet biztosra menni, mert minden akciónkba bármelyik más játékos is beleavatkozhat, így ha mi állunk nyeresre, szinte biztos, hogy a többiek összefognak ellenünk. Ha pedig egyszerűen rossz lapok jönnek, a körünk egyetlen akcióból áll: evezéssel mozgunk egy mezőt.

A csapat vérmérséklete az alkalmazandó módszert is befolyásolja. Ha komoly összetűzésekre számítunk, akkor sokat jelenthetnek a megfelelő bónuszokat adó legénységi tagok, viszont ekkor kevesebb hely marad a hajón a lányoknak, és többet kell fordulnunk a cél eléréséhez. Nyugodtabb játék esetén viszont akár egy kört leírva összeszedhetjük a három lányt, és egyéb legénység nélkül is gyorsan megszerezhetjük a győztesnek járó uralkodói címet.

Szóval, ha érdekel a viking téma, szereted a gyönyörű, élethű képeket, és előszeretettel csatázol a többiekkel, akkor élesítsd a bárdodat, imádkozz az istenekhez, húzd fel a vitorlát, és indulj neki észak háborgó vizeinek, hogy bátran szembeszállj akár még a tengeri szörnyel is!

Eraman

summárum



Vikings: Warriors of the North

Tervezők:	<i>Tomasz Kaźmierski és Tomasz Kaznocha</i>
Megjelenés:	<i>2013</i>
Kiadó:	<i>REBEL.pl</i>
Kategória:	<i>Kártyák által irányított társasjáték</i>
Ajánlott életkor:	<i>12+</i>
Játékosok száma:	<i>3-4</i>
Játékidő:	<i>45 perc</i>



Carcassonne: South Seas



Megjelenés: 2013

Tervező: Klaus-Jürgen Wrede

Kiadó: Hans im Glück

Előljáróban röviden bemutatnám a Carcassonne alapjátékot, ha valaki esetleg még nem találkozott volna vele. Klaus-Jürgen Wrede 2000-ben megjelent társasjátéka igazi klasszikus, rengeteg kiegészítővel és egyéb klónokkal. A játék menete végtelenül egyszerű: felhúzzunk egy területlapkát, amelyen vár, út, kolostor vagy mezőrészt lehet bármilyen kombinációban, és letesszük az asztalra úgy, hogy illeszkedjen a többihez, majd eldöntjük, hogy valamelyik részére elhelyezzük-e egyik bábunkat. Ha sikerül befejezni (bezárni) egy utat, várat vagy kolostort, amelyen egy bábunk állomásozott, akkor pontokat kapunk érte. A játék végén az összefüggő mezőn lévő befejezett várak után is pontok járnak. Kevés taktika, sok szerencse és 100% szórakozás.



Amikor sokat társasjátékozó barátaimmal hallottunk az új megjelenésről többen felkiáltottak: Hány bőrt lehet még lehúzni erről a játékról? Szeretném gyorsan megnyugtatni a szkeptikusokat és tiltakozókat, hogy ez most tényleg valami új, valami más. Az alapkonceptió persze maradt, a véletlenül húzott lapkák elhelyezése nem változott, de a pontszerzés sokkal izgalmasabbá vált, és persze a körítés, a design igazán szépre sikerült.



A Dél-tenger csodás kis szigetvilágába csöppenünk, ahol szorgalmas szigetlakóink banánt szüretelnek, halásznak és kagylót gyűjtögetnek nekünk, hogy a kereskedőhajókra berakodva végül győzelmi pontokká válthassuk áruinkat. Ugye nem is olyan rossz életkép ez ilyen hideg téli napokon. A játék szép faelemeit öröm volt kézbe venni, és sokkal izgalmasabb ezeket gyűjteni, mint csak pontokat. (Aki játszott már Fincát, tudja, miről beszélek.)



A sziget megfelel az alapjáték várának, a palló az útnak, a tenger a mezőnek és a piac a kolostornak. A területlapkák ezen a részen változatos elrendezésben. Minden körünkben felhúzzunk egyet, és hozzáillesztjük a lent lévőkhöz, majd eldöntjük, elhelyezzük-e rá egy szigetlakót – ugyanúgy, mint az alapjátékban. Ha befejezünk egy szigetet/pallót/tengeröblöt, és volt rajta szigetlakónk, annyi banánt/kagylót/halat kapunk, amennyi ilyen ikon van a befejezett területen összesen. Ha az árukat szorgalmasan gyűjtögetjük, minden körünk végén pontokká válthatjuk az éppen felcsapott 4 kereskedőhajó-lapka valamelyikén. A vitorlára rajzolt áruk



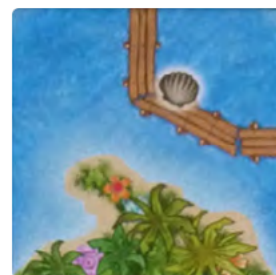
beadásával eltehetjük a hajólapkát 3, 4, 5 vagy 6 pontért. Az alapjátékhoz képest sokkal kevesebb pontot lehet szerezni; de ez nem is baj, mert átláthatóbb, ugyanakkor kiszámíthatatlanabb lett így a pontozás, hiszen a hajólapkákat képpel lefelé gyűjtjük. A másik pozitív változtatás, hogy új akciólehetőségként vissza is vehetünk egy bábut a tábláról, ha nincs egy sem a készletünkben. Egy piacot teljesen körbeépítve ingyen megkapjuk a legértékesebb hajólapkát, az áruk befizetése nélkül. A játék végén a nem befejezett területekért is megkapjuk a rajtuk lévő árukat, és ezek további pontokat érnek 3:1 arányban.



Ezt a változatot is a szerencse vezérli – hiszen sok minden függ attól, hogy ki milyen területlapkát húz fel –, ugyanakkor a többi játékos készletét figyelve megpróbálhatjuk előlük megszerezni az értékesebb hajókat. Itt is működik az indirekt bekötés, amellyel olyan területek után kaphatunk árukat, amit nem mi foglaltunk el először. Ugyanis ha egy területrészen már van egy (bármilyen színű) szigetlakó, akkor hiába illesztjük hozzá a lapkát, arra a területre már nem tehetünk bábut. Ha viszont a lapkát úgy rakjuk le, hogy azzal két, korábban különálló területrészt (amik közül az egyikben a mi szigetlakónk van) összekötünk, akkor hirtelen társtulajdonosok leszünk egy elég nagy méretű területen. Ha egy szigeten/pallón/tengeren két játékosnak ugyanannyi bábuja tartózkodik, mikor az befejeződik, mindketten megkapják az árukat. Ha valaki többségben van, természetesen ő kap mindent.



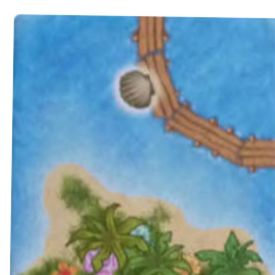
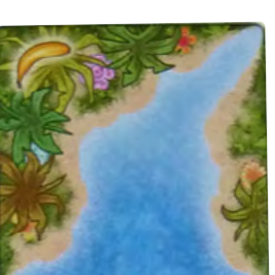
A játék végét két dolog válthatja ki: ha elfogynak a területlapkák vagy a hajólapkák. Ilyenkor gyorsan kiosztjuk a táblán maradt szigetlakók után járó árukat, összeszámoljuk a pontokat, gratulálunk a győztesnek, és kezdődhet is a következő parti. Míg az alapjáték ketten a legtaktikusabb, ezt a változatot szerintem négyen a legjobb játszani.

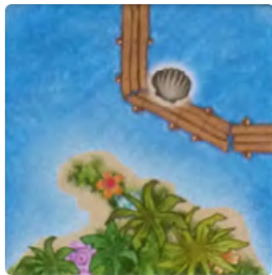


A játékhoz rögtön egy kiegészítő is megjelent, ami további taktikára és interakcióra ad lehetőséget, nem melleleg vicces és szép. Ha már szigetvilágban járunk, színre lép a szépirodalom egyik leghíresebb bennszülöttje, Péntek egy helyes, kis fekete figura képében, aki minden héten egyszer saját kis szigetén éldegélve valamilyen bónusszal ajándékozza meg a játékosok mindegyikét, amennyiben tudnak élni a lehetőséggel.



A gyakorlatban ez úgy működik, hogy az alapjáték területlapkáit hetes oszlopokban egy „idővonallá” rendezzük, és mindig a soron következő lapkát elvéve tudjuk követni az idő múlását. (Igen, tudom, sok megrögzött játékos már tiltakozik, hogy miért nem választhatja azt a lapkát, amit ő szeretne. Hát, csak.)

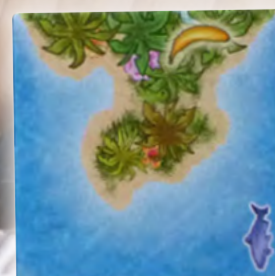
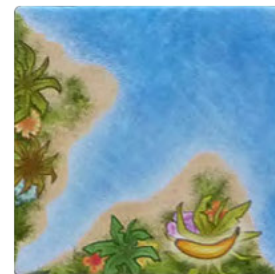




Mikor új hetet, azaz oszlopot kezdünk, Péntek szigetének egy újabb részletén egy bónusz válik aktívvá, amely a következő hétre vonatkozik. Ezek a következők lehetnek: valamely áru termelésekor eggyel többet kap a játékos; a hajóba berakodás eggyel olcsóbb; lehet a játékosoknak egymással (az aktív játékoskal) cserélni (I love Catan); lehet egyazon körben szigetlakót lehelyezni és felvenni is. Ha a szigetnek már mind a hat része fel lett fordítva, a továbbiakban a kis fekete figura áthelyezésével történik a következő hétre vonatkozó bónusz kiválasztása. Amikor gyerekekkel játszottunk, azt várták a legjobban, hogy ők tehesék át Pénteket. Szerencsére a hetes blokkok miatt ez 2, 3 és 4 játékosnál is minden körben tolódik. Ez a kis kiegészítő a játékot nem bonyolítja, de színesebbé teszi.

Összegezve a játékot: a hangulat karibi, a szabályok egyszerűek, a játék szép. Minden adott egy könnyed családi vagy baráti szórakozáshoz. És ha nem jön ki a lépés, mindig lehet a szerencsére fogni.

mandala



summárum



Carcassonne: South Seas

Tervező:	<i>Klaus-Jürgen Wrede</i>
Megjelenés:	2013
Kiadó:	<i>Hans im Glück</i>
Kategória:	<i>Lapkalerakós, területfoglalós játék</i>
Ajánlott életkor:	8+
Játékosok száma:	2-5
Játékidő:	35 perc



THÉBA ÉS THEBES: THE TOMB RAIDERS



Megjelenés: 2013

Tervező: Michael Feldkötter

Kiadó: Queen Games

Ötödik osztályos voltam, amikor egy osztályfőnöki órán feltették a szokásos kérdést, hogy mi szeretnék lenni, ha nagy leszek. Máig emlékszem a válaszomra: vagy újságíró, vagy régész. Arra már nem emlékszem, miért szerettem volna újságíró lenni, de azt tudom, hogy régész azért, mert a történelem volt a kedvenc tantárgyam. Persze, ahogy az lenni szokott, egyik sem lett belőlem, de a történelem szeretete és a régi korok utáni érdeklődés megmaradt. Most egy régészeti témájú társasjátékot és annak idén megjelent kártyaváltozatát szeretném bemutatni, legalább ennyi megvalósul gyermekkori álmaimból.



Peter Prinz 2007-es alkotásáról, a *Thébáról* lesz szó (eredeti nevén *Thebes*, de mivel szerencsére magyar kiadást is megért, ezért én a magyar nevét használom), illetve ennek idei esseni újdonságáról a *Thebes: The Tomb Raiders* hangzatos névvel rendelkező kártyaváltozatáról. Pontosabban ez a játék már 2004-ben megjelent *Jenseits von Theben* néven. Akkor maga a szerző adta ki saját költségéből, igen kis számban (először 100, majd 300 darabot). Ahogy nézegettem a BGG-n

Théba ókori egyiptomi város, már az Egyiptom [Óbirodalmaként](#) jelzett időszakban is közigazgatási központ volt, majd a [Középbirodalom](#) és az [Újbirodalom](#) nagy része alatt az ország fővárosa volt. Az [Amarna-reform](#) néven ismert kulturális és vallási reform után szinte észrevétlen lassúsággal hanyatlani kezdett, politikai befolyása csökkent. Felső-Egyiptomban Théba vezetésével önálló teokratikus királyság jött létre, amelyet a núbiai hódítás szüntetett meg, majd a perzsa hódítás idején a maradék kultikus jelentősége is megszűnt. 1979 óta [világörökségi](#) helyszín, ahol olyan épületek és nevezetességek találhatóak, mint a luxori és karnaki templom, illetve a Királyok és a Királynék völgye.



(BoardGameGeeken), a két játék mechanikája megegyezik, csak a *Queen Games* szebb dizájnt adott hozzá, és megfelelő marketinggel tette ismertebbé a *Thébat*, méghozzá annyira, hogy 2007-ben még a Spiel des Jahres díjra is jelölték.

Természetesen a társasjátékok világában is jelen van az üzlet, és a sikeres játékoknak gyakran jelennek meg kiegészítők, amelyek a rajongókat újabb vásárlásra ösztönzik. Ennek alternatívája, amikor egy táblás játéknak megjelenik a kártyás, illetve dobókockás verziója is. Egyes társasjátékoknál (pl. Alhambra, Ticket to Ride) magas szinten művelik a kiegészítőket, illetve a kártyás és kockás változatok kiadását, hogy ezáltal újra és újra a vásárlók zsebébe nyúljanak a slágerjáték nevének kihasználásával.



A 2007-es *Théba* nem tartozik ebbe a sorba. Hiába lett sikeres játék – hiszen nem csak *Spiel des Jahres* díjra jelölték, hanem a BGG-n (BoardGameGeeken) a családi játékok között is az előkelő 25. helyen áll –, mégsem jelent meg hozzá egyetlen kiegészítő sem. Ráadásul a játék készítője, Peter Prinz sem jelentetett meg újabb játékot azóta.



Amikor kiderült, hogy a *JEM magazin* Essenben járt tagjai meghozták az egyik kedvenc családi játékomnak a vadonatúj kártyás verzióját, egyből jelentkeztem, hogy én szívesen kipróbálom, és örömmel megosztanám élményeimet a magazin olvasóival. Szerencsére egyik szerkesztőségi tagunk, drkiss segítségével köszönhetően a magyar játékszabály is hamar rendelkezésünkre állt, így semmi akadálya nem volt a játék kipróbálásának.

A játékosok huszadik század eleji régészeket alakítanak, akik felszerelésükkel és tudásukkal felvértezve nekiindulnak a Közel-Keletnek, hogy ott az ókori világ olyan kincseit tárják fel, mint Nofretiti mellszobra, a Qumrani tekercsek vagy Hammurapi kódexe.

A táblás verzióban a játékosok a Varsóban lévő ásatási központból indulnak útra Európa különböző nagyvárosaiba, hogy ott szakmai tudást szerezzenek, konferenciákon vegyenek részt, és kiállításokat tartsanak azokból a leletekből, amelyeket az öt ásatási helyszínen feltártak. A táblán találunk 7 európai nagyvárost (Varsót, Moszkvát, Bécsot, Párizst, Londont, Rómát és Berlint), valamint az ásatási helyszíneket: Görögországot, Krétát, Egyiptomot, Mezopotámiát és Palesztinát.

A játék – a játékosok számától függően – 2 vagy 3 évig tart. Az idő múlását nagyon ötletes módon a játéktáblán körbefutó 52 mező érzékelteti. Mindegyik mező egy hétnek felel meg, és a játék addig tart számunkra, míg kétszer vagy háromszor körbe nem érünk. A játék során az idővel kell jól gazdálkodnunk, márpedig az idő nagyon szalad! A megfelelő szaktudás, kincsekre vonatkozó pletykák és felszerelés megszerzéséért egész Európát be kell járnunk. Egy városból a szomszéd városba utazás egy hétbe kerül, ha pedig messzebbre kell mennünk, az még tovább tart. Ezen felül a kártyákon is fel van tüntetve, hogy mennyi időbe kerül az adott kártya megszerzése, amit az utazási időn felül kell megfizetnünk. Vagyis itt nem pénzzel, hanem idővel fizetünk mindenért.



Az öt helyszín mindegyikéhez van egy-egy ásatási engedélyünk. Ahhoz, hogy ásatást végezhessünk, megfelelő szaktudásra van szükségünk, ezeket az említett európai városokban szerezhethetjük meg a korábban leírt kártyák felvétele segítségével. Ezek a szaktudások lehetnek speciális tudások, amelyek az ásatás helyének megfelelő színnel vannak feltüntetve, és csak az adott ásatásnál használhatók fel, és lehetnek általános tudások, amelyek bármely ásatásnál felhasználhatók (de legfeljebb csak annyi, mint amennyi speciális tudásunk van).



Jól meg kell gondolni, hogy mekkora tudással vágunk neki egy ásatásnak, hiszen aki nagyon kevés tudással próbálkozik, annak jóval több időt kell rászánnia a leletek megszerzésére, aki viszont túl sokáig vár az ásatással, annak sokszor már csak a kiürített zsák marad. Ugyanis a meglévő tudásunk alapján eldönthetjük, mennyi időt szánunk az ásatásra, és egy nagyon ötletes forgó korong segítségével állapítjuk meg, hogy mennyi ásatáskorongot húzhatunk ki a megfelelő színű zsákból. Ezek között lehetnek értékes leletek és értéktelen törmelékek is, kinek milyen szerencséje van az adott helyszín feltárásakor. Egy városban évente csak egyszer próbálkozhatunk, új ásatást ugyanazon a helyszínen csak a következő évben végezhetünk újra. Az ásatások közben

visszatérhetünk Európába, és ott a megszerzett leletek segítségével újabb heteket felhasználva kiállításokat tarthatunk, amelyek a játék végén győzelmi pontokat hoznak. Ehhez az adott számú és színű leletekre van szükségünk. A leleteket nem kell beadni, csak rendelkezni kell velük. Elutazunk a kiállításkártyán feltüntetett helyszínre, és a megadott időt rászánva megkapjuk a kiállításkártyát. A játék közepén még kisebb kiállításokat tarthatunk (2 különböző fajta, összesen 3 darab lelet segítségével), a játék utolsó harmadában pedig jönnek a nagy kiállítások, amelyekhez 3 különböző helyszínről származó lelet – összesen 6 darab – kell. Ha pedig még további elismerésre vágyunk, akkor Európa nagyvárosaiban tartott konferenciákon is megjelenhetünk. Minél több konferencián jelenünk meg, annál nagyobb hírnévre teszünk szert, azaz annál több győzelmi pontot kapunk.

A játék sok pozitívummal rendelkezik: az egyik legérdekesebb, ahogyan az idővel kell gazdálkodnunk. A régészek a felhasznált heteknek megfelelően lépkednek az időmezőkön, és mindig az következik, aki utolsó a sorban (ha egy mezőn vannak, akkor az jön, aki később érkezett oda, és így az ő jelzője van legfelül). Így előfordulhat, hogy ha valaki 6 hetet áldoz arra, hogy a megfelelő tudást megszerezze, addig a játékostársai akár több lépést is végrehajtanak majd ugyanennyi idő alatt.

A **Thebes: The Tomb Raiders** szinte ugyanolyan, mint a nagy testvére, néhány dologban mégis különbözik. Természetesen itt is régészek leszünk, akik a megszerzett tudásuk segítségével értékes leleteket igyekeznek felkutatni, de nem öt, hanem csak négy helyszínen, ugyanis a kártyás verzióból kimaradt Palesztina, mint feltárásváró helyszín.

Mivel ez kártyajáték, hiányzik a nagyméretű tábla, amely Európát és Közel-Keletet ábrázolta, pontosabban csak egy sokkal kisebb méretű van helyette. Ezen a táblán mindössze négy kártyának van helye, és a szélén egy sáv fut körbe, amely a játékosok által felhasznált időt mutatja, de ez a Théba 52 hetéhez (vagyis egy évhez képest) csak 30 hetet mutat. Jogosan merül fel a kérdés, hogy miféle mértékegység a 30 hét? Természetesen semmiféle. Míg az alap Thébában



az idővel való gazdálkodás fontos része a játéknak, vagyis hogy a mindenki számára adott időt mennyire tudjuk hatékonyan kihasználni, itt ez másodlagossá válik, mert az időt jelző sáv egyszerűen csak egy sorrendjelző: aki hátrébb áll – azaz odáig kevesebb időt használt el – az fog következni, ha pedig egy helyen állnak, az következik, aki később ért oda, vagyis az időjelző korongja legfelül van. Tehát a sorrend szabálya ugyanaz, mint a Thébában.

A játéktáblára ugyanúgy négy kártyát helyezünk fel, mint az alapjátékban. A tábla fölé kerülnek a professzorkártyák, amelyeket az kap meg, aki az adott helyszínre vonatkozóan a legtöbb speciális tudással rendelkezik (a Thébában a speciális tudásokért járó plusz pontokat a játék végén osztjuk ki). Alulra kerülnek képpel lefelé azok a kártyák, amelyeket az adott ásatás során át lehet kutatni. Ezeket jól meg lehet különböztetni mind egymástól, mind a többi általános kártyától, mert a hátoldaluk is olyan színű, mint az egyes ásatási helyszínek színe. A tábla bal oldalára kerülnek a kiállításkártyák, jobb oldalára a múzeumkártyák. A kiállításkártyákhoz nem kell beadni a leleteket, akárcsak az alapjátéknál. Újdonság viszont a múzeumkártya, amelyhez be kell adni a kártyán feltüntetett számú leletet, és cserébe megkapjuk a múzeumkártyát, amely a végén győzelmi pontot hoz. Ezzel a módszerrel az alacsony értékű leleteinket tudjuk átváltani többletpontokra. Ez egy olyan újítás, amely tényleg jól működik, ilyen kártyák az alapverzióban is elértek volna.

Középre kerülnek az általános kártyák: ezek között ugyanúgy vannak szaktudáskártyák (speciális, csak adott ásatásnál felhasználhatók) és általános tudások (amelyek bármelyik ásatásnál használhatók), mint az alap Thébában, és itt is vannak konferenciakártyák, amelyekből minél többet kell összegyűjtenünk minél több győzelmi pontért. Vannak akciókártyák, amelyek között találunk asszisztenseket, akik olyan speciális tudást adnak, amit minden ásatásnál felhasználhatunk (ezek az alapjátékban is megtalálhatók). Viszont vannak új akciókártyák, amelyek az eredeti játékból hiányoztak: ilyenek a tolvajok és a sírrablók, akik átnézhetik egy adott ásatás kártyáit, és kivehetik belőle a legértékesebbet.

Itt egy érdekes jelenségnek lehetünk tanúi. Mind a tolvaj-, mind a sírrablókártyák elvétele 3 hétbe telik, és további 4 hétbe telik a használata. Ha megnézzük az angol szabályt, azt látjuk, hogy a



használatukban szinte semmi különbség sincs: a tolvaj egy leletet vesz el az ásatáskártyákból, a sírrabló pedig nem csak leletet, hanem akár tudást adó kártyát is elvehet. Miután szinte mindig leletet szeretnénk elvenni, így ez olyan minimális különbség, hogy felmerül, miért kell ehhez két különféle kártya. A válasz az, hogy a tolvajkártyát eredetileg csak egy hétbe került megszerezni, és a felhasználásához is egy hét kellett, mert a tolvaj nem átnézi az ásatás paklit, hanem véletlenszerűen húz belőle, és ha sikerül leletkártyát húznia, azt megtarthatja. Úgy tűnik, a nyomda elrontotta a kártyákat, és ennek következtében az angol szabályt már átírták, de az eredeti német szabályban még másként van. Ha nem tudunk beszerezni javított kártyát, akkor marad a filctollal való javítás.



A négy helyszínrre a játék elején kapunk egy-egy ásatási engedélyt, illetve egy extra engedélyt, amely bármely ásatásnál felhasználható. Miután itt nincsenek évek, ezért ásatás után el kell dobni az ásatási engedélyünket. Az akciókártyák között van még extra engedély, így ha egy helyszínen többször akarunk ásatni, ezeket még felhasználhatjuk.

A táblás verzióban az ásatás úgy zajlik, hogy minden korong az adott helyszínrre zsákjába kerül, és onnan húzzuk véletlenszerűen, azaz minden lelet és törmelék benne van a zsákban. A kártyás verzióban másként történik, ugyanis a leletkártyák folyamatosan kerülnek az ásatás helyszínére, azaz soha nem áll rendelkezésre az összes lelet és törmelék egyszerre.

Amikor valaki úgy dönt, hogy itt az ideje a kincskeresésnek, akkor egy táblázat segítségével megállapítja, hogy mennyi ideig tartson az ásatás, és ezért mennyi leletet húzhat ki. Sajnos ehhez a játékhoz nem jár olyan jópofa tekergetős korong, mint a táblás játékban, hanem csak egy táblázat, amely a képek alapján olyan, mint amilyen az eredeti, szerzői verzióban volt. Ha már tudjuk, mennyi kártyát húzhatunk, akkor összekeverjük a leletkártyákat, és az adott mennyiségű kártyát leszámoljuk és megnézzük. Így természetesen az alapjátékban benne lévő szerencsefaktort itt is megtaláljuk.

A játék addig tart, míg az egész kártyapakli el nem fogy, így egy parti elég hosszú nyúlik. A dobozon hiába van feltüntetve fél óra, a valódi játékidő – még gyakorlottabbaknak is – közelebb van az egy órához.

Mind a *Théba*, mind a *Thebes: The Tomb Raiders* könnyed, hangulatos játék, amely mind családoknak, mind baráti társaságoknak jó szórakozást nyújthat. Nincs igazán rossz lépés, és ha mégis hibázunk, ezek a játékok nem büntetnek. A győzelem vagy a vereség döntő részét ugyanis az adja, hogy ki mit húz a zsákból,



illetve a kártyákból, tehát jó húzásokkal a hibáinkat simán tudjuk orvosolni. Van, aki azt mondja, hogy ekkora szerencse már túlzás, más vélemények szerint egy ásatásnál természetes, hogy a tudáson kívül a szerencse is kell egy jó lelet megtalálásához, és ez igenis életszerű, kapcsolódik a témához.

A táblás verzió nagyon szép kivitelű, az időkorong nagyon praktikus, a játéknak igényesen kidolgozott összetevői vannak. A játék menete szórakoztató, könnyen érthető és tanítható játék, megérdemelten lett 2007-ben a Spiel des Jahres díjra jelölve, csak ajánlani tudom. Szerencsére a magyar kiadásnak köszönhetően elég sok helyen, egész jó áron beszerezhető.

A kártyás verziója ugyanaz, és mégis más. Van benne egy-két jó ötlet, ilyen például a múzeumkártya. Ugyanakkor a játékidő hosszát nem sikerült jelentősen csökkenteni, gyakorlatilag majdnem ugyanolyan hosszú mindkét játék. Persze a kártyás verzió kisebb, jobban szállítható. Ha valaki még nem játszott a játékkal, inkább az alapjátékot ajánlanám, de aki ismeri, annak érdemes kipróbálni a kártyás verziót is, és mindenkinek magának leszűrni a következtetést, hogy számára mennyi újdonságot ad.

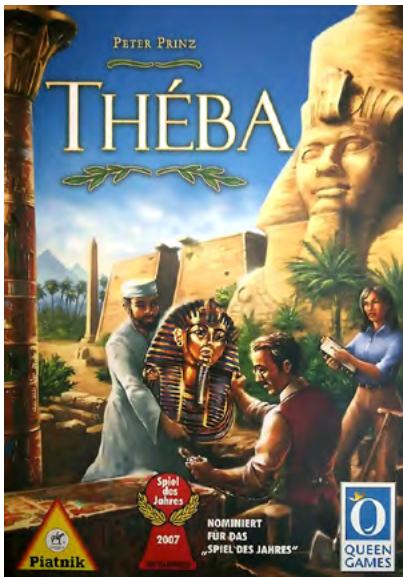


maat

summarum

Théba

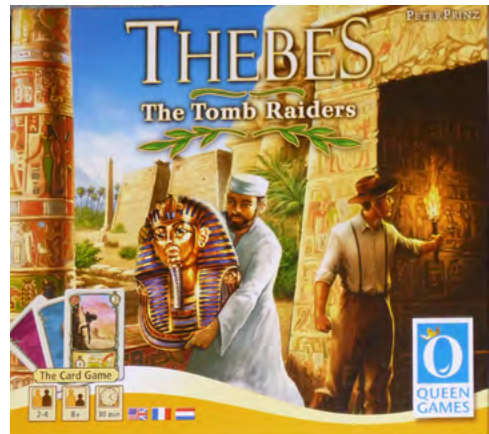
Tervező:	<i>Peter Printz</i>
Megjelenés:	2007
Kiadó:	<i>Queen Games</i>
Kategória:	<i>Felfedezős, időalapú társasjáték</i>
Ajánlott életkor:	8+
Játékosok száma:	2-4
Játékidő:	60 perc



summarum

Thebes: The Tomb Raiders

Tervező:	<i>Peter Printz</i>
Megjelenés:	2013
Kiadó:	<i>Queen Games</i>
Kategória:	<i>Felfedezős, időalapú kártyajáték</i>
Ajánlott életkor:	8+
Játékosok száma:	2-4
Játékidő:	45 perc



Alarm! U-Boot!



Megjelenés: 2013

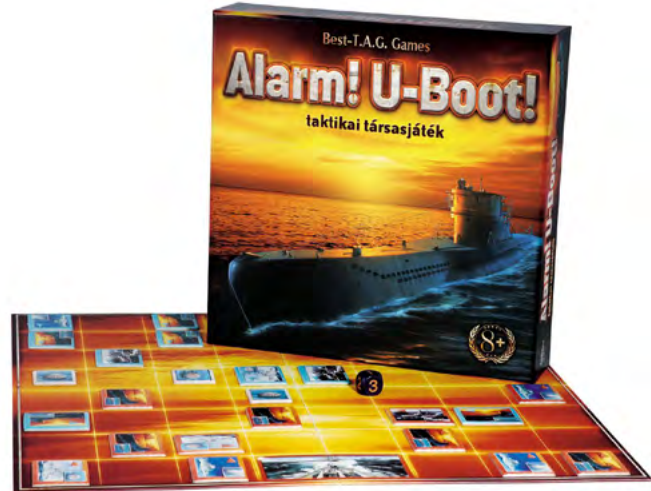
Tervező: Soós Balázs

Kiadó: Best-T.A.G. Games

Sokszor gondolok arra, hogy milyen jó lenne, ha a társasjátékozás jobban elterjedt szokás lenne hazánkban. Jó lenne, ha lennének neves magyar társasjáték-tervezők, akiknek játécai külföldön is sikereket érnek el, és Magyarország a társasjátékos világ térképén fontos, előkelő helyet foglalna el. Ezért veszek örömmel a kezembe minden új, magyar fejlesztésű játékot, hátha ez lesz az, amelyiknek sikerül a BGG (BoardGameGeek) listáján beküzdenie magát az első száz-kétszáz hely valamelyikére.

Az *Alarm! U-Boot!* egy új megjelenésű magyar játék. Soós Balázs nevéhez fűződik, de sajnos a doboz nem tartalmazza ezt az alapvető információt. A játék kiadója, aki egyben a szerző is, volt olyan agilis, hogy kivitte Essenbe a játékot, és ott egy kisebb standon mutatta meg az érdeklődőknek. Ha valaki az essenai sikereikre kíváncsi, nézze meg a [weboldalukat](#).

Az *Alarm! U-Boot!* egy egyszerű szabályrendszerű kétszemélyes játék. A szabálykönyv képekkel együtt négyoldalas, anélkül kb. egy oldalnyi a szöveg. Ebből már lehet tudni, hogy egy nem túl bonyolult játékról van szó, ezért is reális a 8+ korosztályos besorolás.



Mindkét játékos egy-egy flottát irányít a tábla felé eső oldalának közepén lévő parancsnoki hajóról, ami mozdíthatatlanul áll kezdő sorunkban. E köré rakjuk fel két sorban a flottánkat, amely 6 tengeralattjáróból, 4 rombolóból, 2 aknaszedő hajóból és 2 csatahajóból, illetve pontosabban az ezeket ábrázoló lapkákból áll. Mivel a tábla egy 8x8-as négyzethálóból áll, amin a két első sorba rakjuk fel seregünket, a kezdeti felállás némileg a sakkra emlékeztet, de a játék kezdete után ez az érzés gyorsan elillan.

A hajók (ide értve a tengeralattjárókat is) mozgása attól függ, hogy hányast dobunk a dobókockával: egyes, kettes vagy hármas dobásunk lehet. A dobás után kiválasztjuk, hogy melyik hajóval szeretnénk lépni. A lépés lehet haladás, fordulás és lövés. A hajónkkal menetiránynak megfelelően (egy nyíl mutatja a hajót ábrázoló lapkán) tudunk haladni, de el is tudunk fordulni 90 fokkal. Megkötés, hogy ha több fordulót akarunk végrehajtani a dobásunkból, akkor azt csak egy irányba tehetjük meg.

Természetesen mint minden háborús játékban, itt is a lövés, és ezáltal az ellenség megsemmisítése a fő cél. Lőni tudunk a tengeralattjáróval az ellenséges csatahajóra, rombolóra, aknaszedőre és tengeralattjáróra is, ehhez 12 torpedót kapunk a játék elején.

A tengeralattjáró csak arra tud lőni, amelyik közvetlenül előtte van a szomszédos négyzetben. A csatahajó lőhet az aknaszedőre, a csatahajóra, a rombolóra, és vele tudjuk kilőni az ellenséges admirális parancsnoki hajóját is. Ehhez 4 ágyúval lövést kapunk a játék elején (tehát jól kell beosztani, mert legalább 1 kell a győztes lövéshez is).

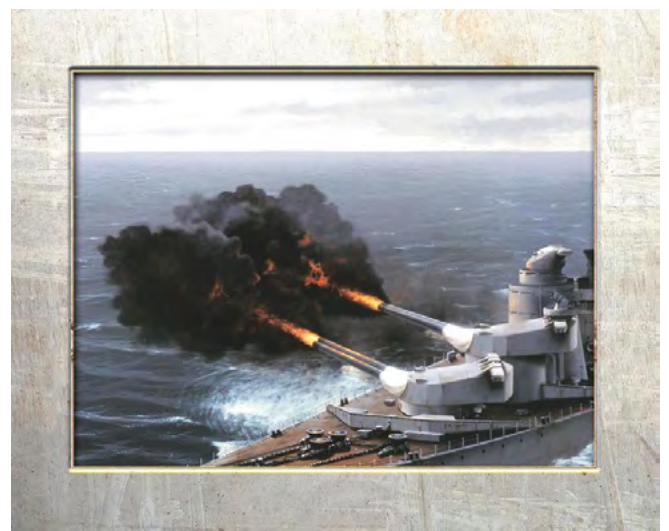
Viszont a csatahajó nem csak előre, hanem hátra és oldalra is tud lőni, de nem csak egy mező távolságra, hanem akár háromra is (feltéve, ha hármast dobtunk). Kivétel ha a parancsnoki hajót támadja, mert azt csak közvetlenül mellette állva tudja kilőni. A rombolóval nem tudunk lőni, viszont ha sikerül rálépünk egy olyan mezőre, amelyen egy ellenséges tengeralattjáró van, akkor a

6 vízbombánk egyikével megsemmisíthetjük. Csak ebben az esetben kerülhet két hajó ugyanazon mezőre, persze csak addig, míg a megsemmisített tengeralattjárót el nem távolítjuk a tábláról.

A játékot jól színesíti a tengeri aknák bevetése. Minden játékos kap 10 tengeri aknát, amelyek közül csak 5 valódi, a másik 5 hamis tengeri akna. Az aknákat akkor helyezük ki, miután dobtunk a kockával, de még nem léptünk a hajóval. Egyszerre akár több aknát is telepíthetünk. Ha bármely hajó rálép az aknára, megfordítjuk az aknát, és ha valódi, akkor a hajó megsemmisül, viszont ha álaknára lép, akkor a hajó fent marad a pályán. Ha egy aknaszedő rámegegy egy aknára, akkor az akna – akár éles, akár nem – kikerül a játékból.

Ennyi a játékszabály, a többi taktika. Nyilván már a flotta felállítása sem véletlenszerű; már ott lehet arra építeni, hogy mondjuk a csatahajót hogyan tudjuk majd együtt mozgatni az aknaszedővel és a tengeralattjáróval. Hiszen a játék kulcspontja a csatahajó, mert az tudja csak kilőni az ellenséges parancsnoki hajót.

A játékban jelentős a szerencse szerepe. Miután nem tudunk minden aknát bizonyosan semlegesíteni aknaszedő hajóval, ezért többször vaktában kell rámenünk az aknákra, és csak akkor tudjuk meg, hogy éles volt-e vagy sem. A szerencsének ez a mértéke még teljesen kezelhető. Nem úgy a kockadobásoké. Ha mondjuk egymással szemben áll három mező távolságra két tengeralattjáró, akkor az tudja kilőni a másikat, aki hármast dob (két lépés, majd lövés). Szintén, amikor elkezdünk üldözni egy másik hajót, akkor a dobások nagyságától függ, hogy az üldözés eredményes lesz-e. Persze ilyenkor ezt befolyásolja, ha mondjuk a menekülő hajó aknákat szór le maga után, de ennyi erővel a menekülő elé is le lehet szórni aknákat, akadályozva annak haladását. Nem utolsósorban, ha valaki sorozatban egyeseket dob, jelentős hátrányba kerülhet a másikkal szemben, mivel a játékban semmiféle mechanizmus nincsen a rossz dobások ellensúlyozására.



Nekem a játékról a Stratego jut eszembe, csak a fixen meghatározott lépések helyett kockadobások döntenek, bombák helyett aknák vannak, és lövésekkel van színesítve a játék. Nem tudom eldönteni, hogy ez egy háborús játék köntösébe bújtatott családi játék, vagy egy családi játék köntösébe bújtatott háborús játék. Természetesen a háborús játékoknak igen széles rajongótábora van, de ez a játék messze nem olyan összetett, hogy az ő érdeklődésüket felkeltsé. Persze a 8+ korhatár és az egyszerű szabály is mutatja, hogy ez inkább családi játék akar lenni. Végül is a Stratego is egy családi játék, és annak is megvan a maga rajongótábora.

Ez a játék is megtalálhatja a maga célközönségét, ami valahol a 8-14 éves fiúk, illetve a velük játszó felnőttek között lehet.

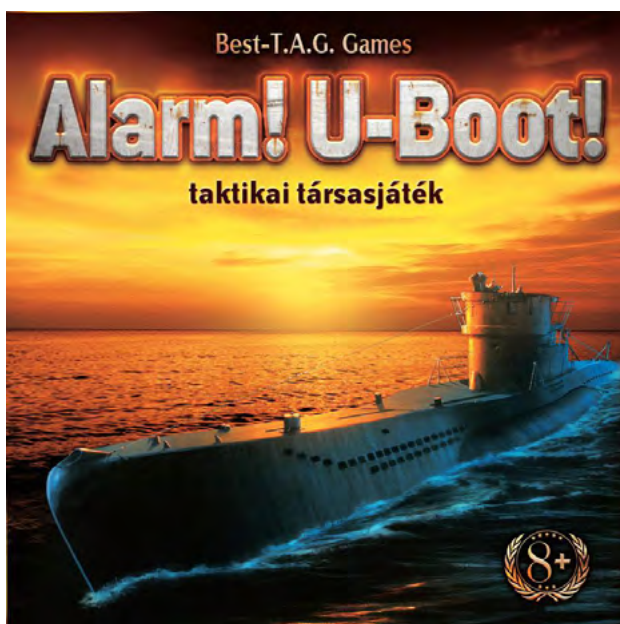


Az egyszerű játékmenet és kivitelezés, a rövid (30 perces) játékidő miatt ún. filler játéknak tartom. Azokat a társasjátékokat lehet ide sorolni, amelyekkel jól ki lehet tölteni az időt két komolyabb játék között. Akkor vesszük elő az ilyen játékokat, amikor nem vágyunk semmi komolyabbra, esetleg túl fáradtak vagyunk egy nehezebb játékhoz. Ez nem egy pejoratív kategória, ezeknek a játékoknak is megvan a maga funkciója. Ez a játék ennyit tud, és kívánom neki, hogy találja meg a maga célközönségét.

maat



summárum



Alarm! U-Boot!

Tervező:	Soós Balázs
Megjelenés:	2013
Kiadó:	Best-T.A.G. Games
Kategória:	Stratégiai harci játék
Ajánlott életkor:	8+
Játékosok száma:	2
Játékidő:	30 perc



World of Tanks: Rush



Megjelenés: 2013

Tervező: Nikolay Pegasov

Kiadó: Hobby World

Őszintén megvallom, hogy nem szeretem a háborús témájú játékokat. Nem a brutalitás és a téma miatt, hanem azért, mert eddig még nem volt szerencsém olyan háborús játékkal játszani, aminek a mechanikája megfogott volna. Az ilyen játékokban általában kockadobás és véletlen kártyahúzás dönt arról, hogy mennyire vagyok jó stratégia. Az idén volt szerencsém szemtől szemben találkozni a világ legnépszerűbb online háborúsjátéktársasjáték-változatával. Amikor egy számítógépes játékot adoptálnak, a kérdés mindig ugyanaz, hogy mennyire sikerül visszaadni a hangulatát, és mennyire hasonlít az eredetire.

A World of Tanks (WOT) számítógépes nagytestvérét hivatott szimulálni, még hozzá sok-sok kártya segítségével. Ebben a játékban se tábla, se figura, se dobókocka nincsen (ezt megúsztuk). 212 darab kártya rejtőzik a kompakt méretű dobozban, és ezek között van bázis, barakk, kitüntetés, küldetés, tank-temető, mérnök, egyéb katona, jármű és természetesen tank. Négy nemzet (Szovjetunió, USA, Franciaország, Németország) tankjai várják sorukat, hogy bevetésre küldjük őket.

A tankok

Minden tankkártyán több információ található. Megtaláljuk a nemzet zászlaját, a tank támadóerejét és páncélzatának erősségét, speciális képességét, az árát és egy benzines kannát, amire egy szám van írva. A kannán lévő szám tulajdonképpen a fizetőeszköz, ezek segítségével tudjuk megvenni további lapjainkat.



Minden tankkártyán több információ található. Megtaláljuk a nemzet zászlaját, a tank támadóerejét és páncélzatának erősségét, speciális képességét, az árát és egy benzines kannát, amire egy szám van írva. A kannán lévő szám tulajdonképpen a fizetőeszköz, ezek segítségével tudjuk megvenni további lapjainkat.

A játék menete

A játékosok kapnak 3 bázist, amit letesznek maguk elé; ezeket kell megvédeniük az ellenséges támadásoktól. Ezen felül mindenki kap egy alap kártyakészletet, amely 6 kártyát tartalmaz. Jól összekeverik, és garázst (húzópaklit) alakítanak ki belőle. Mindenki felhúzza a kezébe a felső 3 lapot, és indulhat a csata. A soron következő játékos kijátszhat egy vagy több lapot, amelyekkel a következő cselekvéseket hajthatja végre: beveti képességük szerint, támad velük, leteszi védekezni valamelyik bázisa elé, vagy egyszerűen a kannákon lévő számokat összeadva vásárol a közepre felfordított 4 lapból (akár többet is). Amint végrehajtotta cselekedeteit, a felhasznált és megvásárolt lapokat



a depóba (dobópakliba) teszi, a garázból pedig felhúzza a következő 3 lapot. (Ha elfogy a garázs, a depót újra kell keverni.) Jön a következő játékos, ő is kijátszik kártyákat, végrehajt cselekedeteket, és így tovább. Ennyi az egész, ilyen egyszerű. Csakhogy!



Nem mindegy, hogy mikor mit cselekszünk. A kijátszott olajos kannák értékében megvásárolt lapok a depóba téve egy későbbi alkalomkor kerülhetnek a kezünkbe. A lapok képességeit használva például a kijátszott lappal további lapokat húzhatunk a saját paklinkból, vagy ha eldobjuk egy másik lapunkat, akkor annak akciója szerint megvehetünk egy jóval drágább tankot. Vannak nehéz tankok is, amik azonnal végeznek egy bázissal, amit egyébként egy átlagos tank két lövéssel tud a földdel egyenlővé tenni, vagy két azonos nemzethez tartozó tank 1-1 lövéssel. Támadhatjuk valamelyik ellenfelünk bázisát is, de ha a bázist egy tank védi, akkor először azt kell

legyőzni, és csak azután lehet támadni a bázist. A támadásnál figyelembe kell venni a támadó tank támadóerejét és a védekező tank páncélzatának erejét. Ha a támadóerő egyenlő vagy nagyobb, mint a megtámadott jármű páncélja, akkor a támadó nyert. Ellenkező esetben megsérül a megtámadott jármű. Amennyiben legyőztük az ellenfelet, kapunk egy kitüntetést annak a nemzetnek a készletéből, amelyiknek a tankjával elvégeztük az első támadást.

A megsérült járműveket és bázisokat a tulajdonosuk a saját köre elején megjavítja. A játékosoknak nincs konkrét színe, azaz nincs meghatározva, melyik játékos melyik nemzet tankjaival harcolhat. Mindenki mind a négy nemzet kártyáit használhatja, és ez azért érdekes, mert a játék elején a 12 lehetséges küldetésből mindig a játékosok számánál eggyel többet sorsolunk ki. Ezeket kitesszük az asztalra, és ennek megfelelően kell taktikáznunk. Minden kitüntetés annyi pontot fog érni a játék végén, amennyi rájuk van írva, továbbá aki elnyeri a küldetéslapokat (egyszerű többséggel), az további 5 pontot kap laponként. Ezen kívül ha sikerül az ellenségek bázisait megsemmisíteni, azok is adnak 3-3 pontot. Így a játék végére szép mennyiséget lehet belőlük gyűjteni.

Amint valamelyik játékos mindhárom bázisa az enyészete lesz, vagy ha egy támadás után már nem tudunk a támadó tank nemzetiségének megfelelő kitüntetést elvenni, azonnal vége a harcnak, és kezdetét veszi a végső értékelés.



Nem feltétlenül az fogja nyerni a játékot, aki a legtöbb bázist semmisítette meg. Szerencsére több nyerési stratégia van a játékban. Lehet egyszerűen csak a tankokat aprítani és begyűjteni a kitüntetések, vagy felvásárolni azokat a tankokat, amikre a játék végén extra pontokat lehet szerezni.

Folyamatosan fejleszteni kell a gépparkunkat, és ezért sokszor meg kell válnunk korábban megvásárolt drága tankjainktól helyet adva az új és jobb jövevényeknek. Ha ügyesen menedzseljük a játékunkat, viszonylag kevés befektetéssel hatalmas sereget tudunk toborozni, és ezzel ütőképesek lehetünk.

Amit feltétlenül meg kell említenem, mivel a szerzők is megemlítik a játék szabályában, hogy az online változathoz annyi köze van ennek a társasjátéknak, hogy ugyanaz rajzolta, és ugyanolyan tankok vannak benne. Ezen kívül semmi közük nincs egymáshoz.



Nekem kellemes csalódást okozott ez a játék, mivel folyamatosan a többiek cselekedeteit kell figyelni, és időben reagálni rájuk, továbbá a gyűjtögetés és a kocka nélküli taktika az eurogame-ek irányába mutat. Ez azért lényeges, mert a háborús játékok általam ismert halmaza mind amerikai típusú játék, és ott vajmi kevés gondolkodásra van szükség a győzelemhez, viszont annál nagyobb szerencsére. Így a cikk végén meg kell cáfolnom az első mondatomat, és helyesbíték: nem szeretem a háborús játékokat, de van egy kivétel, a WOT.

Ajánlom mindenkinek, aki számítógép előtt ülve lövi a messzi távot, hogy próbálja ki monitor nélkül ezt a világot, továbbá ajánlom családoknak és tapasztalt játékosoknak is, mivel a játékban kevesebb brutalitás van, mint egy Grimm mesében.

Jó játékot!
drcsaba

summárum



World of Tanks: Rush

Tervező:	<i>Nikolay Pegasov</i>
Megjelenés:	<i>2013</i>
Kiadó:	<i>Hobby World</i>
Kategória:	<i>Pakliépítő harci játék</i>
Ajánlott életkor:	<i>10+</i>
Játékosok száma:	<i>2-5</i>
Játékidő:	<i>30 perc</i>

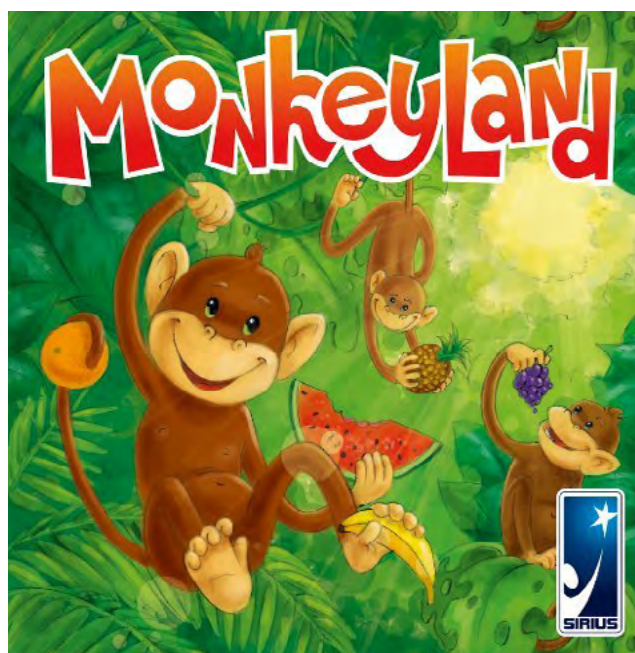


Mi kerüljön a fa alá?

Mindenki tegye a szívére a kezét, és vallja be, hogy amikor ajándékot vásárol valakinek, akkor igyekszik olyan holmit beszerezni, aminek ő maga is örülne, vagy konkrétan magának vesz ajándékot, csak a gyerekek adja oda. Ugye, hogy így van ez? Nincs is ezzel semmi probléma mindaddig, amíg a megvásárolt termék az ajándékozottnak is legalább olyan becses, mint az ajándékozónak. Jőmagam is igyekszem a kellemest a hasznossal összekötni, habár könnyű helyzetben vagyok, mivel ha veszek ajándékot, mindig egy társasjáték lesz belőle. Ennek egyszerű oka van: társasjátékozni jó, szeretek, és szeretném, ha mindenki szeretne társasozni. A mostani cikkben szeretnék egy-két tippet adni, hogy milyen társast érdemes ajándékba venni, legyen szó kezdő vagy rutinos játékosról. Kezdjük a legkisebbekkel.

Monkeyland (Majometetés)

Tervező:	<i>Reiner Knizia</i>
Kiadás éve:	2011
Kiadó:	<i>Sirius Products</i>
Forgalmazó:	<i>Gémklub</i>
Ajánlott életkor:	4+
Játékosok száma:	2-4



Végre egy memóriajáték, ami nem csak arról szól, hogy emlékezz arra, melyik lap hol van, illetve volt. Ebben a játékban majmokat kell megetetni úgy, hogy a 6 majom 7 pálmalevélen csücsül (az egyik levél üres), és mindegyik egyféle ételt szeret. A játékos felfordít egy ételkorongot, megállapítja, hogy milyen kaja van rajta, és megpróbálja megtalálni azt a majmot, amelyik ezt az ételt szereti. Ha megtalálja, övé a korong, ha nem találja meg, akkor kikerül a korong, és senki nem nyeri meg. Ezután a majom átugrik a szabad pálmalevéltre, és jön a következő játékos. Egy átlagos memóriajátékban örülök, ha megjegyzem két különböző lap helyét, itt viszont 6 majmot kell megjegyezni, ráadásul azok is össze-vissza ugrálnak.

Dobble

Tervezők:	<i>Denis Blanchot, Guillaume Gille-Naves és Igor Polouchine</i>
Kiadás éve:	2009
Kiadó:	<i>Asmodee</i>
Forgalmazó:	<i>Gémklub</i>
Ajánlott életkor:	7+
Játékosok száma:	2-8



Ebben a játékban 55 kártya található. A dobozt kézbe fogva jogosan tesszük fel a kérdést: hogyan rakták bele a kártyákat a kerek dobozba?. A válasz egyszerű: a kártyák is kerek. Több szabályt is tartalmaz ez a játék, ebből a leg-

egyszerűbbet említeném meg, amit kis gyerekekkel is lehet játszani.

Mindenki kap egy lapot, amit letesz maga elé, és a többi lapot összekeverve az asztal közepére tesszük. Minden lapon 8 különféle ábra látható, és az a feladat, hogy a közepén lévő halom legfelső lapján lévő ábrák között találjuk meg azt az egyet, ami a mielőttünk lévő lapon is rajta van. Ilyenkor hangzik el minden játék alatt, hogy az én lapomon, nincs is. DE VAN! Megnéztük az összes lapot és mindegyiken van egy olyan ábra amelyik bármelyik laphoz illik. Zseniális, nem? A játékot az nyeri, aki a legtöbb lapot gyűjtötte be. *Forgalmazó: Gémklub*

Tervező: *Arne Holmström*

Kiadás éve: *2010*

Kiadó: *Piatnik*

Ajánlott életkor: *8+*

Játékosok száma: *2-4*

Repello

Ez bizony absztrakt, de nagyon. És ami még ennél is fontosabb, nagyon jó játék. A tábla négyzetekre van felosztva, és mindegyikben van egy szám 1-től 5-ig. A játékosoknak van egy tornyuk, amikre korongokat (1-1 pontot érnek) teszünk, és a játék folyamán amikor elmozdítjuk a tornyunkat, magunk után hagyunk egy korongot. Minden játékosnak az a célja, hogy ezeket a korongokat, meg a játék elején a tábla adott mezőire helyezett ezüst (3 pontot érnek) és arany (5 pontot ér) korongokat lelökjék a tábláról, és ezáltal megszerezzük. Amikor mozgatjuk a tornyunkat, a

körülötte lévő mezőkbe írt számok határozzák meg, hogy melyik irányba hány mezőt léphetünk. Amikor megálunk, és a közvetlen szomszédunkba egy korong vagy egy másik játékos tornya van, azt arrébb lökjük egy mezővel. Ha ügyesek vagyunk, egy vagy több korongot is lelökhetünk a tábláról, és megszerezhetjük. Aki a legtöbb és legértékesebb korongokat gyűjti össze, az lesz a győztes. Könnyed családi, taktikai játék.



Relic Runners

Tervező: *Matthew Dunstan*

Kiadás éve: *2013*

Kiadó: *Days of Wonder*

Forgalmazó: *Compaya*

Ajánlott életkor: *8+*

Játékosok száma: *2-5*

Ki ne szeretné Indiana Jones kalandjait vagy más szerencsevadászról szóló filmeket, regényeket? Most mi is egy ilyen kalandor bőrébe bújhatunk, és elindulhatunk a sűrű dzsungel mélyére, hogy ott ősi templomokat kutassunk fel. Utunk során sok veszéllyel kell szembenéznünk, és a terep viszontagságait is a lehető legügyesebben kell leküzdenünk. Nem csak kincsvadászattól, hanem a jó tervezésből is vizsgáznak mindazok, akik ennek a játéknak a rabjaivá válnak. A játékosok egy központi helyről, az alaptáborból kezdik meg útjukat, és a saját maguk készítette úthálózaton tudnak a dzsungelben közlekedni. Nagyon kell figyelni arra, hogy az ellátmány kitartson, mert élelem és víz nélkül nem húzzuk sokáig. Izgalmas, fordulatos és szép kivitelű játék. Főleg családoknak ajánlom, de kipróbálhatják magukat a tapasztalt játékosok is.



Száguldó Robotok

Tervező:	<i>Alex Randolph</i>
Kiadás éve:	1999
Kiadó:	<i>Gémklub</i>
Ajánlott életkor:	10+
Játékosok száma:	2-15

Ebben a játékban robotokat irányítunk, csak-hogy nem működik a fékük, és ezért nem tudnak megállni, csak ha nekiütkeznek valaminek, és a kanyarodás is csak álló helyzetben, egy fal vagy egy másik robot mellett lehetséges. Kis korongokon különféle, a táblán is megtalálható jelzések vannak, és egy körben a felhúzott korong jelzéséhez kell eljuttatni a jelzéssel megegyező színű robotot. A probléma ott kezdődik, hogy a robothoz nem lehet hozzányúlni, hanem fejben kell lejátsszani a lépéseket. Mindenki egyszerre gondolkodik, és aki először talál egy megfelelő utat, bekiabálja a lépések számát, és indul az óra. A többi játékosnak 1 perc áll a rendelkezésére, hogy rövidebb utat találjanak. Ha nem sikerül, akkor a bekiabálós játékos lelépi az útvonalat, mintegy bizonyítva, hogy ő megmondta, és megkapja a korongot. Szórakoztató agytorna kicsiknek, nagyoknak és mindenkinek.



Maradj talpon!

Kiadás éve:	2013
Kiadó:	<i>Piatnik</i>
Ajánlott életkor:	10+
Játékosok száma:	2-4

Ki ne hallott volna a Maradj talpon! című nagysikerű televíziós vetélkedőről? Sajnos a TV-ben már nem láthatjuk, de senki ne aggódjon, mert itt van a hiánypótlás. Ebben a társasjátékban a versenyzők 12 ellenfél ellen vetélkednek, hogy megnyerjék a milliókat. 900 egyre nehezedő kérdés van a dobozban, és aki mindre tudja a helyes választ, az elnyerheti a körben álló ellenfeleknél elrejtett összeget. Mi lesz azzal az ellenféllel akitől elnyerjük az összeget? Leesik a mélybe, de hogy ott mi van, azt nem árulhatom el. A játékot családoknak és baráti társaságoknak egyaránt ajánlom.



Kingdom Builder

Tervező:	<i>Donald X. Vaccarino</i>
Kiadás éve:	2011
Kiadó:	<i>Queen Games</i>
Forgalmazó:	<i>Piatnik</i>
Ajánlott életkor:	8+
Játékosok száma:	2-4

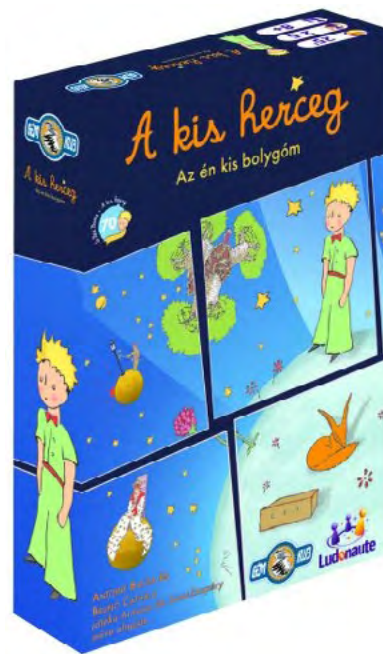


Erről a játékról már írtunk a JEM egy korábbi számában, de úgy gondolom, hogy megérdemli az újabb méltatást. A játék 2012 legjobbja volt, és azóta is jó. A játéktáblán 6 különféle terep található, és a játékosok célja, hogy minél több pontot szerezzenek településeik helyezésével. A pontokat a játék elején kisorsolt lapok határozzák meg. Kaphatunk pontot az egy negyeden belüli többségért, az egy sorban álló településeink után, a palota melletti településeink alapján, és még sorolhatnám a lehetőségeket. Összesen 12 különféle lap van a játékban, és ezek variációja növeli az újrajátszhatósági mutatóját ennek a remekműnek. Ami a doboz kibontása után rögtön szemet szúrhat, hogy a kártyákon szöveg van, és ez még a magyar kiadásban is német. Aggodalomra semmi ok, mivel a JEM júliusi számában megtalálható a magyar nyelvű kártyacsomag, és ráadásként 3 további promóciós lap is. Tehát senkit ne tartson vissza a nyelvfüggősége a játéknak, a JEM segít. Könnyed családi játék, ezért elsősorban saládoknak ajánlom, de a gamer játékosok se meneküljenek előle. Komoly és mély taktikai megoldások vannak a játékban elrejtve.

A kis herceg – Az én kis bolygóm

Tervező:	<i>Antoine Bauza és Bruno Cathala</i>
Kiadás éve:	2013
Kiadó:	<i>Gémklub</i>
Ajánlott életkor:	8+
Játékosok száma:	2-5

A végére hagytam ezt az irodalmi remekműből eszkábált játékot, amit szintén bemutattunk már részletesebben a JEM októberi számában. Aki olvasta a regényt, annak ismerősek lesznek a játék szereplői és kellékei. A játékosok saját bolygóikat építgetik szépen lassan, és igyekeznek úgy formálni, hogy a játék végére az övék legyen a legértékesebb. Az építésnél figyelembe kell venni, hogy a pontozólapkánk mire adnak a játék végén pontokat, és vigyázni kell, hogy minél kevesebb vulkánunk legyen, ugyanis akinek a legtöbb van, az mínusz pontot kap. Ott vannak még a gumifák, amiből ha hármat sikerül összeszedni, akkor azokat lefordítjuk, és az üres lapok a játék végén nem adnak pontot, hacsak nincs a tulajdonunkban az a lapka, amelyik éppen a lefordított lapkákért ad pontot. Ebben a játékban sokat kell taktikázni, és sokszor elhangzik az a mondat, hogy „nekem, nekem, nekem”. Ha játszottál már vele, érteni fogod; ha még nem játszottál vele, akkor pótold, és érteni fogod. Ajánlom minden korosztálynak és szinte mindenkinek.



Természetesen a fent említett játékok a hazai kínálat igen kicsiny morzsái, de remélem sikerült ötlettel szolgálnom, hogy mi kerüljön a fa alá. Jó játékot!

Elmélkedés a magyar társasjátékos helyzetről

Ha valakinek sikerül kijutnia Essenbe, a társasjátékok Mekkájába, azt sokkolja a tömeg, a társasjátékozók és társasjátékok iszonyatos mennyisége. Magyar fejjel elképzelhetetlen és leírhatatlan egy ekkora rendezvény. Miután hazaérkezünk, űrt hagy bennünk, amit az itthoni társasjátékos élet nehezen és csak idővel tud betölteni.

Ilyenkor felmerül bennünk, hogy vajon nem lehetne-e mindezt Magyarországon is létrehozni? Nem csak egy rendezvényt, ahol összecsendül a társasjátékosok apraja és nagyja, hanem a társasjátékos kultúrát, aminek eredményeképpen egy ilyen fesztivál megvalósulhat. A kétkedők persze rögtön felvetik, hogy kis hazánk népessége alig tizede Németország és a környező német nyelvet beszélő országok lakosságának, de még az arányokat figyelembe véve is el vagyunk maradva a nyugattól.

Ha figyelembe vesszük, hogy az első társasjátékos fesztivált Essenben 1983-ban tartották, akkor nyugodtan kijelenthetjük, hogy ez a lemaradás legalább egy generációnyi. De mi lehet ennek az oka? Azt nem lehet mondani, hogy a játékok hiánya. Szerintem elég nehéz lenne olyan embert találni, aki gyerekkorában ne játszott volna legalább egy-két társasjátékkal. Ezek közül leggyakrabban a Ki nevet a végén?-t, a Gazdálkodj okosan!-t, illetve hozzánk később eljutott elődjét, a Monopoly-t emlegetik. De ne felejtjük el a sakkot, a malmot, a magyar és francia kártyával játszható különböző játékokat sem, mint például a makaó, a snapszer, a rómi vagy a kanaszta. Lehet azt mondani,



meg nálunk nem jelentek meg igazán jó, izgalmas, gondolkodtató társasjátékok, de felidézve a Novoplast kiadó híres játékait, nem lehet okunk panaszra: Az Ezüst-tó kincse, Police 07, Macskafogó, Csillagok Háborúja. Ezek már olyan élményt nyújtottak, hogy idősebb kollégáim is többször felidéznek, és izgatottan mesélik az ezekhez kötődő emlékeiket, amik még évtizedekkel később is élénken élnek az emlékezetükben. Igaz, nem volt sok fajta, de azért volt pár jó játék. Akkor miért nem vagyunk társasjátékos nemzet?

A gond az, hogy a felnőtté válás útján valahogy lemorzsolódnak a társasjátékok. A magyarok nagyon nagy százaléka (nyugodtan mondhatom, hogy majdnem mindenki) úgy gondol a társasjátékozásra, mint a gyerekkorhoz kötődő kikapcsolódásra, és szerintem sokan megtapasztaltuk már a furcsa tekintetek keresztüzét, amikor felnőtt ember létünkre kijelentettük, hogy a társasjátékozás a hobbink. Őszintén bevallom, nem érzem magamban a tudást, hogy megválaszoljam ennek az okát. Inkább nézzünk a jövőbe, hogy ezután hogyan lehet másképp.



Szerencsére már itthon is százával érhetőek el a jó társasjátékok, hála a hazai társasjátékboltok közreműködésének és az internet nyújtotta lehetőségeknek. A hazai kiadóknak köszönhetően egyre több játék jelenik meg magyarul. Ezek között van olyan, aminek magyarítása kevés szövege miatt furcsának tűnik, de nekem nemrég magyarították el, hogy ha csak a játék dobozán magyarítjuk a feliratokat, már akkor több ember veszi meg a játékot. És ekkor persze nem magunkra, a fanatikus játékosokra kell gondolni, hanem azokra, akik még nem ismerik ezt a tevékenységet, mint felnőtt hobbist.

Mióta ezt megértettem, már nem háborgok azon, ha olyan játékot magyarítanak, aminek korábban nem láttam értelmét. Ma már egyformán üdvözlök minden magyar megjelenést.

Külön említést érdemelnek a partijátékok és a családi játékok. Ez a két típus kifejezetten alkalmas arra, hogy kezdők számára is élvezetes órákat nyújtson. Be kell vallanom, hogy bár engem le tudnak kötni 2-3 órás agyégető gamer játékok is, de az érdeklődésem egyre jobban eltolódik az egyszerűbb játékok irányába. Ennek oka, hogy ezek szabályai aránylag gyorsan elmagyarázhatóak, avatatlan közönség számára is érthetőek, és nem feltétlenül szükséges 3-4 játszma, hogy átlátható és élvezhető legyen a játék. Az ilyen társasjátékok segítségével könnyen be lehet vonni új embereket, és érdeklődő játékosoknak több különböző játékot is könnyedén meg lehet mutatni, növelve ezzel egy kedves vagy kedvenc játék megtalálásának esélyét.



De valószínűleg ahhoz, hogy nőjön a társasjátékosok száma? Ehhez sajnos az sem lenne elég, ha a világ összes társasjátéka megjelenne magyarul. Még akkor is kevesen nyitnának a társasjátékozás irányába. Ezt csak egyféleképpen lehet megváltoztatni: hirdetni kell az ígét, a játszás örömét.

Mikor elkezdtem írni ezt a cikket, egyfajta belső filozófálgatásnak indult, de a végére átalakult valami teljesen mássá. Valamivé, ami talán túlzónak, érzelmősnek, pátoszosnak hat, de sajnos másképp nem tudom megfogalmazni. Átalakult tiszteletadásá.



Mindenki nevében szeretnék köszönetet mondani azoknak, akik hozzájárulnak a társasjátékozás élményének terjesztéséhez. Köszönöm a kiadóknak, akik magyarul adnak ki játékokat. Köszönöm a lelkes amatőr fordítóknak, akik szabályok, játékok és segédletek magyarításával magyarul meg nem jelenő nyelvfüggő játékokat is játszhatóvá tesznek az idegen nyelven nem tudók számára. Emelem kalapom azok előtt, akik időt és energiát nem kímélve klubokat alapítanak és üzemeltetnek, és akik eljárnak össznépi rendezvényekre a társasjátékokat népszerűsíteni mindenféle anyagi érdek nélkül. Külön köszönetet érdemelnek az első klubok, akik segítettek elindítani a fejlődést. Köszönöm azoknak is, akik mindezt kicsiben csinálják, csupán a barátaik körében terjesztve az élményt, vagy csak felhívják az ismerőseik figyelmét, hogy vannak sokkal jobb lehetőségek a társasjátékok beszerzésére, mint a szupermarketek. Végül, de nem utolsósorban köszönöm azoknak, akik csupán annyit tesznek (ami nem lebecsülendő), hogy a családi körön belül nem hagyják elsikkadni a társasjátékozás örömét, és emiatt a most felnövekvő generációban sokkal többen lesznek olyanok, akik nem nőnek ki ezt a kikapcsolódási formát.



A cikk megírásának apropója nem csak a nemrég lezajlott esseni SPIEL, hanem a Budapesten megrendezésre kerülő Társasjátékok Ünnepe is, ami tudomásom szerint Magyarország jelenleg legnagyobb társasjátékos rendezvénye. Ide két teljes napon át bárki betérhet, hogy megcsodálja, kipróbálja vagy akár meg is vásárolja a legjobb játékokat. Kicsiknek, felnőtteknek, családoknak és gamereknek is lesz látnivaló. Persze még nyomába sem érhet Essennek, de szerintem egy jó kezdet. Talán a németek is így kezdték, és idővel talán ez lesz, vagy ebből alakul ki a magyar Essen.

Eraman

Korábbi számaink:



Eddigi megjelent számainkban együttműködő partnereink voltak:

Bendegúz gyermekzug
 Nagytarcsai Társasjáték Klub
 Társasjátékos Klub
 Anduril Kártya- és Társasjátéklklub

Piatnik
 Compaya
 Gémklub
 Magyar Társasjátékos Egyesület
 HLK gyorsnyomda

Köszönjük, hogy elolvastad a JEM társasjáték magazin kilencedik számát!

A következő szám megjelenését január 1-re tervezzük.

Klubok! Kiadók! Figyelem!

Meghívunk titeket, hogy bemutathassátok magatokat a magazin hasábjain, és segítsetek a tartalom bővítésében.

Ha be akartok szállni, írjatok a jemmagazin@gmail.com címre.

impreszum

A JEM magazin egy online megjelenő digitális társasjáték magazin játékosoktól játékosoknak. Megjelenik minden hónap első napján. Letölthető PDF formátumban a jemmagazin.hu oldalról. Főszerkesztő: Hegedűs Csaba.

Szerkesztők: Farkas Tivadar és Gracza Balázs.

Lektorálták: Farkas Tivadar, Kiss Csaba és Wenzel Réka

Jelen számunk cikkeit írták: Farkas Tivadar (Eraman), Hegedűs Csaba (dracsaba), Kiss Csaba (drkiss), Varga Attila (maat) és mandala.

Grafika/layout: Gracza Balázs.

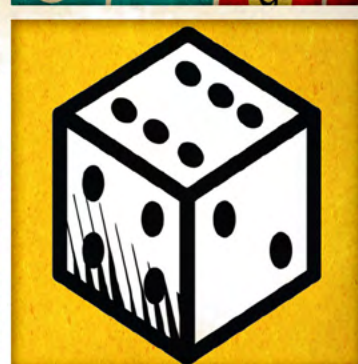
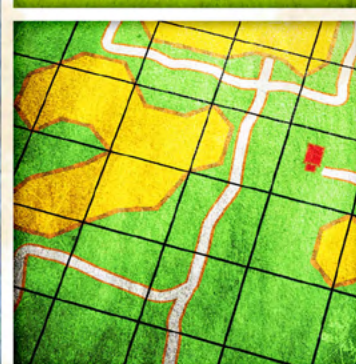
Keltis promó: Hegedűs Csaba és Szőgyi Attila (grafika)

Webmester: Gyulai László (Gyulus).

Programozó: Szőgyi Attila

A magazinban megjelent minden egyes cikk csak a szerzője hozzájárulásával használható fel. A képek részben a magazint készítőik tulajdonában vannak, másrészt a www.boardgamegeek.com-ról származnak.

Elérhetőség: jemmagazin@gmail.com.



HLK GYORSNYOMDA
másolás, nyomtatás
1161, Bp., Rákosi út 93.
T.: 405 - 4444
Kitűző készítés
www.reklamkituzo.hu
e-mail: hepitomester@gmail.com



Keltis

Cselszövők

Játékszabály

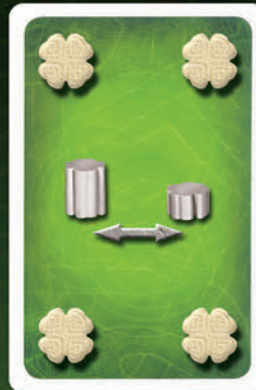
Minden játékos megkapja a színével megegyező Cselszövő lapokat, és képpel lefelé maga elé helyezi. A játék folyamán a játékosok saját körükben bármikor kijátszhatnak egy Cselszövő lapot, és végrehajthatják annak képességét. A játékos dönti el, mikor melyik lapot játssza ki. Használat után a kijátszott lapot egy közös dobópakliba teszik. Amennyiben egy játékos mind a négy lapját felhasználta, nincs lehetősége kijátszani több Cselszövő lapot. A játék végén minden ki nem játszott Cselszövő kártya a játékosnak 2-2 pontot ad.

Javaslat

Nyomtasd ki a kép oldalával a lapokat egy 250-350 g-os A4-es papírra, majd a hátoldalát is nyomtasd ki a lap másik felére. A segédvonalak mentén vágd fel a kártyákat, ha van lehetőség, a sarkokat kerekítsd le, és már játszatsz is! A játék alapszabálya nem változik, minden az eredeti leírás szerint zajlik.

A lapok leírása

I. Vezércsel



A lap kijátszásakor a játékos kicseréli a táblán lévő nagy figuráját az egyik, már táblán lévő kis figurájára. Nem kell figyelembe venni, hogy melyik figura hányadik szinten van.

Példa:

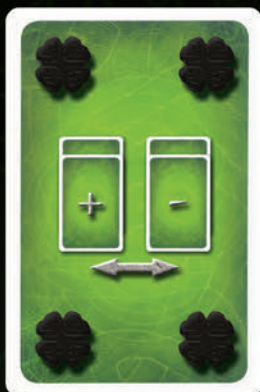


II. Kártyacsel



A lap kijátszásakor a játékos végrehajt még egy saját kört: kijátszik egy lapot, lép, és húz egy kártyát. Akár az előző körben mozgatott figurával is léphet még egyet.

III. A nagy csel



A lap kijátszásának körében a játékos az egyik kártyasort ellenkező irányba építi tovább. Így egy korábban növekvő kártyasort átváltoztathat csökkenőre, és fordítva. A későbbi körökben lapok lehelyezése a megváltoztatott irányba, az eredeti szabály szerint folytatódik.

Példa:



A példában szereplő 0-3-4-9 növekvő kártyasor folytatható 7-2 kártyákkal a "nagy csel" kijátszását követően.

IV. Kérem a következőt! csel



A lap kijátszásakor a játékos elveszi valamelyik bábuja aktuális pozíciójához legközelebb lévő lapkát, és megkapja annak jutalmát, majd a lapkát visszahelyezi a helyére képpel felfelé. Ha követ vesz el, megtartja azt.

Példa:

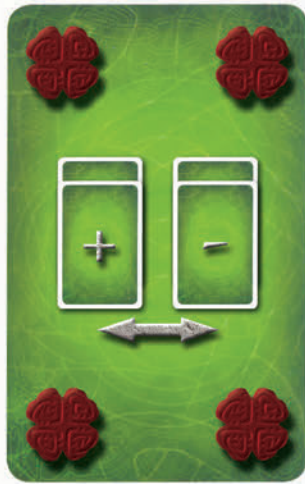
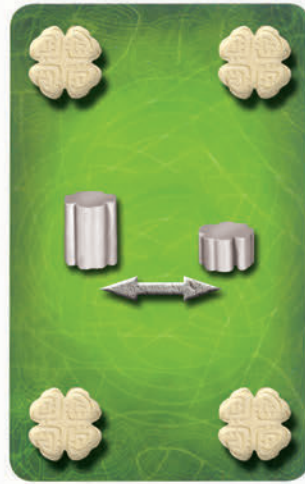
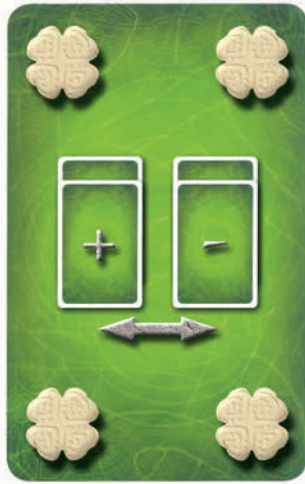
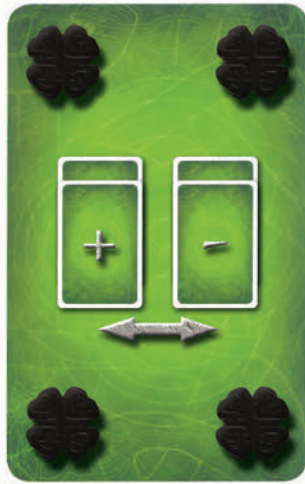
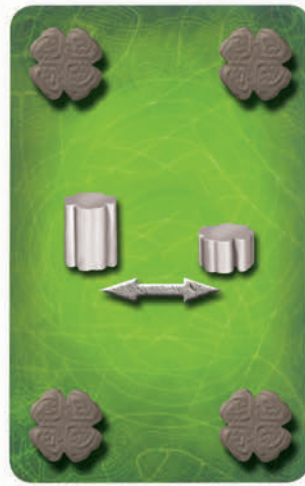
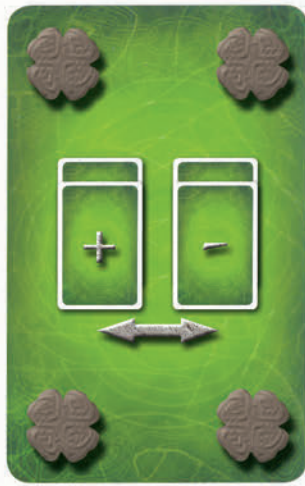
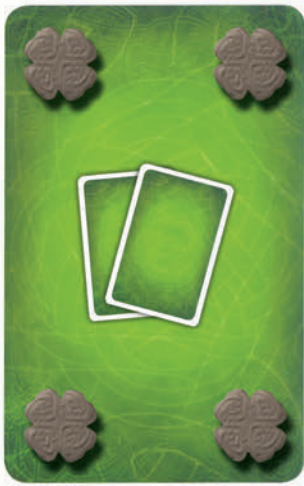


A játékos bármelyik bekarikázott lapkát választhatja.

A kártyák elkészítését és közzétételét a Piatnik Magyarország engedélyezte. A JEM promóciós lapokat és a szabályt Hegedűs Csaba (dracsaba) ötlete alapján Szőgyi Attila készítette. Minden, a lapokkal kapcsolatos észrevételt a jemmagazin@gmail.com címre lehet küldeni.

**Jó játékot kíván a JEM magazin
összes munkatársa!**





jøn.

jøn.

jøn.

jøn.

jøn.

jøn.

jøn.

jøn.

jøn.

jøn.

jøn.

jøn.

jøn.

jøn.

jøn.

jøn.