



Caverna: The Cave Farmers

UWE ROSENBERGET egészen 2007-ig csupán a BABSZÜRET nevű, egyszerű – szintén növények termesztésével foglalkozó – kártyajátékával jegyezték, amikor az esseni kiállításon megjelent az AGRICOLA. Ez a játék röviddel a kiadás után letaszította az 5 éve a csúcson regnáló PUERTO RICOT a trónról, hogy közel másfél évig megtartsa az 1. helyet a BoardGameGeek (BGG) legjobb játékaiknak listáján.

Az AGRICOLA egy munkáslehelyezős eurogame, ami-
ben a célunk, hogy a legkiegyensúlyozottabb farmot
építsük fel, ahol a felszántott mezők, veteményesek
és karámok közt békésen legelésznek állataink. A
győzelemhez házunk méretét és az építőanyag mi-
nőségét is növelnünk kell gyarapodó családu-
nk számára. Ha nem ismered a játékot, a [JEM magazin 12. számában](#) részletesen olvashatsz róla.

A CAVERNAT sokszor illették az AGRICOLA 2.0 néven,
esetenként negatív felhanggal, arra utalva, hogy a
két játék között nem sok különbség van; máskor pe-
dig pozitív jelzőként, hogy a CAVERNA orvosolta az
AGRICOLA hibáit.



Az alapszabályokat és a játékmenetet tekintve majdnem semmi különbséget nem találunk. Mindkét esetben szinte a semmiből indulunk, és a kis mértékben változó munkáslehelyezős akciókat felhasználva alapanyagokat gyűjtünk, amikből felépítjük lakhelyünket, növényeket termesztünk és állatokat nevelünk. A két játék azért rengeteg apróságban eltér; lássuk, mik ezek:

A CAVERNABAN nem középkori embereink vannak, hanem egy törpe család. A határozottan fantasy irányt itt meg is áll, alig köszön vissza, viszont érdekes hangulatot ad a játéknak.

A növénytermesztés és állattartás mechanikája szinte semmiben nem különbözik, de a CAVERNABAN vannak új állataink: a kutya, ami bárányokra tud vigyázni, és a szamár, ami a bányában dolgozik.

A CAVERNABAN új elemként a bányákban ércet és rubint bányászhatunk. Az ércet jellemzően fegyverkészítésre fogjuk felhasználni, a rubint pedig más alapanyagokra, állatokra, szobákra tudjuk beváltani.



A legradikálisabban megváltozott játékelem a családunk lakóhelye. Míg az AGRICOLABAN csupán egyszerű szobákkal tudtuk ezt bővíteni, a CAVERNA legfontosabb helyszínévé a barlang vált, ahol a lakhelyünket és bányáinkat tudjuk berendezni. Az itt megépíthető szobák gyakorlatilag átvették a fejlesztés- és foglalkozáslapok szerepét. A legfontosabb változás ebben a mechanikában, hogy a több mint 100 rendelkezésre álló lapból kapott tucatnyi lehetőség helyett az összes szoba rendelkezésre áll már a játék legelején – és ezek állandóak, nem változnak egyik partiról a másikra. Ez nyilván nem fog tetszeni azoknak, akik szerették az ilyen változatosságot, de cserébe a CAVERNA egy játékon belül ad sokkal több választási lehetőséget. Haszontalan lapok sincsenek többé, hiszen csak olyan szobánk lesz, amelyet megveszünk, így sokkal jobban lehet tervezni.

Az AGRICOLA egyik legfontosabb tényezője az emberek etetése. Az akcióink nagy részében arra készülünk fel, hogy aratás után legyen mindenkinek mit ennie. Erre a CAVERNABAN is szükség van, de nincs ekkora szerepe.

Sokkal több módon tudunk ételhez jutni, könnyebb a megfelelő mennyiségű ételt biztosítani a törpéinknek. Sikert a játéknak ebből az eleméből a feszültséget kivenni, ami azért jó, mert sokkal több időnk marad más aspektusokra figyelni.

Ez a fenti két változás szüntette meg azt a stresszt, ami végigkísért egy Agricola-partit. Nem teszi tönkre a játékunkat, ha valaki elviszi előlünk azt a szobát vagy akciót, amit kinéztünk magunknak, és mindig találunk egy jó alternatív lépést.

Az AGRICOLA büntette a játékost azért, ha nem fordított kellő figyelmet mindenre – mínuszpont, ha nincs ilyen állatod; mínuszpont, ha nincs egy terület beépítve –, ezzel ellentétben a CAVERNA bátorít arra, hogy egy-két dologra fókuszáljunk; nem eget rengető probléma, ha nincsen, mondjuk, tehenünk.

Egy teljesen új mechanika a kalandozás, amiben a törpéinket felfegyverezhetjük és elküldhetjük világot látni, hogy kincsekkel térjenek haza – ami esetenként egy bárány, egy tök, vagy egy új szoba a barlangban. Hát, itt kicsit kilóg a lóláb, a szabálykönyv pár oldalán annyira igyekeznek tematikát adni a kalandoknak, mintha egy ameritrash játék lenne.

A kivitelezésre egy rossz szavunk sem lehet, elképesztő mennyiségű fa alkatrész és egyéb komponens tartozik a játékhoz. Aminek csak lehet, annak mindkét oldalát kihasználták, a rajzok hangulatosak – van nappali és éjszakai oldala is a játékosablának. A birkák birka alakúak, a szamarak szamár alakúak, a rubin rubinnak néz ki, a törpék pedig lapos fakorongok – gondolom, itt a praktikusság döntött, nem pedig a külcsín.

Az igencsak súlyos doboznak megkérjük az árát, mert annyi hozzávalót tömködtek bele, hogy akár 7-en is lehet játszani. Ez az, amit soha, de soha még csak meg se próbálunk! De még 6-an se. 5-en is csak akkor, ha van rá 3 órátk – de abból is mindenki két és fél órát a táblát bámulva fog reménykedni, hogy nem viszik el azt az akciót, amit kinézett magának. Elvileg egyedül is lehet játszani, de azért ez mégiscsak egy társasjáték. 2-4 játékosal hibátlan élményt nyújt.

Minden látszat ellenére a CAVERNA egy kőkemény eurogame, csak másféleképpen, mint az AGRICOLA. Ha az utóbbit szereted, akkor a CAVERNABAN sem fogsz nagyot csalódnani. Nem egyszerű kérdés eldönteni, hogy melyik a jobb játék. Ha főleg a szoros, számolgotós mechanika és hogy játékonként kicsit más opciók jönnek be, akkor jobb, ha az AGRICOLANÁL maradsz. Ha viszont tetszik a törpés tematika, a kicsit könnyedebb játék és az opciók állandó és szélesebb palettája, akkor válaszd inkább a CAVERNÁT.

Vili



Caverna: The Cave Farmers

Tervező: Uwe Rosenberg

Megjelenés: 2013

Kiadó: Mayfair Games

Kategória: Munkáslehelyező játék

Ajánlott életkor: 12+

Játékosok száma: 1-7

Játékidő: 2 óra



kiadói oldal



board game geek