

6

2013 / szeptember

**jam**

A Játékos  
Emberek  
Magazinja

Játékismertető

ÉVSZAKOK

7 CSODA

QWIRKLE

GUILDHALL

FLEET

Bombay

MAMUT-  
VADÁSZ

Hobbit  
kártyajáték

HAGGIS

Die Säulen der Erde:  
das Kartenspiel

Bemutatjuk

a társasjátékos etikettet

Interjú

A magyar Magic: The Gathering  
csapat tagjával, Kocsis Gáborral

# Bevezető

Kedves Olvasó!

Véget ért a nyár, de nincs min búslakodni, mert az őszi és az iskola mellett itt az új, szezonindító JEM Magazin is. A strandidő és a fesztiválok időszakának lecsengésével ismét csak a megfelelő alkalmat keressük egy hosszabb társasjátékpártira a meleg szobában. Míg ti a lábatokat lógattátok a Balatonba, mi igyekeztünk egy nagyobb csokrot összeállítani érdekesebbnél érdekesebb játékokkal, amiket volt alkalmunk a nyár során kipróbálni. Velük játszva könnyebben ugorhatunk bele a esőkabátos időszakba.

Az előző havi kiadványunk némileg eltért a megszokott tartalomtól, hiszen az egész számot a legnevesebb társasjátékdíj 2013-as győzteseinek és jelöltjeinek szenteltük. Szeptemberi számunkban visszatérünk

magazinunk korábbi felépítéséhez, így folytatjuk júliusban megkezdett Év játéka díj sorozatunkat is. Most 2011 győztese, a Qwirkle és a 7 Csoda kerülnek sorra. Folytatva jó szokásunkat ezúttal is sehol máshol nem fellelhető promóciós lapokat tartalmaz a magazin melléklete. A népszerű 7 Csodához saját magunk által készített Korszellem nevű kártyacsomagot tölthetitek le az újsággal együtt, amelyek újabb kihívások elé állítják a játékosokat. Számunkra mindig nagy öröm, ha egy jó társasjáték megjelenik magyarul is, különösen ha az erősen nyelvfüggő. Ezért tartottuk fontosnak, hogy beszámoljunk a Gémklub jóvoltából nyáron magyarul is megjelent Évszakok című, rendkívül szórakoztató játékról is.

Jó olvasást és jó játékot kíván

*A JEM szerkesztősége*

## 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](mailto: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 "élnek", 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 Fleet
- 9 Guildhall
- 13 Mamutvadász
- 16 7 Csoda
- 20 Qwirkle
- 22 Trick-taking kártyajátékok:  
Hobbit, Haggis, Die Säulen der Erde: das Kartenspiel
- 25 Bombay
- 29 Évszakok

## Játék - elmélet

- 34 Játékkultúra

## Játékkultúra

- 37 Interjú Kocsis Gáborral a Magic: The Gathering-ről és a bajnokságról
- 41 Klubélet: Gémbo(a)rda Társasjáték Klub Szekszárd

## Esemény

- 43 I. JEM-bori

Melléklet: 7 *Csoda* promóciós lapok:  
Korszellem

# Bemutatók

## Évszakok



## 7 Csoda



## Qwirkle



## Mamutvadász



## Fleet



## Bombay



## Haggis, Hobbit: A kártyajáték, Die Säulen der Erde: das Kartenspiel



## Guildhall



# Fleet



**Megjelenés:** 2012

**Tervezők:** Ben Pinchback, Matt Riddle

**Kiadó:** Gryphon Games

„Kanadában, Nunavut északnyugati csücskében a Jeges-tenger egy korábban megközelíthetetlen öblébe egy titkos átjárón keresztül megnyílt az út. Az érintetlen és meleg vizű hóforrásoknak köszönhetően élelemmel bőségesen ellátott Ridback öbölben nyüzsgő az élet. Egy távoli, ősidők óta a tengerparton megbúvó kis tengerparti falucska elárasztották a világ legjobb halásza, hogy bebocsátást nyerjenek az öbölbe, és hálóikat kivethessék a halaktól nyüzsgő vízbe. A kikötők és raktárak újra életre keltek, és itt az idő, hogy elkezdődjön az igazi kaland. Menj, építsd meg a flottádat, és válj a nyílt tengerek profi halászává!”



A játékban először a hihetetlenül szép grafikája fogott meg. Kis híján rögtön megvettem, de aztán győzött a józan ész, és előbb hazamentem utánaolvasni. A játékszabály elérhető volt az interneten, így ezt olvastam végig. Sajnos a kártyák jelenléte nélkül nem sikerült teljesen megértenem, hogy működhet ez a játék: ugyanazt a lapot használjuk licencek vásárlásakor és hajók indításakor fizetőeszköznek, és új hajó és kapitány indításakor is ezeket a lapokat kell letenni, de mindössze egyetlen lapot kapunk minden kör végén. Ennek ellenére mégis megtetszett a játék, és beruháztam rá. Jó vételnek bizonyult.



Ami a lapok nélkül elsőre nem esett le, hogy a játék központi eleme a különböző halfajokra szóló licencek. Ezeket megszerezve nem csak jogot szerzünk az ugyanolyan típusú hajók indítására, de bizonyos cselekedetek végrehajtása esetén bónusz laphúzást is adnak. Így már érthető, hogyan tudunk minden tevékenységünk finanszírozására elegendő lapot gyűjteni. Vagy legalábbis megpróbálni.

A dobozban 26 licenclap, 96 hajólap, 100 db haljelölő kocka és a kezdőjátékost

jelölő sárga kishajó van. Sajnos a doboz inzertje nem tökéletes a kellékek tárolására, de a célnak megfelel. A licenclapok nagyobbak a hajólapoknál, és tartalmazzák, hogy milyen hal fogására alkalmas hajó indítására jogosítanak fel; mennyi győzelmi pontot ad a birtoklásuk; legalább mennyi pénzbe kerül a megvásárlásuk; és a játékos körének melyik fázisában milyen bónuszt biztosítanak. A hajólapok legfőbb jellemzői, hogy milyen hal fogására alkalmasak; mennyi pénzbe kerül az indításuk, és ezáltal mennyi győzelmi pontot adnak; és ha a lapot fizetőeszköznek használjuk, mennyi pénzt ér.

A játék addig tart, amíg a licencek vagy a játékoszámtól függő számú haljelölők el nem fogynak. A játékot az nyeri, aki a legtöbb győzelmi pontot gyűjtötte az alábbi tételek összegzésével:

- birtokolt licencek győzelmi pont értéke
- indított hajók győzelmi pont értéke
- hajók által kihalászott haljelölők száma
- speciális licencek által biztosított győzelmi pontok

A játékot minden játékos azonos lapokkal kezdi: minden típusú hajólapból egygel. Egy kör több fázisból áll, és egy fázisban minden játékos sorban cselekszik a kezdőjátékostól kiindulva.

- Minden kör első fázisa a **licitálás**. A játékosok számával egyenlő számú licenc érhető el, ezekre lehet licitálni. A licitálás a Funkenschlaghoz (Power Gridhez) hasonló módon zajlik: A kezdőjátékos kijelöl egy licencet licitre. A játékosok körbe menve felüllicitálhatják az előző licitet vagy kiszállhatnak a licitból. Aki utoljára marad, kifizeti és megszerzi a licencet. Egy körben egy játékos legfeljebb egy licencet vásárolhat. A fázis végén a licenceket kiegészítjük, hogy ismét annyi legyen felfedve, amennyi a játékosok száma. Így előre lehet tervezni a következő kör licitjére, és ez alapján cselekedhetünk ebben a körben. Ha a licenceket nem tudjuk feltölteni, akkor ez az utolsó kör.
- A második fázisban **indítjuk a hajókat**. Minden játékos legfeljebb egy hajót indíthat kifizetve annak költségét. Ezen felül legfeljebb egy hajóra egy kapitányt is lehelyezhet, amit egy kézből lerakott lappal jelölünk. Ennek nincs külön költsége. Ha egy hajót lehelyeztünk, az már győzelmi pontot fog érni a játék végén függetlenül attól, van-e rajta kapitány. Kapitányt azért érdemes rárakni, hogy a hajó tudjon halászni, és gyűjtse a további győzelmi pontokat érő haljelölőket.
- A **halászati** fázisban minden kapitánnyal rendelkező hajóra rárakunk egy újabb haljelölőt. Viszont egy hajón legfeljebb négy ilyen jelölő lehet, így ha a hajó tele van, további győzelmi pontot nem fog termelni.
- A **feldolgozás** fázisban csak azok cselekedhetnek, akik rendelkeznek feldolgozó hajó licenccel. Ők ugyanis képesek feldolgozni hajónként legfeljebb egy haljelölőt, átalakítva azt pénzzé. A játék végén a pénz semmit sem fog érni, de a játék közben anyagi előnyökhöz juttat. Ezen felül legfeljebb egy ilyen átalakított haljelölőért cserébe egy lapot lehet húzni.
- Az utolsó fázis a **laphúzás**. Mindenki két hajólapot húz, amik közül az egyiket megtartja, a másikat pedig eldobja. A kezdőjátékos jelölő egygel tovább vándorol.





Mint említettem, a játék központi eleme a licencek, illetve az általuk biztosított előnyök. Ezek az előnyök annál többet nyújtanak, minél több azonos licenccel rendelkezünk. Ezen kívül a licencek határozzák meg, hogy milyen típusú hajókat indíthatunk.

- A **tonhal licenccel** a kör végén több lapot húzhatunk, illetve több lapból válogathatunk.
  - A **tőkehal licenccel** egy körben akár két hajót is indíthatunk, és ha legalább egy hajót indítunk, akkor cserébe lapot húzhatunk.
  - A **homár licenccel** egy körben akár két kapitányt is lehelyezhetünk, és a birtokunkban levő, kapitánnyal rendelkező hajók számától függően kapunk extra hajólapot.
  - A **feldolgozó hajó licencet** már említettem: a hajókon levő haljelölőket pénzzé alakíthatjuk át, illetve ezek közül egyet eldobva hajólapot húzhatunk.
  - A **garnéla licenccel** olcsóbban vásárolhatunk licitálás és hajóindítás során. Nagyon erős lapnak tűnik, és általában nagy harc megy a birtoklásáért, de szerintem önmagában gyenge, hiszen más licencek extra hajólapokat biztosítanak, amik pénzként használt értéke 1 és 3 között változik.
- Ezen kívül van hat különleges licenc: három **királyrák licenc** és három **halászkocsmá**, amelyekből mindig csak három kerül bele a játékba. Ezeket elég drágán lehet megvenni, de további győzelmi pontokat biztosítanak.
- Az **első királyrák licenccel** annál több győzelmi pontot kapunk, minél több féle különböző licenccel rendelkezünk.
  - A **második királyrák licenccel** a kapitánnyal rendelkező hajóink számától függően kapunk további győzelmi pontokat.
  - A **harmadik királyrák licenc** segítségével a kifogott haljelölőink érnek többet a győzelmi pontok meghatározása során.
  - A **három halászkocsmá** igazából nem is licenc, de mégis úgy kezeljük. Nem adnak semmiféle bónuszt a játék során, de a játék végén 10 győzelmi pontot érnek, ami nem kevés.

Mint említettem, a játékban nincs külön pénzjelölő, hanem a hajólapokat használjuk pénzként, mindegyiket 1-3 értékben. Viszont ezeket nem tudjuk szabadon váltani, így előfordulhat, hogy túl kell fizetnünk a meghatározott összeget, ha csak magas értékű lapjaink vannak. Emiatt a licitálás során érdemes előre gondolkodni, mely lapokkal szeretnénk fizetni, mert ha erre két darab 3-as értékű lapot szánunk, akkor egy négyes értékű licit után érdemes rögtön hatot bemondanunk.

Jó tanács a játékosoknak, hogy minél többfajta licencet vásároljanak. Ugyan a licencek annál nagyobb előnyt biztosítanak, minél több licenc van ugyanabból a fajtából, de ha csak egyfajta licencünk van, akkor kisebb az esélye, hogy a licencünknek megfelelő hajólapot húzunk, amit el is tudunk indítani. A sokféle licenccel tudjuk ellensúlyozni a lapjárás káros hatásait. Ezen kívül fontos, hogy az első

licencünk vásárlását alaposan gondoljuk végig, mert abból már az első körtől kezdve extra lapokat kell szereznünk, ugyanis ha kiköltekezünk, a körönként kapott egy lap nagyon kevés, és több körbe telik mire újra fizetőképeseek leszünk.

Ugyan csak egy kártyajátékról van szó, mégis többfajta taktika is győzelemhez vezethet. Lehet csak a licencek gyűjtésére fókuszálni, és minden pénzünket erre költeni, hajókat pedig csak mértékkel indítani. Ha sok hajót indítunk, már azok is győzelmi pontot jelentenek, és nem feltétlenül kell a kapitányra is lapot áldoznunk. Ha valaki kapitányt is rak a hajóira, akkor azok folyamatosan termelik a győzelmi pontot, amiket feldolgozó hajó licenccel akár pénzre is átválthatunk. Nagyon fontos a taktikánknak megfelelő licencek beszerzése (vagy kevésbé szerencsés esetben taktikánkat a meglévő licencekhez igazítani), és a megfelelő speciális bónuszokat biztosító királyrák licenc beszerzése megdobhatja győzelmi pontjaink számát.

A [Kickstarteren](#) most lehet előrendelni a játék kiegészítőjét akár az alapjátékkal együtt is.

A játék lényegében nyelvfüggetlen, így mindenkinek csak ajánlani tudom. Horgonyt felhúzni, és készítsétek a hálókat!

Eraman

A cikk bevezetője idézet a játék Hakansukur által fordított szabálykönyvéből.

## summárum



## Fleet

|                   |                            |
|-------------------|----------------------------|
| Tervezők:         | Ben Pinchback, Matt Riddle |
| Megjelenés:       | 2012                       |
| Kiadó:            | Gryphon Games              |
| Kategória:        | Licitációs kártyajáték     |
| Ajánlott életkor: | 10+                        |
| Játékosok száma:  | 2-4                        |
| Játékidő:         | 30 perc                    |

# Guildhall



**Megjelenés:** 2012

**Tervező:** Hope S. Hwang

**Kiadó:** Alderac Entertainment Group

„Fejlődés! Ez az, amire a sötét korszakokban szükség van. Valakire, akiben van egy kis spiritusz. Jó régóta voltál már jobbágy ebben a porfészekben ahhoz, hogy felkavard az állóvizet. Alapítasz egy céhházat a hozzád hasonlóan gondolkodó európai szakembereknek, hogy végre együtt dogozhassatok, kereskedhessetek, és végre egy kis gazdasági biztonságra tehessetek szert. Nem mintha másnak ez nem jutott volna eszébe! Nos, csak annyi a dolgod, hogy gyorsabb légy a többiekénél! Gyűjtsd magad köré a szakmák legjobbjait, és használd ki a közösség erejét, hogy te győzhess.”

A Guildhall egy meglepően egyszerű szabályokkal rendelkező, mégis meglepő taktikai mélységeket rejtő játék. Kártyajátékról lévén szó hosszú távú stratégiáról nem beszélhetünk, hiszen sok minden függ a lapjárástól, mégis alaposan el kell gondolkozni, hogyan hozhatjuk ki a legtöbbet a kézben tartott lapokból.

Mint a bevezetőből kiderült, saját céhházunkban különböző mesterségek képviselőiből kell céheket bővítenünk. Ha egy teljes céh létrejött, azaz a mesterség összes képviselője a tagja, akkor ebből győzelmi pontokat vásárolhatunk magunknak. A játékos, aki először összegyűjt 20 győzelmi pontot, nyer.



A játékban 6 különböző mesterség van jelen. Minden mesterségből 5 különböző színű lap van, mindegyikből 4 darab. Ezek alkotják a 120 szakember kártyát. Ezen kívül van még 30 győzelmi pont kártya különböző értékekben, valamint 52 győzelmi pont jelölő az egyéb módon gyűjtött pontok jelölésére.

Amikor a játékosra kerül sor, 2 akciót hajthat végre a körében az alábbi lehetőségek közül választva:

- **Szakember kártya kijátszása** – A megfelelő kártya kijátszása kézből, majd a rajta a szereplő akció végrehajtása. Az akció attól függ, hogy a kijátszott mesterségből hány szakember van már a céhházban: értelemszerűen minél több, annál erősebb az akció hatása.
- **Laphúzás** – Bármennyi lap eldobása, majd annyi lap húzása a húzópakliból, hogy 6 lap legyen a kézben.
- **Győzelmi pont kártya vásárlása** – A kártya árának megfelelő számú teljes céh eldobása a dobópakliba, a kártya begyűjtése, és a kártyán szereplő akció végrehajtása.



A játék lényegét a szakember kártyák adják:

- **A földművessel** extra győzelmi pontokat szerezhethünk. (Emiatt van szükség külön jelölőkre a győzelmi pont kártyákon kívül.)
- **A történésszel** a dobópakliból visszavehetünk egy vagy két lapot, és az(oka)t a céhházunkba helyezhetjük. Először csak a legfelső lapot vehetjük vissza, majd ha már elég történész van a céhházunkban, át is nézhetjük a dobópaklit a megfelelő lapot keresve.
- **Az orgyilkossal** megölhetjük egy másik játékos céhházának egy vagy két tagját, aki emiatt kénytelen azokat eldobni. Ellenfelük semmit sem tehet ez ellen. Ez egyértelmű kiszúrásnak hangzik, de például a történésszel kombinálva mi is előbbre juthatunk.
- **A táncosnővel** annyi lapot húzhatunk, ahány táncosnő már van a céhházunkban. Ezen felül még egy extra akciót is kapunk, így lényegében akció felhasználás nélkül kapunk lapokat és bővül a céhházunk egy taggal. Ezen kártya hatására a kézben tartott lapjaink száma akár 6 fölé is mehet.
- **A kereskedővel** a saját és egy másik játékos céhháza között cserélhetünk ki lapokat. Minél több kereskedőnk van, annál többet és annál kedvezőbb feltételekkel. Ellenfelünk ebben az esetben sem tehet semmit a csere megakadályozása érdekében.



- **A szövőnővel** lapokat tehetünk le a kezünkbe a céhházunkba, illetve vehetünk vissza onnan a kezünkbe. Ennek a kártyának a használata komoly dilemmához vezethet, ugyanis az így lerakott lapok akcióit nem hajtjuk végre, viszont lehet, hogy ez szükséges ahhoz, befejezzük egy céhünket. Emellett a visszavett lapokat újra kijátszhatjuk, így akár ugyanazon lap használatából többször is profitálhatunk.

A lapok kijátszásánál és az akciók végrehajtásánál két fontos szabály van:

1. Egy játékos egy körben nem játszhatja ki egy adott mesterség egynél több lapját. Így hiába van a kezünkben a teljes céhhez szükséges három táncosnő lap a megfelelő színekben, azokat csak három körben tudjuk lejátszani. Persze a szövőnő segítségével meg lehet gyorsítani ezt a folyamatot.



2. Egy játékos céhházában egy adott mesterség adott színű lapjából legfeljebb egy lehet. Tehát ha valakinek már van egy kék kereskedője, akkor nem játszhat ki még egy kék kereskedőt, de más játékos sem adhat neki ilyen lapot. Ha mégis a kezünkben van egy ilyen fölös lap, több dolgot is tehetünk:

- o Reménykedünk, hogy valamelyik ellenfelünk kereskedő használata során a megfelelő, már kijátszott lapot viszi el céhházunkból, vagy orgyilkossal azt dobhatja el. Ekkor már kijátszhatjuk a lapot a kezünkéből.
- o A következő laphúzás előtt eldobjuk, és reméljük, hogy helyette számunkra megfelelőbb lapot húzunk.
- o Kereskedőt kijátszva a lap céhházunkban levő párját elcseréljük valamilyen értékeesebb lapra, és utána kijátsszuk a kezünkéből. Ekkor csak arra kell figyelni, hogy ellenfelünket nehogy túl jó helyzetbe hozzuk.



Mint említettem, a célunk teljes céheket létrehozni, azaz egy mesterség mind az 5 különböző színű tagját céhházunkba gyűjteni. Ha ez sikerült, akkor ezt a teljes céhet félrerakjuk, ezt már sem mi, sem ellenfeleink nem módosíthatják, támadhatják. Ezután a félrerakott mesterségből egyetlen tag sem tartózkodik a céhházunkban, így újabb tagjait lehet toborozni. Valamint a félrerakott teljes céhből győzelmi pont kártyákat vásárolhatunk.

A győzelmi pont kártyák értéke 2 és 9 győzelmi pont között mozog. A kisebb értékűek (5 vagy kevesebb pont) vásárlásához egy teljes céh, a nagyobb értékűekhez két teljes céh kell. Az azonos árú, de különböző értékű lapok között a különbség, hogy különböző akciókat is biztosíthatnak: például lapok elvétele ellenfelünktől, lapok cseréje céhházak között, laphúzás, egyszerre több lap lerakása céhházunkba a kezünkéből, vagy extra akció a körönkénti kettőn felül. Például az 5 győzelmi pontot érő lap nem ad extra akciót, de az ugyanúgy egy teljes céhbe kerülő 2 győzelmi pontos lap segítségével egy másik játékosnak egy céhében levő összes lapot elvehetjük és a saját céhházunkba helyezhetjük,

így kárpótolva magunkat a kevesebb győzelmi pontért. Egyszerre mindig 5 megvásárolható győzelmi pont lap van kirakva, így ezek vásárlásakor komolyan el kell gondolkodni, hogy melyiknek az akciójával érünk el a legtöbbet.

Nem tudom, hogy a játék kipróbálása nélkül mennyire lehet belelátni a játékmenetben, de a körünk két akcióját kihasználva komoly változásokat okozhatunk, és akár nagy mértékben is előreléphetünk. Például egy kereskedőt kijátszva egyszerre akár két szövönőt is szerezhethünk ellenfelünktől a meglévő kettő mellé, és ha a szükséges ötödik színű szövönőt kijátsszuk a kezünkéből, akár egyetlen kör alatt meglehet egy teljes céhünk, holott a kör elején még csak két ilyen lapunk volt. Ha esetleg nincs a kezünkben a megfelelő színű ötödik szövönő, ezt akár egy történész segítségével a dobópakliból is kikereseshetjük.

A győzelmi pont lapok szerzése úgy tűnhet, hogy viszonylag lassan indul be, de ez csak azért van, mert ha a megfelelő lapot vásároljuk meg, amelyik a megfelelő akciót biztosítja, egy ilyen lap megvásárlása során akár be is fejezhetjük egy másik céhünket, amit egy újabb győzelmi pont lap vásárlására fordíthatunk.





Így akár a nyeréshez szükséges győzelmi pontok tetemes mennyiségét is megszerezhetjük egy körön belül.

Találkoztam olyan véleménnyel a játékkal kapcsolatban, hogy az egész a másikkal való kiszúrásról szól. Való igaz, hogy ha egy kijátszott lapunk hatására egy másik játékos céhházához nyúlunk, akkor az nagy valószínűséggel kellemetlenül fogja őt érinteni, és ez ellen semmit sem tehet. Az is igaz, hogy

ha egy játékosnál egy céh már három vagy négy lapból áll, azaz közel van a befejezéshez, akkor az a céh előszeretettel lesz céltáblája más játékosok orgyilkosainak és kereskedőinek. Ennek ellenére én nem érzem ezt a fajta viselkedést ennyire központinak a játékban, habár igaz, hogy a játékosok közötti interakció direkt negatív irányú cselekedetekben nyilvánul meg, így a játék nem ajánlott olyan játékosoknak, akik ezt a szívükre veszik.

A játék hivatalosan 2-4 fővel játszható, én eddig 3 és 4 fővel próbáltam, és jól működött. 2 fővel a vélemények szerint a lehetőségek beszűkülnek, hiszen csupán egyetlen ellenfél lapjaival lehet kombinálni, és az is előfordulhat, hogy a mindkét játékos által várva várt lap nagyon sokára jön fel, mert egyszerűen kevesebb laphúzás történik.

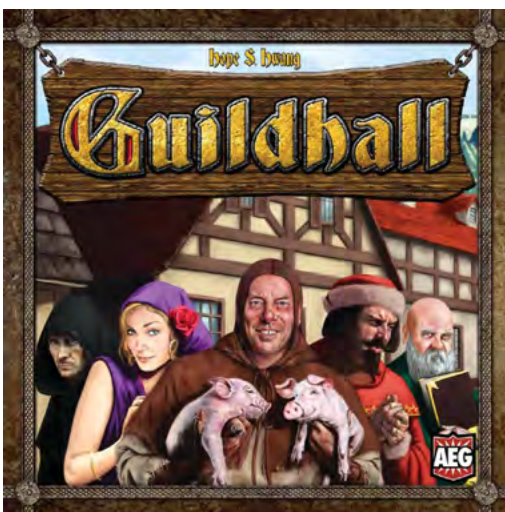
Véleményem szerint egy könnyen tanulható kártyajátékról van szó, amiben érdemes folyamatosan járni az agyunkat, hogy a rendelkezésre álló kézben tartott lapok és ellenfeleink lerakott kártyái alapján a lehető legjobb kombinációkat hozzuk össze. Családi játéknak is megfelelő, és könnyű tanulhatósága miatt gyerekekkel is játszható, ha senki nem veszi zokon a többi játékos célzott támadásait. Nekem egyik nagy kedvencemmé vált, amit bármikor szívesen előveszek egy (vagy akár több) partira.

A játékot kedvelőknek jó hír, hogy nemrég megérkezett a játék kiegészítője Guildhall: Job Faire néven. Ez egy önállóan is játszható kiegészítő lesz, ami 6 új mesterség 120 lapját tartalmazza, valamint a játékhoz szükséges győzelmi pont lapokat és jelzőket. A szerzők ajánlása alapján az alapjátékkal úgy érdemes majd kombinálni, hogy mindig 6 (véletlenszerűen vagy egyéb módon) választott mesterség lapjaival játsszunk. Az új mesterségek szakembereinek segítségével lapot dobhatunk el céhházunkból győzelmi pontért cserébe, és ellenfelünk kézben tartott lapjai között és a húzópakliban is garázdálkodhatunk.

A cikk bevezetője idézet a játék Zólyomi „Zaba” Balázs által fordított szabálykönyvéből.

Eraman

## summarum



## Guildhall

|                   |                             |
|-------------------|-----------------------------|
| Tervező:          | Hope S. Hwang               |
| Megjelenés:       | 2012                        |
| Kiadó:            | Alderac Entertainment Group |
| Kategória:        | Sorozatgyűjtögető játék     |
| Ajánlott életkor: | 12+                         |
| Játékosok száma:  | 2-4                         |
| Játékidő:         | 45 perc                     |

# Mamutvadász



**Megjelenés:** 2010

**Tervező:** Reiner Knizia

**Kiadó:** Piatnik



A Mamutvadász egy tipikusan olyan játék, amit a jól ismert Reiner Kniziatól várhatunk: pofonegyszerű, mégis kreatív szabályok; variálható, mégis könnyen áttekinthető tábla; és egy kis csavar, ami azoknak szól, akiket félrevezetett a játék neve.

A játékban, melyet legfeljebb négyen játszhatnak, egy-egy kőkorszaki törzs vagy csapat négy-négy emberét irányítjuk. A tábla alapból üres, csak négy nyári és négy téli tábor helye van rajta feltüntetve állandó jelleggel.

A játék úgy indul, hogy minden játékos minden egyes figurája a nyári táborhelyen áll, és éppen nyár van. Ennek megfelelően a dobozban található többféle lapkából kell véletlenszerűen elhelyezni az ún. nyári lapkákat úgy a táblán, hogy azok teljesen lefedjék az üres helyeket a táborhelyek kivételével. Hatféle lapka található a dobozban: utak, barlangok, élelemként szolgáló növények, trófeák (írhák, állatkoponyák, nyakláncok), fegyverek és mamutok.



A játékosok egymás után lépnek vagy egy bábuikkal kettőt, vagy kettővel egyet-egyet, és megpróbálnak minél több lapkát megszerezni. Egy lapkát úgy lehet levenni a tábláról és magunkénak megszerezni, ha rálépünk, majd továbbmenve lelépünk róla. A felvett lapkák helyére már senki nem léphet, így lehet ellenfeleinket beszorítani egy-egy területre – vagy beszorulni, ha a másik volt szemfülesebb.

Értelemszerűen egy körben legfeljebb két lapkát tudunk felvenni, miközben szemünk előtt lépnek rá ellenfeleink az általunk már jól kitervelt és zsebünkben érzett értékes lapkákra. De se baj, ezért



van négy bábunk, hogy ha az egyik tábor körül megélnék a nyüzsgés, mi gyorsan átváltunk egy másik táborbeli bábunkra, és azzal lépünk – és ezáltal fel is hívjuk a figyelmet arra, hogy ott még sok-sok értékes holmi vár megszerzésre.



Győzelmi pontot a felvett lapkával lehet szerezni: a növényekért és mamutokért a rajtuk szereplő pontot kapjuk meg, a trófeák annál több pontot érnek, minél több egyformát szerzünk meg belőlük. Viszont vigyázat, egy kőkorszaki vadász sem indulhat vadászatra fegyver nélkül, tehát mamut lapkára rálépni csak úgy lehet, ha már van fegyverünk.



Néhány lapkát nem tudunk felvenni, ezek a játék egész tartamára (a második téli fordulóra is) ott maradnak: ilyenek az utak, a barlangok, melyek átjárókként működnek (tehát bármelyik két barlang egy lépés távolságban van egymástól), és a táborhelyek.



Ha elfogy az összes nyári lapka, vagy már nem elérhető senki számára, véget ér a nyár, kezdődik a tél, és a tábla újra megtelik, most már téli lapkával. Kevesebb bogyóval, kevesebb fegyverrel, több és kövérebb mamuttal. Aki viszont nyáron nem kereste fel mind a négy téli táborhelyet, és ott nem helyezte el saját színű készletládáját, az most bánhatja: amikor a téli táborokból indul a játék, már csak annyi bábuvál játszik, ahány téli tábor a nyári fázisban érintett útjai során.

A játék a téli fázis végével ér véget. Ekkor összeadjuk a megszerzett lapkák értékét, hozzáadjuk a változatosság kedvéért a téli szakaszban a nyári táborokba lerakott készletládákért járó győzelmi pontokat, és győztest hirdetünk. Fel nem használt fegyvereink ekkor már semmit sem érnek...



A játék egy időben nagyon felkapott volt, ami abból is látszik, hogy a mamutvadász szóra rákeresve legalább három különböző szabályismertetőt lehet találni pillanatok alatt. A játék tényleg megérdemli, hogy dicsérjük, hiszen mindene megvan, hogy sikertermékké váljon: könnyen megérthető háttértörténet,

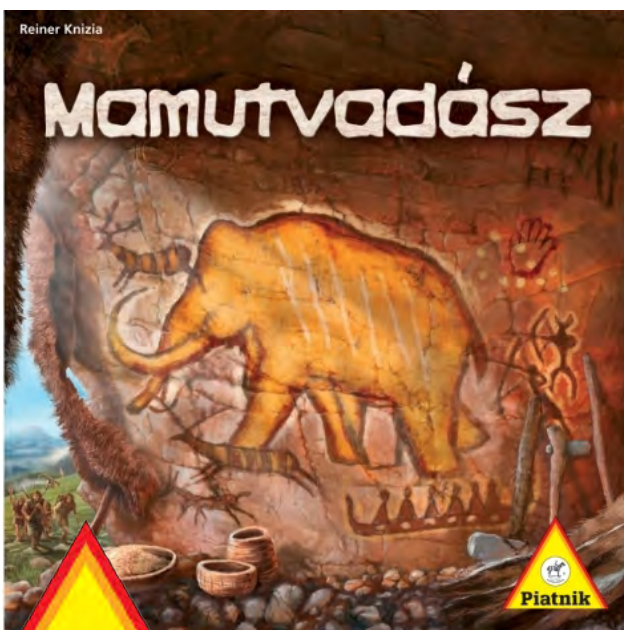
sok variációs lehetőség a pálya lerakásánál és a mozgások megválasztásánál, egyszerű lépések és szabályok, és könnyen követhető pontozás.



Sok menet után is a játék nagy pozitívuma a jó újrajátszhatósága, ami leginkább annak köszönhető, hogy nincs két egyforma kiindulási helyzet. Az elnevezés azért megtévesztő egy kicsit, mert azt sugallja, hogy a győztes az lesz, aki a legtöbb mamutot ejti el. Nálunk ez sosem így volt, valahogy mindig az nyert, aki hagyta, hogy a többiek a mamutra "nyomuljanak", és az így kialakult helyzetben szépen, csendben szedegette össze az irhákat, cserépedényeket, nyakláncokat. Szép a játék kivitelezése is, a papír lapkák kellően tartósak, mivel nincsenek nagy igénybevételnek kitéve. Ahogy az egyik ismertetőben olvastam, a játék játszható "lázán" is, de ülhetünk egy-egy lépés felett hosszú percek is, kinek-kinek ízlése szerint.

drkiss

## summárum



## Mamutvadász

|                   |                                                |
|-------------------|------------------------------------------------|
| Tervező:          | Reiner Knizia                                  |
| Megjelenés:       | 2010                                           |
| Kiadó:            | Piatnik                                        |
| Kategória:        | Változó táblás, sorozatgyűjtögetős társasjáték |
| Ajánlott életkor: | 8+                                             |
| Játékosok száma:  | 2-4                                            |
| Játékidő:         | 45 perc                                        |



**Piatnik**

## 7 Csoda



Megjelenés: 2010

Tervező: Antoine Bauza

Kiadó: Asmodee / Gémklub

Az ókori világ hét csodáját feldolgozó játék megjelenése óta nagy népszerűségnek örvend a társasjáték-kedvelő közösség körében. Érdekes játékmenetet dolgozott ki Antoine Bauza, ahol ugyan befolyással vagyunk a többiek játékára, de nem közvetlenül, hanem csak finoman terelve őket a nekünk legkedvezőbb irányba, bebiztosítva győzelmünket.

A játék dobozát kinyitva a szabálykönyvvel, pontozófüzettel, 7 játéktáblával és 4 csomag kártyával találjuk szembe magunkat jó néhány érme, illetve győzelem- és vereségjelző társaságában. A 7 Csoda kategóriáját tekintve egy kártya alapú stratégia játék, ahol három korszakon keresztül építhetjük birodalmunkat. Mindhárom korszak hat-hat körből áll, így játék teljes hossza 18 kör. Ez eleinte kb. 45 perc, de gyakorlott játékosok esetében 30 perc vagy rövidebb idő alatt lezajlik. Célunk, hogy az épületeink kihasználásával a lehető legtöbb győzelmi pontot gyűjtsük.



### A kártyák

Kezdjük a játék alapját szolgáló kártyák bemutatásával. A játék kártyainak felépítse egységes, az első pillanatban soknak tűnő információhalmaz után a harmadik partiban már a teljesen kezdő társasjátékosoknak is teljesen magától érthetővé válik.

A kártya színe meghatározza annak besorolását:

- **Barna – nyersanyagkártya.** Ezek szolgáltatják a későbbi épületek megépítéséhez szükséges alapvető nyersanyagokat (fa, kő, tégl, érc).

- **Szürke –termékkártya.** Szintén a további lapok kijátszásához szükséges termékek meglétének forrásai (papirusz, textília, üveg).
- **Sárga – kereskedelmi kártya.** Általában javítják a kereskedelmi lehetőségeinket, esetleg pénzt adnak.
- **Kék – győzelmpontkártya.** A végső győzelem kivívásához szükséges győzelmi pontokat adnak, a babérkoszorúban feltüntetett értékben.
- **Piros – konfliktuskártya.** Birodalmunk haderejét reprezentálják. Minél több kardos pajzzsal rendelkezünk, annál erősebb a haderőnk.
- **Zöld – tudomány kártya.** Három típusú tudománykártya van (kőtábla, fogaskerek, szögmérő), melyek a játék legvégén győzelmi pontokat adnak a következők alapján: Egyszer az azonos fajtából összegyűjtött lapok számának négyzete ad győzelmi pontokat, tehát például egy kőtábla esetén egy pontot, kettőnél négy pontot, háromnál kilencet, és így tovább. Valamint ha valaki a három különböző típust is összegyűjti, akkor 7 pontot kap még ahányszor ezt sikerül véghezvinnie. Például ha valaki összegyűjt kettőt-kettőt mindhárom típusból, akkor kap 3x4 pontot az azonos lapok után, és 2x7 pontot, mivel mindhárom különbözőből is kettő sort letett. Így tehát összesen 26 győzelmi pont üti a játékos markát. Ez az elején bonyolultnak tűnhet, de két-három parti után legalább egy játékos már biztosan érteni fogja.



- **Lila – céhkártya.** Ezek kizárólag a harmadik korban bukkannak fel, és speciális győzelmpontgyűjtést tesznek lehetővé. Ezekkel használhatjuk ki saját, illetve szomszédaink erősségeit vagy gyengeségeit további pontok érdekében. A többi kártyától eltérően a céhkártyákat külön összekeverjük a játék megkezdése előtt, és csak a játékos számától függő darab lapot teszünk a harmadik korszak paklijába.

A színeken felül a következők információk találhatóak meg a lapokon:

- **Megnevezés:** A lap bal oldalának alsó részén van feltüntetve az adott kártya megnevezése (pl. Érclelőhely). Ez azért fontos, mert minden épületből csak egyet építhetünk, így például kettő Érclelőhellyel nem rendelkezhetünk. Természetesen más játékos is építhet ugyanilyen épületet.
- **Lehelyezési költség:** Ez a lap bal felső sarkában látható. Az itt feltüntetett nyersanyag, termék vagy pénz meglétére van szükségünk, ha az épületet szeretnénk megépíteni. Vannak olyan lapok, amelyeknek a fentiek mellett egy másik épület neve is szerepel a bal felső sarokban. Ez azt jelent, ha korábban megépítettük a feltüntetett épületet, akkor az feljogosít minket az épület kijátszására, és a nyersanyagok meglétét ekkor nem kell figyelembe venni.



- **Képesség:** A kártya felső részének közepén van feltüntetve, hogy mit nyújt nekünk az adott lap a továbbiakban.
- **Játékosok száma:** A lap aljának közepén van feltüntetve, hogy hány játékos esetében kell a pakliba kerülnie az adott kártyának (pl. 3+ esetében 3 vagy több játékosnál).
- **Épület feltétel:** Egyes lapok bal alsó sarkában fel van tüntetve más épület(ek) neve. Ez azt jelent, hogy a feltüntetett lapok kijátszhatóak lesznek a jövőben a nyersanyagszükséglet kifizetése nélkül (lásd lehelyezési költségeknél). Itt mindig csak a következő korban megjelenő épületek neve fog szerepelni.



Amennyiben sikerült kicsit megismerkedni a kártyákkal, kezdődhet a játék.

Az előkészületek során a három korszak kártyáiból a játékosok számának megfelelő számú paklikat képezünk (minden kártya alsó felének közepén lévő szám mutatja hány játékos esetében használandó), amelyből az első korszakot ki is oszthatjuk a játékosok között. A játék kezdetén minden játékosnak 7-7 lap lesz a kezében.

Első lépésként minden játékos kiválaszt egy csodakártyát (ez történhet véletlenszerűen vagy megbeszélés alapján), amely birodalmának alapkőve lesz. A csodakártyának megfelelő csodatáblát mindenki maga elé helyezi. A csodatábláknak két oldala van (A\B). Az, hogy melyiket választjuk, szintén lehet egyéni döntés, vagy vihetünk bele szabályszerűséget (pl. a felfordított kártyalap felső oldalának megfelelőit kell választani).

Az oldalak kiegyensúlyozottak, így vegyesen is lehet a játékosok előtt A és B oldal. Minden játékos kap 3-3 érmét, és kezdődhet is a birodalmak építése.

A játékosok minden körben a kezükben lévő kártyákon levő épületek közül választhatnak ki egyet, amelyet képpel lefordítva helyeznek maguk elé. A megmaradt paklit a kártyák hátoldalán található nyilaknak megfelelően átadják a mellettük ülő játékosnak. Az átadás iránya koronként változik.

Mikor mindenki választott egyet, akkor egyszerre hajtjuk végre a következő három lehetséges akció valamelyikét:

- Megépítjük az épületet. Ekkor az épület kártyát felfordítjuk, kifizetjük érte a szükséges költségeket, és magunk elé helyezzük.
- A lapot lefordítva hagyjuk, és a csodánk soron következő szintjét építjük meg belőle. Fontos, hogy ekkor a csodatáblán feltüntetett költségeket kell kifizetnünk, nem a lapon találhatóakat. A lap a játék végéig lefordítva marad.
- A lapot lefordítva eldobjuk, és kapunk három érmét. Ennek lehet taktikai oka vagy egyszerű pénzhiány is. A lapot itt sem fedjük fel a játékostársak előtt.

Amennyiben valakinek nincs meg a szükséges nyersanyag mennyisége a kívánt lap lehelyezéséhez, akkor lehetősége van a szomszédos játékosoktól a hiány(ok) pótlására. Ennek alapfeltétele, hogy a kiszemelt játékos rendelkezzen



az adott nyersanyaggal vagy termékkel. Ekkor kettő pénzért alapanyagonként megvásárolhatjuk azt, amire szükségünk van. Kereskedni csak és kizárólag a szomszédokkal lehet. Lényeges, hogy a kereskedni kizárólag a barna és szürke színű kártyák, illetve a csodatáblák hasonló alapszínű képességeivel lehet, a kereskedelmi (sárga kártyák), illetve a csodatáblák egyéb speciális tulajdonságát nem vásárolhatjuk meg szomszédainktól.

Mikor mindenki végzett az akciójával, akkor a szomszédjától kapott pakliból választ egy újabb épületet, amelyet ismét lefordítva maga elé helyez. Ez a folyamat hat körön keresztül folytatódik. A hatodik körben a kettő megmaradt kártyából egyet hozhatunk játékba, a hetediket el kell dobnunk.

Minden kor végén kiértékelésre kerül a haderők helyzete. Ekkor összeszámoljuk a konfliktuskártyák értékeit, és a szomszédokat összevetve kiderül, ki is rendelkezik az adott kor végén nagyobb haderővel. Az erősebbek győzelmi pontokat kapnak (koronként 1, 3 és 5 pontot), a vesztesek pedig levonást (minden kor végén -1 pont). Így maximálisan 18 pont (2x1, 2x3, 2x5) szerezhető, ha valaki mindhárom korban mindkét szomszédjánál folyamatosan erősebb birodalommal rendelkezik katonai szempontból.

A harmadik korszak lezárásával kezdődhet a kiértékelés. A játékhoz mellékelt füzetecske jó segítséget nyújt a teljesen kezdők részére is, hogy ne maradjon ki egyetlen kártyatípus sem az értékelésből. A legvégén a legtöbb győzelmi pontot összegyűjtő játékos nyeri a partit, de mindenki győztesnek érzi magát, aki megismeri ezt a nagyszerű játékot.

Antoine Bauza egy szép kivitelezésű, az esetleges kezdeti nehézségek után könnyed játékmenettel rendelkező stratégia kártyajátékot tett le az asztalunkra. Nem olyan agyforgató, mint egy erőforrás-menedzselős, munkáslepakolás játék, éppen ezért családban vagy társasjátékokat ritkábban forgató baráti társaságban is jó szórakozást ígér. Erre a 30-40 perces játékidő is tökéletesen alkalmassá teszi. Talán egyedül viszonylag magas ára (ez a kiegészítőkre fokozottan igaz) szabhat gátat, hogy a kevésbé társasjáték-kedvelők körében is jobban elterjedhessen.

Fishbed

## summárum

## 7 Csoda

|                   |                                |
|-------------------|--------------------------------|
| Tervező:          | Antoine Bauza                  |
| Megjelenés:       | 2010                           |
| Kiadó:            | Asmodee / Gémklub              |
| Kategória:        | Sorozatgyűjtögetős kártyajáték |
| Ajánlott életkor: | 10+                            |
| Játékosok száma:  | 2-7                            |
| Játékidő:         | 30 perc                        |





# Qwirkle



**Megjelenés:** 2006

**Tervező:** Susan McKinley Ross

**Kiadó:** Schmidt / Compaya



A Qwirkle 2011-ben megnyerte a legrangosabb társasjátékdíjat, vagyis az év játékanak választották Németországban (Spiel des Jahres), aminek jogosságát erőteljesen vitatják társasjátékos körökben, hisz egy olyan évben nyert amikor akár a 7 Wonders (bár külön kategóriában indult, nyugodtan lehetett volna itt indítani), akár az Asara is megkaphatta volna e címet. Ennek a vitatott megítélésnek az oka valószínűleg ugyanaz, amely a győzelemhez is segítette, vagyis az egyszerű, gyors játékmenet.

A Qwirkle a Scrabble és a Dominó egyfajta keveréke. A játék lényege szín- és formasorozatok készítése és kiegészítése úgy, hogy a legtöbb pontszámot tudjuk elérni. A játék egyszerű, mint egy faék, akarom mondani, mint egy falapka, amelyből 108 darabot találunk is a dobozban. Minden játékos 6 darab falapkát húz a zsákból, amit nem mutat meg a többieknek. Az a játékos kezd, aki a leghosszabb szín- vagy formasorozatot tudja elsőre kirakni, ezt követően a játékosok az óramutató járásával egyezően követik egymást.

A soron lévő két dolog közül választhat:

1. Hozzáad egy vagy több elemet az asztalon lévőkhöz, és utána annyit húz a zsákból, hogy újra hat darab legyen előtte.
2. Becserélheti egy, több vagy akár az összes elemét új elemekre.

Minden elemnek kapcsolódnia kell egy sorozathoz. Egy sorozat mindig egy adott színből, de különböző formákból áll, vagy egy adott formából, de különböző színekből. Egy formasorozatban egy színből csak egy darab lehet, egy színsorozatban két egyező forma nem lehet. Így egy sorozat maximum hat tagból állhat.



A játékosok annyi pontot kapnak, amennyi elem van egy általuk felépített sorozatban, tehát ha kiegészítenek egy adott sorozatot, akkor azért az egész sorozat értékét megkapják. Plusz 6 pont jár annak a játékosnak, aki egy 6-os sorozatot befejez. Ezt nevezik „Qwirkle”-nek. A „Qwirkle” tehát 12 pontot ér: 6 a sorozatért + 6 bónusz.

A játék addig tart, amíg elfogynak a zsákból az elemek, és ezután valaki ki nem rakja a kezében lévő összes elemet. Aki először lerakja az összes lapkáját, +6 pontot kap. Az a játékos lesz a nyertes, aki a legtöbb pontot gyűjti.

Ennyi az egész. Egyébként előben elmagyarázni sokkal könnyebb, mint így írásban leírni a szabályokat. Annyira egyszerű, hogy felmerül az emberben, hogyan nem találták már ki ezt a játékot korábban? És valóban kitalálták, hiszen a játék már 2006-ban megjelent, de egy 2011-es német megjelenéssel már el is érte, hogy megkapja a legnevesebb társasjátékdíjat.

Ez egy könnyed, egyszerű, családi játék nagy szerencsefaktorral. A taktikai elem a játékban inkább csak az, hogy a másinak keresztbe tudunk tenni. Könnyű játék, amelyet a gyerekek is gyorsan átlátnak, ezért családi körben is jó szórakozás lehet. Nem véletlenül jelölték több országban a legjobb gyermekjáték díjára is, ezért kezdő társasozóknak nyugodt szívvel ajánlható. Ha tudomásul vesszük, hogy a játékban sikerességünk javarészt attól függ, miket húzunk fel, akkor felnőtteknek és gyakorlott társasozóknak is jó szórakozás lehet.

Természetesen mint minden sikeres játéknál, ennél is elindult a kiegészítők kiadásának sorozata. Persze kérdéses, hogy az egyszerűsége építő társasjátékot hogy lehet úgy fejleszteni, hogy ne veszítsen az egyszerűségéből. Megjelent a Qwirkle Cubes, vagyis a kockás verziója, amely az addigi minimális taktikát is lenullázza, mivel minden körben újból dobunk a kockánkkal, és csak akkor látjuk, hogy mi jön ki nekünk, azaz nem lehet egy kicsit sem előre tervezni. Továbbá megjelentették a Qwirkle Big Boxot, amely két kiegészítőt tartalmaz, a Qwirkle Connectet, illetve a Qwirkle Selectet, amelyekhez már táblákat is adnak. Ha valaki úgy érzi, hogy az alapjáték nem ad neki elég játékelményt, akkor ezeket is kipróbálhatja hozzá.

maat

## h2&gt;summárum

## h1&gt;Qwirkle



|                   |                                    |
|-------------------|------------------------------------|
| Tervező:          | Susan McKinley Ross                |
| Megjelenés:       | 2006                               |
| Kiadó:            | Schmidt / Compaya                  |
| Kategória:        | Absztrakt sorozatgyűjtögetős játék |
| Ajánlott életkor: | 6+                                 |
| Játékosok száma:  | 2-4                                |
| Játékidő:         | 45 perc                            |



## Mindnek megvan a maga trükkje – Trick-taking kártyajátékok

Ulti, bridzs, snapszer, ugye mindenkinek megvan? Bár a legtöbben még csak ez utóbbival játszottak a nyáron remegő balatoni forráság előtt egy fa árnyékába menekülve, de a másik két klasszikussal is találkoztunk már, ha más nem, nagyapáinkat figyelve, ahogy egy kockásabroszos asztalkánál elmélyülve verik a blattot zsugapartnereikkel, és olyan varázsszavakat böknék ki hosszas gondolkodás után, mint Redurchmars vagy Szanazdu, játéktól függően.

Nádor Jenő – a századelő híres zszurnalisztája, aki haditudósítóként, majd a Horthy-korban oknyomozó riporterként tevékenykedett – az 1929-ben megjelent Kártyajátékok könyvében igyekszik összegezni a külföldről meghonosított játékok kultúráját, és lefektetni általános érvényű szabályokat. Nádorról meg kell jegyeznünk emellett, hogy a ránk maradt jellemzése szerint politikai szakújságírói munkája mellett szinte vallásos állhatatossággal küzdött az illegális kártyabarlangok és szerencsejátékos lebuajok ellen, és legfőbb célja volt, hogy a kártya ne a bűnözés eszközéül szolgáló „ördög bibliája”, hanem újra a szórakozás eszköze lehessen. Könyvében is megjelenik már a játékok egyik válfaja, azonban ő még honosított név hiányában a nemzetközi elnevezést, a trick-taking-et használja. Ma már „ütésvívós” játék névvel illetjük a kártyajátékok ezen fajtáját, amibe már nem csak a klasszikus francia, illetve magyar kártyával űzhető játékok tartoznak bele.

### Die Säulen der Erde: das Kartenspiel

Ken Follett regényeiből már több sikeres játékadaptáció született (nálunk nagy kedvencek közt van A katedrális és Az idők végezetéig is), így szinte borítékolható volt, hogy jön még folytatás, bár arra szerintem kevesen fogadtak volna, hogy a meglehetősen tematikus nagydobozos játékok után egy ütésvívós játékkal fog előrukkolni a szerzőpáros vezető tagja, Michael Rieneck.

Az alap itt is a már ismert mechanizmus: szétosztjuk a lapokat a játékosok közt, mindenki rak egyet, majd a legnagyobb előrukkoló elüti a kártyákat. Ami A katedrálisból született kártyajátékot izgalmassá teszi, hogy sikerült az eredeti játékból ismert építkezős történetet belecsempésznie a játékmenetbe, hiszen kártyáinkon nagy részben alapanyagok (homok, fa, kő, fém) és az egyes játékosok színével megjelölt munkások láthatóak. Igyekeznünk kell a saját munkásainkat a rajtuk látható építőanyaggal együtt elütni, hiszen a kör végén ezeket átalakítva tudunk győzelmi pontokat szerezni. A dolog szépségét adja, hogy a lapok értékei minden színnél és munkásnál állandóak, így a fémet 5 győzelmi ponttá alakító munkáskártya értéke csak 2, addig a homokból 2 győzelmi pontot nyerő munkásé 8, amivel értelemszerűen sokkal könnyebb elvinnünk egy ütést, de így kisebb is lesz a hasznunk. Ehhez jönnek a különböző mínuszpontot adó gonoszkodó lapok és pár speciális képességet nyújtó szereplő, amikre a munkások és az alapanyagok párosítása mellett még nagyon fontos odafigyelnünk.

A három játék közül egyértelműen ez kötődik legjobban a témához, a nyersanyag-gazdálkodás nagyon felpozszíti a klasszikus ütésvívós játékok hangulatát úgy, hogy azoknak minden izalmát és agyalós jegyét is megőrizte.

## summárum

### Die Säulen der Erde: das Kartenspiel

|                   |                       |
|-------------------|-----------------------|
| Tervező:          | Michael Rieneck       |
| Megjelenés:       | 2010                  |
| Kiadó:            | Kosmos                |
| Kategória:        | Ütésvívós kártyajáték |
| Ajánlott életkor: | 10+                   |
| Játékosok száma:  | 3-4                   |
| Játékidő:         | 30 perc               |



## Haggis

Az első játékunknál még felesleges bármilyen tematikát keresni, hiszen a skót nemzeti ételt takaró Haggis cím és a brit szigetek népeinek szimbolikájára hajazó színeken kívül egy teljesen absztrakt játékkal állunk szemben. Két vagy három játékos száll harcba, és célja az, hogy leosztások alatt először gyűjtsön össze meghatározott számú pontot (rövidebb játékban 250, hosszabban 350, de mi magunk is beállíthatjuk a számunkra ideálisat). Egy kör abból áll, hogy az előző körben nyertes játékos hív, azaz kirak egy kombinációt kártyáiból: ez lehet ugyanolyan számok gyűjteménye, egy adott színből álló sorozat vagy a kettő kombinációja, amikor több azonos számból álló sort rakunk ki egyszerre. Ahogy az ütősszerző játékoknál lenni szokott, a többi játékos megpróbálja ezt a hívást „überelni”, azaz egy azonos típusú és lapszámú nagyobb értékűt kirakni. Ez addig megy, amíg a legnagyobb kombinációt ki nem rakta valaki, ekkor az összes kirakott lapot „elüti”, és magához veszi egy kupacba.



Újabb hívás, ütések, mindez addig, amíg valakinek el nem fogy az összes lap a kezéből. Pontot lehet gyűjteni egyrészt az elütött lapokkal (minden páratlan szám 1 pontot ér, a dzsókerok pedig 2-t, 3-at, illetve 5-öt, de ezekről majd később); másrészt azzal, hogy elsőként fogy el a lapunk, hiszen ilyenkor annyi pontot kapunk, ahány lap a bennmaradt játékosok a kezükben tartanak; illetve a forduló elején a leosztott lapok alapján licitálhatunk is pontokkal, úgyszólván fogadva a saját győzelmünkre.



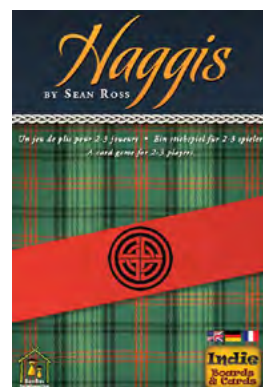
Ezt még fűszerezik a dzsóker lapok és a bombák. Minden játékos előtt az asztalon van három figurás kártya: bubi, dáma és király, amelyek nem csak a sorokba építhetők be folytatásként, hanem bármilyen másik lapot is helyettesíthetnek, ráadásul kiemelt pontértékkel rendelkeznek, ha elütjük őket, így nagyon okosan kell beosztanunk mindet. A bombák pedig olyan megadott lapkombinációk, amelyekkel bármilyen kombinációt (és kisebb értékű bombákat) üthetünk felül, megnyerve ezzel a partit, ugyanakkor az elütött lapunkat át kell adnunk ellenfelünknek, a bomba összes értékes lapjával együtt, így nagyon megfontoltan lehet csak használni.

A dolog végtelenül egyszerűnek tűnik, és alapjában véve nem is összetett, viszont mint sok hasonló játéknál, itt is csak lassan bontakozik ki előttünk a megfelelő stratégia és az ellenfelünk lépéseinek olvasása. Két és három játékosal is kiváló, sokszor agyalós és számolgató, viszont a szerencsének is egészséges szerepe van a nagyszerű, ütősszerző Haggisben.

## summárum

### Haggis

|                   |                        |
|-------------------|------------------------|
| Tervező:          | Sean Ross              |
| Megjelenés:       | 2010                   |
| Kiadó:            | Indie Boards and Cards |
| Kategória:        | Ütősszívós kártyajáték |
| Ajánlott életkor: | 12+                    |
| Játékosok száma:  | 2-3                    |
| Játékidő:         | 45 perc                |



## Hobbit – A kártyajáték



A mozis adaptáció sikere után, és a folytatás közeledtével újra nagyon divatos lett Tolkien klasszikusa, a Hobbit (avagy, ahogy mi ismertük A Babó), így a játékkiadók is sorra rukkolnak elő az újabb és újabb ötletekkel. Ami viszont erre a játékra terelte a figyelmemet, az közel sem a téma volt, hanem a játék tervezőjének neve: Martin Wallace. Az angol úriember neve egyet jelent a stílussal és az ötletességgel, így nagyon kíváncsi voltam, mit tud kezdeni egy ilyen egyszerű ütösszerzős játékkal.

Az alapok, ha lehet, még egyszerűbbek, mint a Haggisnél: a játékosok

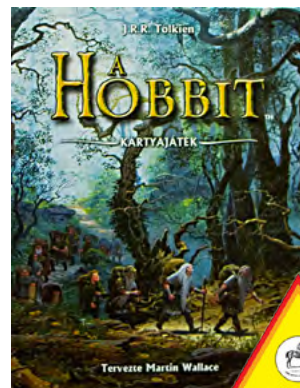
kiosztják a színes-számos lapokat (amiken a tematikához kötődő alibizésként különböző szereplőket, momentumokat láthatunk), majd hívás után egy körben a többiek megpróbálnak az adott színnel vagy az adut jelentő lilával ütni, majd a nyertes megkapja a lapokat. A trükk csak itt jön, ugyanis a játék elején mindenki húz egy karaktert, amiről kiderül, hogy ő a jó vagy a rossz csapathoz tartozik a történetben, és hogy a szereplője mit csinál az elüthet lapokkal. Van, aki szétszítja, más véletlenszerűen ad a többieknek kártyákat, és így tovább. Ennek a szerepe abban áll, hogy a lapokon láthatunk gonosz ork sisakszimbólumokat, jó csillagjeleket, és a következő felvonásban több lapot adó pipákat. A jó játékosok azon igyekeznek, hogy minél kevesebb sisak kerüljön hozzájuk, és minél több csillag ellenfelükhöz, ugyanis akinek a felvonás végén két ellenséges jelképe van, az kiesik. Igyekszünk csapatjátékot játszani, szétszítási képességeinket ellenfelünk ellen fordítani, és két fordulót átvészelve többségben maradni. Jó néhány háromszemélyes parti van már a hátunk mögött, és tapasztalataink szerint sajnos elkésérítően nagy a gonosz játékos fölénye, hiszen több lapból választhat a forduló elején, és szabadon oszthatja szét az ütött lapokat, ráadásul bármilyen döntetlen esetén is nyer. Négy játékos esetén már sokkal kiélezettebb a harc, és az ebben felbukkanó új karakterek már nem rendelkeznek olyan „gyilkos” képességekkel, így kísérleti jelleggel ezekből próbáltunk már egy ideális háromszemélyes variánst kialakítani. Még tesztelés alatt áll, de ígéretesnek tűnik az erőviszonyokkal való balanszírozás. Tolkien-rajongóknak kötelező, farzsebben elférő útitárs, Wallace híveinek pedig kiváló bemelegítő egy-egy hosszú, gazdasági társasjáték előtt, után (vagy közben...).

Robin

## summár

### Hobbit - A kártyajáték

|                   |                              |
|-------------------|------------------------------|
| Tervező:          | Martin Wallace               |
| Megjelenés:       | 2012                         |
| Kiadó:            | Edge Entertainment / Piatnik |
| Kategória:        | Ütösszerzős kártyajáték      |
| Ajánlott életkor: | 10+                          |
| Játékosok száma:  | 2-5                          |
| Játékidő:         | 30 perc                      |



# Bombay



**Megjelenés:** 2009

**Tervező:** Cyril Demaegd

**Kiadó:** Ystari Games

Az Ystari cég elsősorban tapasztalt játékosoknak készít játékokat, amelyek többek között arról is ismertek, hogy címükben az „Y” és „S” betűk feltűnnek (pl. Caylus, Assyria, Sylla), és a dobozok egységes méretűek. Ebből a sorból több szempontból is kilóg a Bombay nevű játékuk, amelynek szerzője maga az Ystari cég alapítója, Cyril Demaegd (Amyitis, Ys). Egyrészt nincs a címében „S” betű, másrészt a doboza is a olyan méretű, mint a Queen Games nagy dobozos játékeinak vagy a Ticket to Ride, Keltis, Dominion stb. dobozai.

A legfontosabb különbség, hogy nem egy gamer játékot, hanem egy családi játékot terveztek. Beharangozásakor az Ystari legegyszerűbb játékának titulálták, mely közkedvelt lehet majd a széles közönség és a tapasztalt játékosok körében is. „A Bombay nagyon egyszerű játék” nyilatkozta Demaegd. Az Amyitis kidolgozása két évig tartott (persze nem folyamatosan), és a végére nagyon elfáradtam. Akkor ígértem meg magamnak, hogy a következő biztos, hogy valami egyszerűbb lesz.”

Ebben a szép kivitelezésű családi társasjátékban a játékosok kereskedőként elefántok hátán barangolnak Indiában, hogy selymet vásároljanak, amit a városokban értékesítenek. Amikor rajtunk a sor, szerezhetünk pénzt, mozgathatjuk az aranyos (vagy ahogy lányom mondja: cuki) elefántunkat, vásárolhatunk selymet, eladhatunk selyembálát, illetve a tábla különböző pontjain palotát is építhetünk. Palotáink jövedelmeznek is számunkra: akkor kapunk értük rúpiát, ha ellenfelünk arra jár. A játék végén a palotákért, ügyfelekért és városjelzőkért is pénz (vagyis győzelmi pont) jár, és ez dönti el, ki lesz a nyertes.

A játékot 2-5 fő játszhatja, és a játékosok számától függő, hogy a játék hány fordulóból áll. A fordulón belüli körök száma is a játékosok számától függ (például 3 játékosnál 5, 4 játékosnál 4 körből áll), de az állandó, hogy a játékosok minden körben 3 akciópontot költhetnek el. A kezdőjátékos (akinek személye fordulónként változik) a paravánja mögül kitesz egy körjelzőt, és a három akciópontját elhasználhatja a következőkre:

- **Elefánt mozgatása az útvonalon:** Egy szomszédos csomópontra érkezés egy akciópontba kerül, míg a fennsíkra érkezés két akciópontba kerül.
- **Selyembála vásárlása:** Ha elefántunkkal egy nyitott kereskedelmi központba érünk, akkor megvásárolhatjuk a központ színének megfelelő színű selyembálát.



Ugyanis minden forduló elején vaktában kihúzzunk kilenc bálát a zsákból, és az a szín, amelyből a legtöbbet húztuk ki, kerül a legolcsóbb helyre a piacon (ára 1 rúpia és 1 akciópont), a második leggyakoribb színt a második standra rakjuk ki (ára 1 rúpia és 2 akciópont), a legritkább szín kerül a legdrágább helyre (ára 2 rúpia és 2 akciópont). Érdeemes lehet a legolcsóbbat megvenni, de egyáltalán nem biztos, hogy ott vagyunk annál a kereskedelmi helynél, ami az adott színt árulja.

A megvásárolt árut ötletes megoldásként az elefánt hátán lévő kosárba rakjuk, amelyben egyszerre két bála fér el. Egyébként ez az egyetlen akció, amelyet nem használhatunk kétszer, azaz ha két terméket akarunk vásárolni, akkor meg kell várunk hozzá a következő kört.



- **Az elefánt hátán lévő selyembála eladása:** Bálát csak olyan városban lehet eladni, ahol arra kereslet van.



A játék kezdetén minden városba rakunk egymás alá három különböző színű kockát, így az adott városban ezen színű selyembálákat adhatjuk el. A legelső helyen lévő selyembála eladásakor kapjuk a legtöbb pénzt (4 rúpiát), miután erre van a legnagyobb kereslet városban; a második legkeresettebb selyemért 3 rúpiát kapunk. Csakhogy eladás után a kockát a keresleti sor alsó részére kell tennünk, és ha bevásároltunk az adott színből, és kettőt szeretnénk eladni, akkor a második bálát csak a legelső helynek megfelelő árért adhatjuk el (1 rúpiáért és 1 ügyféljelzőért).

Mi az első játéknál elrontottuk, és vaktában raktuk ki a kockákat, így egyik városban két azonos színű kocka került, és ezáltal némileg felborult a játék menete. Tehát ha a szabálykönyvünk fekete-fehérben van kinyomtatva, akkor is figyeljünk rá, hogy a városokban lévő színek különböző színűek legyenek. Egyik városban sem lehet eladni mindegyik fajtát, ezért lesz állandó jövésmenés a táblán. A ritkább selymek (sárga és lila) eladása esetén ráadásul bonuszt is kapunk. Amikor először adunk el egy árut egy városban, megkapjuk annak a városnak a jelzőjét. A játék végén a különböző városjelzőkért pontokat fogunk kapni, úgyhogy emiatt is lesz szaladgálás a pályán.



- **Egy palota építése:** Ha olyan helyen tartózkodunk, ahol nincs épület (város, kereskedelmi központ vagy palota), akkor építhetünk egy palotát, amelynek költsége 1 akciópont és 1 tetszőleges selyembála.  
Ha van jelző ezen a helyen, azt megkapjuk. Ez a jelző lehet egy ügyféljelző, egy extra városjelző, 2 rúpia vagy 1 selyembála. Ezek után ha valaki az elefántjával a palotánkhoz lép, akkor 1 rúpiát kapunk a bankból (márpedig mint említettem, lesz a táblán jöves-menés rendesen). Ráadásul a leépített paloták számát is figyelembe vesszük a játék végén.
- Ha végképp nincsen jobb ötletünk, akkor mindhárom akciópontot beváltva kapunk 1 rúpiát a bankból.

Az előre meghatározott számú forduló után véget ér a játék. Ekkor még 4 rúpiát kap az a játékos, aki három, illetve 8 rúpiát, aki négy városjelzőt gyűjtött össze. A leépített paloták és az összeggyűjtött ügyféljelzők számát összeadjuk, és akiknek ez az összeg a legnagyobb, jutalmat kapnak. Végül a legtöbb pénzt összegyűjtött játékos nyer.

A játékban több jó mechanizmus is megtalálható, amelyek szórakoztatóvá és változatossá teszik a játékot. Ilyen a selyembálák árának fordulónkénti meghatározása, vagyis a kilenc véletlenszerűen kihúzott bála ára attól függ, mennyit húztunk fel belőle, illetve a többi színből. A másik az eladásnál a kereslet állandó változása, tehát figyelni kell az eladás megfelelő ütemezésére. Az egyes színekhez járó bonuszok is fontosak. A játékban összesen 17 bála selyem, vagyis kis kocka van: 3 sárga, 4 lila, 5 kék és 5 narancssárga. Ezért a ritkább színek eladásakor bonusz jár: egy sárga bála eladásakor 1 extra rúpia, egy lila bála eladásakor pedig 1 extra ügyféljelző üti a markunkat. De a bálák kihúzásánál egyáltalán nem biztos, hogy a ritkább színek lesznek a drágább helyeken, hiszen elképzelhető, hogy a nagyobb számú kék és narancssárga bálák egy része már az elefántok hátán utazik a feltöltési fázis közben.



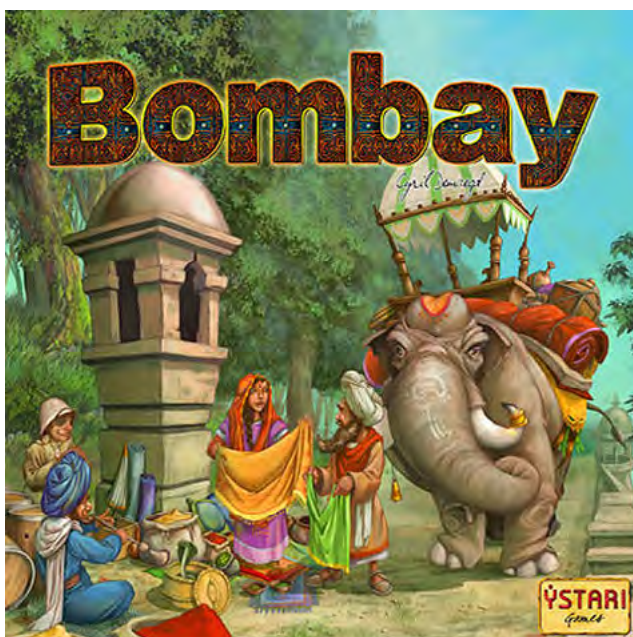
Sokan csalódottak a játék kapcsán, ami valószínűleg annak köszönhető, hogy az Ystari cégtől és annak vezetőjétől másfajta játékot vártak. Szerintem a csalódás indokolatlan, mert a maga nemében ez egy nagyon kellemes játék. Valóban nem egy agyégető, gamer játék, hanem egy tipikusan, könnyen érthető, szórakoztató családi játék, amelyben mégis többféle taktikával is a győzelemre lehet törni: jó helyre épített paloták; ügyféljelzők gyűjtése; ritkább áruk (sárga és lila) eladása; különböző városjelzők gyűjtése; legkeresettebb áruk eladása, illetve ezek kombinációja.

A játék egyszerű mechanizmusa és színvilága (rózsaszín, sárga, babakék színű elefántok) is jelzi, hogy ez egy családi játék. Aki ennél komolyabb, fajsúlyosabb játékra vágyik, vegye elő nyugodtan az Ystari többi játékát. De akik szívesen ülnek le egy olyan gyors, könnyed, családi játékkal játszani, amelyben a gondolkodásnak is van helye, és már a 8-10 éves gyerekek is élvezhetik a játékot, azoknak nem fog csalódást okozni.

maat



## summárum



## Bombay

|                   |                                                    |
|-------------------|----------------------------------------------------|
| Tervező:          | Cyril Demaegd                                      |
| Megjelenés:       | 2009                                               |
| Kiadó:            | Ystari Games                                       |
| Kategória:        | Akciópontból gazdálkodás, fuvarozós; sorozatgyűjtő |
| Ajánlott életkor: | 10+                                                |
| Játékosok száma:  | 2-5                                                |
| Játékidő:         | 45 perc                                            |



# Évszakok



**Megjelenés:** 2012

**Tervező:** Régis Bonnessée

**Kiadó:** Asmodee / Gémklub

Ahogy tavaly, úgy idén is Balatonon nyaraltunk egy másik társasjáték-rajongó családdal együtt. Bár csak egy hétre mentünk, és igazi kánikula volt a tóparton, azért 10-15 társasjátékot elvittünk magunkkal. Barátom egy friss szerzeményét, a francia tervező, Régis Bonnessée 2012-es játékát, a nemrég magyarul kiadott Évszakokat (Seasons) hozta el. Egyértelműen kijelenthetem, hogy ez volt a sláger a nyaralásunk alatt, mindenkit elvarázsolt a játék.

Már csak azért is helyes ez a kifejezés, mert a játék története szerint a játékosok varázslókat alakítanak, akik az Argosz-erdő szívében gyűlnek össze, hogy egy három évig (tizenkét évszakig) tartó versenyen döntsék el, ki közülük a legjobb, aki aztán elnyeri Xidit királyságának főmágusi címét. A verseny során a játékosok varázstárgyakat és famulusaikat idézik meg.



A játékot kibontva egyből feltűnt a négy különböző színű, összesen 20 darab, nagyméretű, igényes kivitelű dobókocka, amelyek a különféle évszakokhoz tartoznak. A játékot 2-4 fő játszhatja, és mindig eggyel több kockát használunk, mint amennyi játékos van. Az azonos színű kockák nem teljesen egyformák, de ezek kiválasztása véletlenszerűen történik. A kockákon energiamarkerek vannak, lapidációs lehetőség, csillag (ami a kártyák leidezési lehetőségét jelenti), néha kristály, azaz győzelmi pont és az energiacorongok győzelmi pontra való átváltásának lehetőségei.

A dobozban találunk még négyféle jelölőt, amelyek a négy őselemet: a tüzet, a vizet, a földet és a levegőt jelképezik. A játéktábla egy közepes nagyságú kör, amely gyakorlatilag csak az idő jelzésére szolgál, illetve arra, hogy megtudjuk, melyik évszakban mennyi kristályt kapunk az energiacorongjainkért.



Mi is kapunk egy furcsa alakú táblát, amely szintén csak jelölésre szolgál. A játék legfontosabb része a 50 hatalomkártya. Nézzük meg a játék menetét, és máris megértjük, miért van a lapoknak központi szerepe.

A játék kezdetén 9 kártyát kapunk a kezünkbe. A játékot játszhatjuk tanonc szinten, amikor előre elkészített paklikkal kezdünk, illetve mágus vagy főmágus szinten, ahol 30, illetve 50 lapból kapunk véletlenszerűen 9 kártyát, amelyet úgynevezett draftolással osztunk el. Ilyenkor a 9 kártyából megtartunk egyet, és a többit továbbadjuk, majd

a másik játékostól kapunk 8 lapot, amelyből szintén megtartunk egyet, a többit továbbadjuk, és így tovább, míg 9 általunk választott lap nem lesz a kezünkben. Ez a mechanizmus hasonló, mint a 7 Csodában. A játék célja ezeknek a lapoknak a leépítése, és az általuk nyújtott lehetőségek legjobb kihasználása, minél több kristály megszerzésének érdekében.

A kártyák lehetnek varázstárgykártyák, illetve famuluskártyák. A varázstárgykártyák (lila alapszínűek) nekünk adnak valami hasznosat, és a többi játékosra nincsenek hatással, míg a famuluskártyák (narancs alapszínűek) támadó kártyák, amelyek az interakciót biztosítják a játékban.

A kezdőjátékos dob a kockákkal, és kiválasztja az egyiket, majd sorban minden játékos választ egy kockát. Ezután a kezdőjátékostól indulva mindenki megkapja, ami a kockáján van: energiajelölőket, lapot, kristályokat (pontokat), megidézési képessége nőhet eggyel, átválthatja győzelmi pontokra az energiakorongjait (a táblán feltüntetett aktuális árfolyamon), illetve ezek valamiféle kombinációját. Ezt követően a játékos végrehajthatja akcióit. Ha elég csillaga van – amit a saját tábláján jelöl –, és megvannak hozzá a szükséges energiakorongok is, leidezhet kártyát, azaz kijátszhatja maga elé. Ha van elég helye és energiajelölője, akkor többet is leidezhet. A körében bármikor használhatja a frissen lerakott vagy már korábban lehelyezett kártyáinak a tulajdonságait. Ezek aztán valóban sokfélék lehetnek: húzhat utánuk újabb kártyát, növelheti a csillagjai számát, kristályokat, azaz győzelmi pontokat, vagy energiakorongokat kaphat. Nincs is értelme tovább sorolni, hiszen a kártyák tényleg változatosak, és ez a változatosság teszi szórakoztatóvá és sokszor újrajátszhatóvá a játékot.





Ha a kezdőjátékos végzett, sorban következnek a többiek. Amikor már mindenki sorra került, léptetjük az időjelzőt, annyi hónappal előre, amennyi a megmaradt kocka alján lévő kis pontok száma (1-3 között). A kezdés joga az előző kezdőjátékos bal oldali szomszédjára száll, ő dobhat az aktuális évszaknak megfelelő kockákkal, és ő választhat először. A játék a harmadik év végéig tart. A játék végén a játék közben összegyűjtött pontokhoz még hozzáadjuk a kártyák győzelmipontértékét, és aki a legtöbb pontot érte el, az lesz a győztes.

A játék nagyon hangulatos és izgalmas, a kártyákból remek kombinációkat lehet kihozni. Szinte mindig le tudjuk építeni a 9 kártyánkat, erre ugyanis 3 évünk van, és egy év általában 5-6 körből áll, azaz összesen 15-18 körünk van a 9 kártya leépítésére. Így mindenkinek van sikerélménye a játékban, mindenkinek van lehetősége kitenni a kezdésnél kapott kártyáit, és tudja használni azok kombinációit. Persze lehet, hogy az ellenfél erősebb lapjai és jobb kombinációi miatt alulmaradunk a végén, de annyi sikerélménye a vesztesnek is van, hogy ő se tétlenül szemlélte a játékot.

A pozitívumok ellenére több embernek nem nyerte el tetszését az Évszakok. Az egyik kifogás, amit gyakran kiemelnek, az a játék hossza. A játék két emberrel nagyon pörgős, hárommal is gyors, de azt mondják, négy fővel túl hosszú. Én többször játszottam már négyesben, és valóban tovább tart, de egyáltalán nem elviselhetetlenül hosszú. Igaz, hogy míg a többiek az akciókat csinálják, addig tétlenül vár az ember, de sok más játékban ennél jóval hosszabb holtidők vannak.

A másik fő érv a játék ellen a szerencse túlzott szerepe. Persze egy olyan játékban, amelyben 20 kocka és 50 kártya van, a szerencse mindenképpen jelen van. Kevés kártya van, amely a kockadobásokat befolyásolni tudná, és az utolsóként választónak sokszor már nem marad igazán vonzó dobás. Ezért is van az a szabályban, hogy eggyel több kockával dobunk, mint ahány játékos játszik, mert így az utolsó





ember is két kockából tud választani. Az elején még elviselhető, hogy nem jön össze a dobás, amire várunk, a végén viszont, amikor már nincs több időnk, bizony bosszantó, ha rossz dobásokat kapunk.

A kártyáknál még nagyobb a szerencse szerepe. Egyrészt a kártyák nagyon különböző erejűek. Természetesen nem lehet 50 kártya egyformán erős, de vannak nagyon erős lapok, és olyanok is, amelyek csak igen különleges esetekben hasznosak, így inkább büntetés, ha megkapod és le kell építened. A kezdeti kártyaosztással, vagyis a draftolással mégis sikerült olyan módszert találni, amellyel egész egyenletesen eloszthatók a kártyák a játékosok között. Ahol viszont elszabadul a szerencse, az a játék közbeni laphúzások. Mivel 9 kártyával kezdünk, és egy átlagos partiban 10-12 kártyát is le tudunk építeni

(maximum 15 kártyát építhetünk le), ezért nagyon fontos, hogy mikor tudunk plusz lapokhoz jutni. Ez egyrészt lehetséges olyan lapok kijátszásával, amelyek további húzásokra adnak lehetőséget, illetve azon kocka elvételével, amely a laphúzást teszi lehetővé.

És itt jön el a kontrollálatlan szerencse szerepe, mert egyáltalán nem mindegy, milyen lapot húzunk. Van olyan, hogy egyetlen laphúzással 20-30 pontot is kapunk, amely egy olyan játéknál, amelynél 100-200 pontot lehet összesen elérni, elég sok. Ezzel szemben van olyan is, hogy teljesen használhatatlan lapot szerzünk.

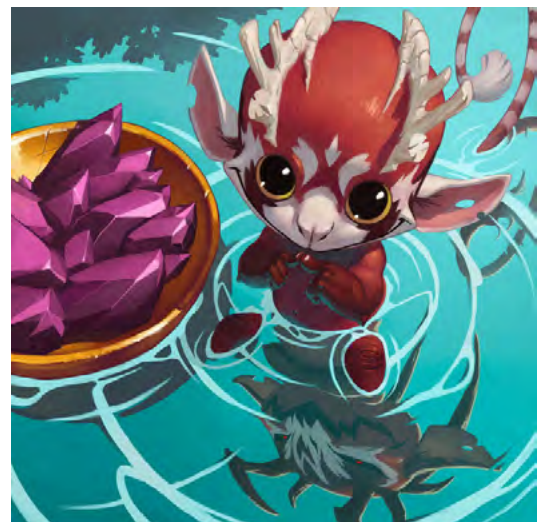
Látszik, hogy ez ellen próbáltak tenni (kezdeti draftolás, bónuszok beiktatása a játékba), de nem sikerült teljesen. A játékban ugyanis van lehetőségünk bónuszt használni:

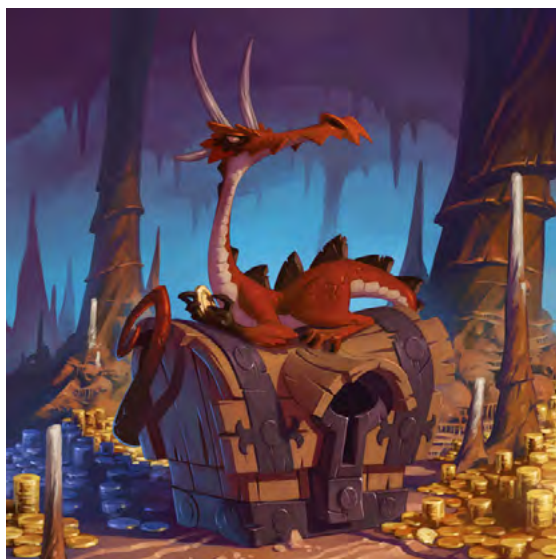
1. Két energiakorong átváltása két másik fajtára.
2. Csillagok számának – azaz lapleidézési limit – növelése.
3. Energiakorongok kristályokra való átváltásának lehetősége.
4. Ha lapot húzunk, kettőből választhatunk egyet.

Használhatjuk mindegyik bónuszt, vagy akár ugyanazt többször is. Ha egyszer használunk bónuszt, akkor a játék végén 5 pont, ha kétszer, akkor 12, ha háromszor, akkor 20 pont levonást kapunk.

A bónuszok is egyenlőtlenséget mutatnak. Hiszen kettő – energiák kristályra átváltása és csillag kapása (megidézési limit növelése) – akkor is rendelkezésre áll, ha nem dobtunk ilyen kockát. Míg a másik kettő bónusz – kettő energia átváltása másik két fajtára, illetve egy helyett két lap húzása és abból egy megtartása – csak akkor használható, ha van már energiakorongunk, illetve ha akár dobásból, akár kártyából laphúzás lehetőségéhez jutunk, azaz ilyen lehetőség nélkül nem tudjuk ezeket a fontos bónuszokat kihasználni. Elméletileg pont a menet közbeni kártyahúzásra vonatkozó szerencsét próbálták egyensúlyozni azzal, hogy lehetőség van nem egy, hanem két lapból választani, de ezen lehetőség választásáért mínusz pontokat kapunk, ráadásul két lap még nem ad garanciát arra, hogy jó lapot húzunk. 50 partin vagyok túl különféle emberekkel, de még nem láttam olyat, aki használta volna ezt a bónuszt. Bizony jogos az a kritika, amely szerint a játékban a szerencsének túlzottan nagy a szerepe.

De ezt a játékot így kell elfogadni, ugyanis a szerencse nagymértékű jelenléte mellett is nagyon szórakoztató, és ebben nagy szerepe van annak, hogy nagyon ritkán ragad a kezünkbe kártya, azaz minden játék – még a vereség ellenére is – hoz magával sikerélményt. Hasonló érzés ez, mint a Ticket to ride sorozatban: lehet, hogy nem mi győzünk, de akkor is biztos, hogy több útvonalkártyánkat is meg tudjuk építeni. A kártyák vicces nevűek, szép a grafikájuk, ezzel a játékkal kifejezetten





jól lehet szórakozni. Nagy a játék újrajátszhatósága, hiszen mindig más kártyák jutnak hozzánk, és így más és más kombinációt próbálhatunk ki.

A remek kártyakombinációk ellenére a nagymértékű szerencse miatt én a játékot inkább családi, mint stratégiai játéknak tartom. A dobozon a felirat 14+, számomra érthetetlenül. Tapasztalatból mondom, hogy 12 évesek teljesen könnyedén játszottak vele, és szerintem társasjátékokban gyakorlottabb 10 évesek is simán megérthetik a játékot.

Ez a rendkívül szórakoztató játék erőteljesen nyelvfüggő, tehát a Gémklub nagyon jól tette, hogy kiadta magyarul. Nemcsak családomnál, hanem nálam is nagy sláger lett a játék, ezért is ugrott az Évszakok a beszerzendő játékaim listájának élére.

maat

## summárum

## Évszakok



|                   |                             |
|-------------------|-----------------------------|
| Tervező:          | Régis Bonnessée             |
| Megjelenés:       | 2012                        |
| Kiadó:            | Asmodee / Gémklub           |
| Kategória:        | Kockát használó kártyajáték |
| Ajánlott életkor: | 14+                         |
| Játékosok száma:  | 2-4                         |
| Játékidő:         | 60 perc                     |



# Játékkultúra

Az előző számokban már olvashattatok cikkeket arról, hogy miért érdemes játszani. Én most egy kicsit a hogyanról szeretnék írni. Mikor összeállítottam ennek a cikknek a vázlatát, úgy nézett ki, mint a tízparancsolat: ne csináld ezt, nem szabad azt. Nem kell félreérteni, az itt leírtak nem szigorú szabályok, amelyek közül ha valaki megszegi valamelyiket, akkor azt körmössel kell büntetni. Inkább csak javaslatok, gondolatok, amiken nem árt egy kicsit elidőzni.

A társasjátékozás lényege, hogy kikapcsolódjunk és mindenki jól érezze magát. A hangsúly most a mindenkin van. Mert ha egy játékosnak nem tetszik valami, azzal a többiek szórakozását is el tudja rontani. És könnyen lehet, hogy ennek a rosszkedvnek az oka az itt felsoroltak valamelyike.

## Mi szem szájnak ingere

Egy jó társaságban a kikapcsolódáshoz gyakran hozzátartozik a nasi és az innivaló is. Viszont ezek nagyon káros hatással lehetnek a nem éppen olcsó játékok állapotára. A zsíros kéz nyomot hagy a játékelemeken, a feldöntött pohárban levő innivaló mindent eláztat, az asztal mellett kinyitott szénsavas üdítő az egész asztalt betéríti. Gondoljunk a játék tulajdonosára, aki lehet, hogy nem csak pénzt, de nem kevés utánajárást is áldozott a játék beszerzésére, és szeretné ezt a játékot még sokáig használni. „Majd eszem az egyik kezemmel, és lépek a másikkal.” És a játékba belefeledkezve tipikusan ez az első szabály, amit elfelejt az ember.

Nálunk egyszerű szabályok vannak. Játék közben nincs evés. Ha valaki mégis eszik valamit, utána rögtön meg kezét mosni. Tipikusan két parti között lehet fogyasztani a rágcálnivalót. Az asztalon nincs étel és ital. Inni ugyan lehet, de a pohár csak a játék szintje alatt tárolható.

## Felhívás keringőre

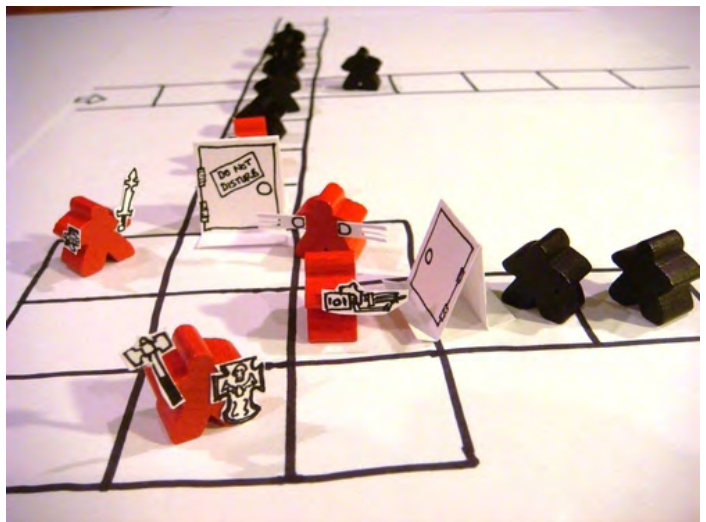
Egyre több barátomnál látom, hogy a megbecsült játékok lapjait kártyavédő fóliákkal védik a különböző behatásoktól. Ezek célja viszont nem az, hogy lehetővé tegyék a játékosok számára a zsíros kézzel történő játékot, hanem hogy a természetes elhasználódás ellen védjék a lapokat. Szóval kártyavédő használata esetén se együnk játék közben.

## Origami, bújócska

A fenti gondolatmenetet folytatva nem csak az enni- és innivaló jelent veszélyt a játékok alkatrészeire. A lapok gyűrögetése, azok használata az arcunk piszkálására, az apró jelölők elvesztése, az alkatrészek rágcsgálása is könnyen használhatatlanná tehet egy játékot. Gondoljunk bele, hogy ha csak egy lapot meggyűrünk úgy, hogy azonosítani lehet a húzópakliban, már nem lesz olyan jó játék. És ha a játék egyetlen alkatrésze megsérül vagy elveszik, a legtöbb esetben csak egy teljesen új játék vásárlásával lehet orvosolni a problémát.

## Micimackó gondol, gondol...

Vannak játékosok, akik szeretik alaposan végiggondolni a lehetőségeiket, és ezek közül a győzelemhez vezető optimális megoldást választani. Ezzel nincs semmi baj, amíg nem vesszük túlszamba, és nem megy a játék rovására. Ha már külön faktort neveznek el rólunk, amivel a normál játékidőt meg kell szorozni, mikor mi is játszunk; vagy a többi játékos egy másik játékot is lejátszik a mi körünkben, akkor érdemes ezen elgondolkodni. A játék kihívásaihoz az is hozzátartozik, hogy adott időn belül hozzuk meg a döntéseinket, és ha más játékosoknak ez sikerül, ne mi legyünk az állandó kivételek.



©Charles Simon

## Rohanó világban élünk...

...és már szinte elengedhetetlen, hogy egyszerre több dologgal is foglalkozunk. Míg a másik játékos lép, ellenőrizni tudjuk a Facebookot, elintézzük pár telefont stb. Ezzel viszont növeljük a játékidőt, mert a körünk elején nem leszünk képben, mit léptek a többiek, és lehet, hogy a hívásnak nem pont akkor lesz vége, amikor mi következünk. Tiszteljük meg a többieket azzal, hogy a játék során csak a játékra és a többiekre figyelünk.

## We are the champions

A játékokat ugyan győzelemre játsszák, de ne ez legyen az elsődleges cél. Nem mondom, hogy ne akarjunk nyerni, hiszen akár ez is rombolhatja a játékelményt. De egy parti sokkal többet ad, ha a közös élményre koncentrálunk, mint ha arra, hogy mindenáron mi nyerjünk. És ha mégis nyerünk, ne rendezzünk diadalmenetet, és ne dörgöljük ezt a vesztesek (bocs, a többi játékos) orra alá, kiemelve, hogy mit rontottak el, és melyik volt az a pillanat, amikor már biztosak voltunk benne, hogy lealázzuk őket. Ha veszítettünk, akkor pedig ne duzzogjunk és pocskondiázzuk a nyertest. Ezeket nagyon nehéz megtanulni, és nem árt már gyerekkorban rászoktatni az embert. Ha gyerekekkel játszunk, akkor próbáljuk leszoktatni a fenti viselkedésmódokról. De ne úgy, hogy hagyjuk nyerni, csak hogy ne duzzogjon vagy sírjon.



©Kolja Geldmacher

## Csalez Lopez

Elég egyértelműnek tűnik, de gondoltam azért megemlítem: Ne csalj! Elég, ha egyszer rajtakapnak, és többször garantáltan nem ülnek le veled játszani.

## Alfahím

Korábbi cikkekben már említettem, hogy tisztán kooperatív játékoknál előfordulhat, hogy egy domináns játékos, vagy aki már jobban ismeri a játékot, átveszi az irányítást, és a többiek felelős beosztottként teljesítik minden kívánságát. Csak gondolj bele, milyen lehet a többieknek, és inkább fogd vissza magad, hagyd a többieket érvényesülni. Ha néha rossz vagy nem a legjobb döntés születik, ne akard mindenáron meggyőzni a többieket az igazadról.

## Ami Vegasban történik, az Vegasban marad

Egy játék során egy külön világba kerülünk, új szerepeket veszünk magunkra, új célokért küzdünk. Emiatt lehet, hogy egy másik játékosnak direkt vagy indirekt módon kellemetlenséget okozunk, pedig a való életben nagyon jó barátok vagyunk. A játék során vonatkoztassunk el, és ne kivételezzünk párunkkal, akivel a játék után együtt megyünk haza. Ha pedig valaki minket választott támadása célpontjává, aminek következtében nem mi nyertük a játékot, ne haragudjunk rá még napokkal is a parti után.



## Ha én a helyedben lennék...

Előfordult már egy társaságban, hogy az egyik játékos olyan döntéseket hozott a játék folyamán, amit a másik nem csak értelmetlennek, de egyenesen hülyeségnek tartott. Ennek következtében nem tudta az adott játékos lépéseit kiszámítani, beépíteni a terveibe, ami rossz hatással volt az eredményére. Ha ilyen előfordul, barátkozzunk meg a helyzettel. Különbözőek vagyunk, ezért is nyújtanak olyan sokrétű élményt a társasjátékok, és különbözően gondolkozva különböző döntéseket hozunk. Lehet, hogy a másik olyan hosszú távú célért küzd, amit eddigi lépései alapján még nem látunk át, vagy egyszerűen könnyedebb kikapcsolódást keres a játékban, és nem tölt annyi időt és

energiát a legtöbb haszonnal kecsegtető lépés megtervezésével. Ha minden lépésénél javaslatokkal állunk elő, hogy is lehetne neki a legjobb, nem csak a játékelményt romboljuk, de könnyen eljuthatunk arra a pontra, hogy direkt nem azt fogja csinálni, amit mi javasolunk.



### Gumi

A radírgumi javítási tulajdonságaira utalva ezt a szót szokták használni a társasjátékosok, ha valaki megváltoztatja egy korábbi döntését, lépését. Értelemszerűen ezzel nem csak a játékidő lesz hosszabb, de a többi játékosnak is kellemetlen lehet újra végiggondolni a megváltoztatott lépés óta hozott döntéseit. Ha új játékkal játszunk, akkor az első egy-két alkalommal belefér, hogy többször javítunk, hiszen nem biztos, hogy elsőre átlátjuk döntéseink következményeit. Viszont ebben az esetben is csak akkor engedjük a módosítást, ha könnyedén és egyértelműen vissza tudjuk állítani a helyzetet a javítás előtt állapotra. 2-3 kör elteltével már nincs mit tenni, együtt kell élni döntésünk következményével.

Ha már rutinosak vagyunk egy játékban, a gumit csak akkor engedjük meg, ha az utánunk következő játékos még nem lépett, nem kezdte meg a körét. Ha viszont bármi olyat tett, ami alapján már ki lehet találni, mit

tervez; illetve a mi lépésünk hatására olyan új információ birtokába jutott, amit a gumi után nem tudunk semmissé tenni (pl. felhúzott egy lapot, és meglátta mi az, amit a gumi után nem biztos, hogy megtenne), akkor már ne változtassunk.

### Mit játszunk?

A megfelelő játékot közösen és egyértelműen kell kiválasztani. Ha valaki nem ismeri a játékot, akkor is bele kell szólnia a választásba a rendelkezésre álló információ alapján. Ha akár egy játékos is ellenkezik, és nem akar a kiválasztott játékkal játszani, akkor keressetek más játékot (esetleg más csapatot), mert egyetlen játékos is el tudja rontani az egész csapat szórakozását.

### És azt hallottátok, hogy...?

Vannak beszédes játékosok, akik szeretik megtárgyalni az élet nagy eseményeit játék közben. Ezzel nincs semmi gond, amíg ez nem megy a játék rovására. A partijátékok pont megfelelnek ilyen alkalmakra, hiszen a könnyű szabályok és a könnyed játékmenet nem igényel folyamatos odafigyelést. Összetettebb játékoknál viszont már zavaró lehet a folyamatos háttérzaj, és ha kiesünk a játék ritmusából, nem követjük a többi játékos lépését, az akár a játékot is tönkretelheti. Ilyen esetekben két dolgot tehetünk: vagy a játék kezdete előtt szánjunk időt a rég nem látott ismerősök híreinek meghallgatására, vagy tartsunk egy kis szünetet a játék közben.

Mint a cikk elején említettem, ezek nem szigorú szabályok, csak javaslatok listája, amiken talán érdemes elgondolkodni. Játsszatok minél többet, és közben érezzétek jól magatokat!

*Eraman*



# A Magic: The Gathering bajnokai

## Interjú Kocsis Gáborral, a magyar MtG csapat tagjával

Nagy Tamás, Hosszú Ervin, Körbl Adorján, Kocsis Gábor. Ezek a nevek legtöbbünk számára ismeretlenek. Pedig idén előkelő második helyezést értek el a Hollandiában megrendezett Magic: The Gathering világbajnokságon. Ennek kapcsán kerestem meg a csapat egyik tagját, Kocsis Gábort, hogy beszéljünk a játékról, a játékosokról és a versenyekről.



A magyar csapat: Nagy Tamás, Kocsis Gábor, Hosszú Ervin és Körbl Adorján

### JEM: Mi az a Magic: The Gathering?

Gábor: A Magic: The Gathering, vagy röviden csak Magic, az első és mai napig legnépszerűbb úgynevezett gyűjtögetős stratégiai kártyajáték. A baseball- és kosárlabdakártyák mintájára alapozva több ezer különböző kártyalap létezik, melyek különböző ritkasággal és értékkel bírnak, és a vásárolható csomagokban véletlenszerűen vannak elhelyezve. A nagy különbség az, hogy a Magic lapok elsősorban nem a gyűjtésre, hanem a játékra vannak tervezve.

A játékot 20 évvel ezelőtt, 1993-ban egy amerikai matematikatanár, Richard Garfield találta fel, és akkor még nem sejtette, hogy forradalmasítja a játékpiacon. Mára a Magic egy kis „sufni” cégből a Hasbro piacvezető terméke lett, eddig több mint 12000 egyedi kártyalap jelent meg. A játék 9 nyelven kerül kiadásra (angol, német, spanyol, japán, koreai stb., sajnos magyarul nem), és a becslések szerint 12-13 millióan játszásk világszerte. A Magic adta az alapot rengeteg más gyűjtögetős kártyajátéknak mint a Yu-Gi-Oh, World of Warcraft TCG, Trónok harca, Hatalom Kártyái stb.

A Magic maga egy fantasy világban játszódó, körökre osztott stratégiai játék, melyben alapjáraton 1 az 1 ellen küzdenek a játékosok, de természetesen páros, illetve többjátékos módok is vannak. Ebben az esetben speciális lapokat is lehet használni, melyek kifejezetten többfős játékra alkalmasak.

A Magicet nagyon sok szinten lehet játszani, az otthoni baráti „konyhaasztal” meccsektől a komoly pénzdíjas nemzetközi világversenyekig. Emellett nagyon sokan gyűjtőszenvédélyüknek hódolnak, és gyűjtik a lapokat, melyek között sok értékes ritkaság is megtalálható, és némely régi lap akár több száz eurós értéket is képviselhet. Szerencsére a játékosoknak nincs feltétlen szükségük a legdrágább lapokra, hisz a Magicben egy 2 Ft-os lap is „üthet” egy 2000 Ft-osat.

A játéknak nagyon komoly támogatottsága van, világszerte több, mint 1000 indulós pénzdíjas versenyt szerveznek, melyeket az interneten élőben közvetítenek. Vannak olyan játékosok, akiknek az a foglalkozása, hogy professzionális Magic játékosok.

### JEM: Ha el akarod mondani egy nem rutinos játékosnak, egy családnak a játék működését, akkor nagyon egyszerűen hogy mutatnád be a játékot?

Gábor: A játék laikusok számára úgy a legegyszerűbben definiálható, hogy ez egy olyan játék, ahol a sakk és a Scrabble elemei keverednek. A Magicben megtalálható a sakk stratégiai mélysége és kötött szabályrendszere, de kártyajáték révén a lapokat a játékosok véletlenszerűen húzzák, mint a Scrabble-



ben a betűket. Nagyon hasznos, ha a játékos tud több körre előre tervezni úgy, hogy számításba veszi a véletlenszerű tényezőket is, mint a saját húzását vagy az ellenfél meglepetésszerű lépéseit.

A játék alap szabályrendszere körülbelül húsz perc alatt elsajátítható. Ennek ismeretében az összes, akár újonnan megjelent lapot egyértelműen be lehet illeszteni a játékba. A játéknak nagy sokszínű stratégiai mélysége van.

Mivel a játékosok maguk állítják össze a saját paklijukat, így mindenki a saját ízlése szerint választja ki a stratégiát, mellyel nyerni szeretne. A játék célja, hogy ellenfelünk pontjait 20-ról 0-ra csökkentsük, mielőtt ő tenné ezt velünk. Ezt többféle különböző stratégiát alkalmazva, lapok kijátszásának segítségével lehet elérni. A jó játékos ismérve az, hogy az erőforrásokat úgy rakja le több körre előre gondolkodva, egy stratégiát követve, hogy számításba veszi azokat a lapokat, amelyeket potenciálisan felhúzhat a pakliból.



### JEM: Befolyásolja-e a játék kimenetelét az, hogy ki kezd?

Gábor: Nem. Jobban mondván szerintem nagyon-nagyon minimálisan. A játékosok véletlenszerűen döntenek el, hogy ki választ a kezdés jogáról. Mivel az a játékos, aki kezd, az első körében nem húz lapot, így kompenzálva van a tempóhátrány. Vannak olyan esetek is, amikor egy játékos inkább lemond a kezdés jogáról annak érdekében, hogy plusz húzáshoz jusson, mert ez az extra lap sok esetben többet ér, mint a kezdés. A versenyeken a győzelemhez három meccsből kettőt kell nyerni. Az a játékos, aki elveszti az első játékot, a második játék elején dönthet, hogy szeretne-e kezdeni.

### JEM: Mikor talákoztál először a Magickel?

Gábor: Én 1996-ban kezdtem el játszani, 14 éves koromban. Talán egy kicsit későn is kezdtem... Az idei évi világbajnok 19 éves, és 11 éve játszik. Volt 11 éves nemzeti bajnok is Új-Zélandon. Amikor én elkezdtem játszani, épp külföldön éltem. Egy számítógépes újságot olvastam, amiben volt egy bemutató a Hatalom kártyáiról. Abban azt írták, hogy ez a játék a Magicből ered. Külföldön nem tudtam elérni ezt a magyar kártyajátékot, ezért kezdtem el játszani a Magicet az ottani barátaimmal, akkor még hobbi szinten. Én 17 éve játszom, de a mai napig rengeteget hibázok. Magyar viszonylatban relatíve jó játékosnak számítok, nemzetközi szinten van még mit tanulnom.

### JEM: Mi tetszett meg benne?

Gábor: A kezdetekben megfogott a fantasy téma, hogy minden egyes lapon a világ leghíresebb fantasy festői által készített képek láthatóak. A nemzetközileg elismert Boros Zoltán és Szikszai Gábor festőpáros is sok lapot illusztrált.

A fő szempont, ami valóban megfogott, hogy akármennyi meccset játszok, mindegyik más és más. Mivel a játék folyamatosan fejlődik, újabb és újabb lapok és stratégiák jelennek meg, sosem lehet megunni. Játék közben folyamatosan tanulok, és ha elvesztek egy partit, akkor azt az esetek nagy többségében a saját hibámból veszttem el. Az is a Magic mellett szól, hogy bárhol lehet játszani, nem foglal sok helyet a játék.

Ami még megtartott, az a játék hihetetlen mélysége és komplexitása. Nem találtam még olyan játékot, ami a Magic változatosságát felülmúlta volna. Emellett a játék nagymértékű támogatottságának köszönhetően olyan szerencsés helyzetben vagyok, hogy több országban vehettem már részt versenyeken. Többek között játszottam már az USA-ban, Japánban, Mexikóban, Hollandiában és Spanyolországban is.

### JEM: Te mi alapján építed fel a paklidat egy játékra?

Gábor: Ez nagyon sok tényezőtől függ, főleg hogy milyen versenyre készülünk. Van olyan típusú verseny, amikor a játékosok maguk állítják össze a paklijukat, amit a versenyre visznek. Ilyenkor átnézzük, hogy milyen lapokat lehet felhasználni az adott versenyen. Ez akár 2-7 ezer lapot is jelenthet, amiből ki kell választani a megfelelő 75-öt. Szerencsére az internetnek hála több ezer paklistát és stratégiai cikket lehet nap mint nap olvasni, és meg lehet nézni a profi versenyzők játszmáit, melyekből sokat lehet tanulni. Ezeket elemezve és ezen információk alapján



tudjuk összeállítani a nyerésre esélyes paklikat. Vannak úgynevezett limited versenyek is, ahol minden játékos kap egy adott mennyiségű véletlenszerű lapot, és abból kell egy ütőképes paklit összeállítani.

### JEM: Van kedvenc lapod?

Gábor: Van, persze, a Kird Ape. Ez egy alaplap. Olyan, mint a sakkban a paraszt. Ezért is szép a játék, mert úgy is lehet jó eredményt elérni, hogy az ember csak „parasztokat” rak a paklijába, és arra építi ki a stratégiáját

### JEM: Inkább gyűjtő vagy inkább játékos vagy?

Gábor: Én személy szerint egyáltalán nem gyűjtöm a lapokat, csak játszom. Nekem szinte semmilyen lapkészletem nincs. Ha részt veszek egy nemzetközi világversenyen, akkor a közösségünktől tudok kölcsönkérni lapokat. Ebből a szempontból is zseniális a magyar Magics közösség, csak megírom a srácoknak, hogy melyik 75 lapra van szükségem, és ezt összedobják nekem. Ha bárki megy közülnk nemzetközi versenyre, akkor teljes támogatást kap a közösségtől. Ilyen tekintetben erős az összetartás.

### JEM: Játszol hasonló játékkal?

Gábor: Komolyan nem. Egyszerűen a Magic mellett semmi sem fér bele az időmbe. Elég sokat versenyzek komoly, nemzetközi szinten, ezért ha mást játszanék, úgy érezném, hogy az „edzés” helyetti elvesztegetett idő.

### JEM: Mi volt az eddigi legjobb eredményetek?

Gábor: Ez a mostani. A csapat világbajnokságon 71 ország 1-1 csapata indul. Minden csapat négy főből áll, a csapatok úgy állnak össze, hogy a világbajnokságot megelőző szezonban az induló országban a nemzetközi versenyeken legtöbb professzionális pontot összegyűjtött játékos lesz a csapatkapitány. Nálunk Nagy Tamás volt a kapitány az elmúlt három évben. Ez a negyedik közös világbajnokságunk volt. A másik három játékos a három országos selejtező nyertesei. Én a szegedi selejtezőt nyertem meg. Ezek a selejtezők minden országban egy napon vannak, és az indulás előfeltétele az előző évben néhány versenyen való részvétel.

Amint összeállt a négyfős csapat, a Hasbro megküldi a hivatalos meghívót. Már hetekkel a verseny előtt elkezdünk készülni, megbeszéljük a stratégiánkat. Az idei VB előtt elutaztunk Riminibe egy másik versenyre, ahonnan az egyik Münchenben élő csapattársunkhoz mentünk. Itt készültünk fel az előttünk álló nagy amsterdami versenyre.

Maga a világbajnokság egy háromnapos verseny. A pénteki napon a 71 csapat 7-7 meccset játszik. A csapatból három fő mindig játszik, a negyedik pedig besegít. 1 az 1 ellen játszunk, de egy asztalnál egymás mellett ülünk, és meg tudjuk beszélni egymással a taktikát. A verseny alatt mindenkinek játékba kell kerülnie, így mindig más a segítő. A 71 országból 32 jut tovább a második napra.

A bejutott 32 csapat tagjai garantáltan kapnak 1000 USD-t fejenként. Ezután a 32 csapatot négyes csoportokra osztják. Mi a 12. helyen jutottunk tovább, és bekerültünk az úgynevezett halálcsoportba az osztrákokkal (akiknél volt két világklasszis játékos), az angolokkal, akik egy szintén nagyon tapasztalt csapat és El Salvadorról. Innen az első csoportfordulók után mi a 16. helyen jutottunk be a top 16 csapat közé. A második csoportunkban Írország, Észtország és Ukrajna volt még. Az ukránok legyőzése után sajnos kikaptunk az észtektől, így az utolsó csoportkörben mindenképp nyernünk kellett. Szerencsére itt egy nagyon fordulatossá meccsen megvertük az íreket, akik addig veretlenek voltak, és így nyolcadikként jutottunk be a legjobb 8 közé.



A magyar csapat és a barátnők

A harmadik napon a legjobb 8 ország már egyenes kiesésesben mérkőzött. Az első helyen nyolcaddöntőbe került osztrákokkal játszottunk először, és 2:1-re kiütöttük őket. A negyeddöntőben a cseh csapatot búcsúztattuk, akiknek a csapatkapitánya a világ egyik legjobb játékosa, és mindemellett sakk nagymester.

A döntőben összekerültünk a franciákkal, akik kiütötték a legerősebb csapatnak tartott belgákat, majd az izlandiakat. A franciák csapatkapitánya jó barátom, neki van a világon a legtöbb professzionális

pontja. Én nagyon gyorsan megnyertem a meccsemet, és a másik két csapattársam is nagyon jól állt. A francia csapatkapitány megnyerte a csapattársam ellen a meccset, ekkor 1:1-re álltunk. A harmadik társunk is 1:1-re állt a döntő játékban, és itt jött be a szerencsetényező, vagyis jelen esetben sajnos a balszerencse. Az aktuális állás szerint nyerő pozícióban voltunk. Az ellenfélnek nem volt lap a kezében. Úgy számoltuk, hogy 3:40 volt az esélye annak, hogy olyan lapot húzzon fel, amivel még van esélye nyerni. Sajnos felhúzta a nyerő lapot.

**JEM: De gondolom azóta feldolgoztátok ezt a második helyet.**

Gábor: Persze, nagyon örültünk a második helyezésnek. Én azt gondolom, hogy a tavalyi negyedik hely után idén másodikak lettünk, tehát jövőre meg kell nyernünk a VB-t. Szeptember 21-én lesz egy nagy összejövetel, ahol együtt fogunk ünnepelni a közösség tagjaival. Amit nem győzők hangsúlyozni, hogy hihetetlen támogatást kaptunk itthonról. Minden egyes forduló után megírtam a verseny állását. Amikor megírtam, hogy bejutottunk a legjobb négy közé – ennyit írtam: TOP 4 –, a bejegyzéseimre 800 komment érkezett. Mindenki élőben nézte a közvetítést. Ez mindenképpen egy közös eredmény, hisz közösen készülünk, együtt edzünk, egymástól tanulunk.

**JEM: Ki finanszírozza a versenyekre a kiutazásokat?**

Gábor: Aki kvalifikálja magát egy nagy nemzetközi versenyre, annak az utazását kifizeti az anyacég, a Hasbro. A profi ligában egy szezon egy évig tart. Bárki, aki elutazik egy nemzetközi versenyre, már automatikusan bekerül az amatőr ligába, és szerepelni fog a világranglistán. A profi ligában a versenyzők pontokat gyűjtenek, és a legeredményesebbeket szponzorálja a Hasbro. A nagyon magas szintű játékosoknak (Magyarországon egyelőre sajnos nincs ilyen) az utazás- és szállásköltséget is fedezi, valamint ezen felül egy 3000 USD megjelenési díjat is kap az illető. Mivel egy szezonban négy ilyen kaliberű verseny van, amennyiben az ember elér egy ilyen magas szintet, a következő évben már 12000 USD alapfizetésre tett szert.

**JEM: Mennyire fáradtok el egy ilyen verseny alatt?**

Gábor: Egy ilyen verseny 2-3 napig, napi 9-10 órát tart. Ez fizikailag és mentálisan is nagyon kimerítő tud lenni. Nagyon sokat számít a mentális ráhangolódás, valamint a rendszeres evés és folyadékpótlás. Ez tulajdonképpen olyan, mint bármelyik versenysport.

**JEM: Hogy tolerálja ezt az életet a család?**

Gábor: Sok versenyre párjainkkal együtt utazunk, összekötjük egy kis nyaralással. Amíg mi versenyzünk, addig ők várost néznek, strandolnak.

**JEM: Ez az élet összeegyeztethető lenne egy családdal, gyerekekkel?**

Gábor: A mostani csapattagok közül még senkinek sincs gyermeke. Nagyon sokan egyszerre nőttek fel a játékkal, és nincs még erre modell, de várhatóan sok profi játékosnak hamarosan lesz családja, mert abban a korban vannak. Természetesen ha nekem is lesz gyermekem, akkor kevesebbet fogok versenyre járni, de ettől függetlenül szerintem összeegyeztethető a játék a családdal.

Köszönöm a beszélgetést, és további sok sikert kívánok nektek és a Magics közösség összes tagjának. Remélem legközelebb is ilyen jó hírekről tudunk beszámolni, vagy még jobbról.

*A cikk megírásában nagy segítségemre volt Móni, aki gyorsabban gépel, mint ahogy én beszélek. Ezúton is köszönöm a segítségét.*

drcsaba



# Gémbo(a)rda Társasjátékos Klub Szekszárd

„Klubunk neve Gémbo(a)rda Társasjátékos Klub. A klub nevén persze sokat gondolkodtunk. Szerettünk volna valami „játékosat” kitalálni, amiből azért egyértelműen kiderül, hogy mi a klub tevékenysége. Ezen kívül nem szerettünk volna teljesen idegen csengésű nevet sem, mégis jól hangzik, ha kissé angolos. Egyszer csak beugrott ez a név, mivel eljátszottunk azzal a gondolattal, hogy ha valaki úszni akar, akkor uszDÁBA, ha lovagolni, akkor lovarDÁBA, ha pedig társasozni, akkor a Gémbo(a)rDÁBA megy. Persze itt nem hagyhattuk ki a „game” szó magyarrá fordítását sem, és az „a” pedig a „board” miatt maradt benne.”

Sokat utazom, jövök-megyek országszerte, és keresem a játéklehetőségeket. Vannak olyan helyek, ahol ha megkérdezem, hogy hol van a város társasjátékkлубja, üveges tekintetekkel néznek vissza, mint a véres rongyra. Hasonló érzésem volt nyáron, mikor Szekszárdon voltunk, habár voltak infóim arról, hogy valahol a városban üzemel egy klub, de szinte senki nem tudott róla. Felkerestük a helyi társasjátékboltot, és ott kaptam egy telefonszámot, amely a klub vezetőjénél csörgött. Hívtam is azonnal, de nem vették fel. Gondoltam, hétvége, nyár, szabadság, nem is fogják felvenni, így lemondtam a játékról. Órákkal később csörgött a telefonom, és a helyi klub egyik vezetője szólt bele. Rögtön felcsillant a szemem, és beszélgetésbe elegyedtünk. Szó szót követett, és kisvártatva elhangzott a bűvös mondat: „Délutánra összedobhatunk egy rendkívüli klubalkalmat.” BINGÓ! Igazi játékosok, amint fellebben a játszás lehetősége, ugranak.

Így ismerkedtem meg Erikával és Ágostonnal, a szekszárdi Gémbo(a)rda két alapítójával. Amint elértünk a tett színhelyére, rögtön beszélgetésbe kezdtünk: tapasztalatcsere, néhány ötlet, jó tanács és kölcsönös segítségnyújtási megállapodás. Nem kell semmi komolyra gondolni, mindenki csak annyit ígért, amennyit a célért fel tud áldozni, hiszen közös a cél, miszerint a mi küldetésünk a társasjátékozás elterjesztése. Sok beszédnek sok az alja, ezért nekivágtunk a játéknak, és mondhatom, jó klubdélutánt rittyentettek aznap. A játék alatt azért nem bírtam magammal, és kérdezősködtem, gyűjtöttem az infót, és sok érdekes dolgot megtudtam a klubról.

2012 augusztusában alakultak, és idén ünnepelték az 1. születésnapjukat, amire nagyon készültek. Volt eszem-iszom, dínomdánom, játék egész nap. A klub megalakulásakor 11 lelkes tagja volt, majd



néhány alkalom elég volt arra, hogy 15-en legyenek. Ők 15-en a klub kemény magja, az alapító tagok, akik máig rendszeres látogatói a klubfoglalkozásoknak. 1 év alatt 25 főre hízott a taglétszám, ami nem is olyan rossz, ha figyelembe vesszük, hogy sehol nem hirdetik létezésük tényét. Ez a taglétszám átlag 16-18 látogatót eredményez alkalmanként, így mindig kitöltik a teret, amelyet egy helyi iskola biztosít számukra. Az alap elképzelés az volt, hogy ez egy felnőtt játszoda lesz, de idővel a felnőttekkel megjelentek a gyerekek is, ezért átalakult családivá, így 10-12 felnőtt mellett 6-8 gyerek gyűri az ipart. Ami érdekesnek mondható, hogy



a lányok vannak többségben. Általában elmondható, hogy a klubokban a nemek aránya a fiúk felé billenti a mérleg nyelvét, de kivételek mindig vannak. Jelenleg átszervezés alatt áll a klub, melynek lényege egy önkéntes alapú támogatási rendszer kiépítése. Mindenki lehetőségeinek megfelelően támogathatja a klub létezését, és az összegyűlt összegből vásárolt játékokat a klub tagjai hazavihetik kölcsönbe, hogy az ínséges időkre is jusson játék. Mindemellett egy klubtagsági rendszer kiépítésén is dolgoznak.

A klub látogatóinak havi 2 alkalom adatik meg, hogy összeüljenek játszani 17 órától, amíg a szem ellát. Ezen kívül előfordul, hogy beiktatnak rendkívüli

játéklehetőséget, mint például a mi látogatásunk vagy a születésnap buli. Ezen alkalmakkor kb. 50 játék áll a játékosok rendelkezésére, melyek mind a két vezető tulajdonát képezi. Ezen játékok mellett néhány tag saját gyűjteménye is csatlakozik, és így mindig van bőséges választék. Van egyszerű kártyajáték, logikai, családi, de vannak gamer játékok is. Az abszolút kedvenc a Bang!, amely minden alkalommal előkerül, de az élvezőnybe tartozik a Dominion és a Kingdom Builder is. Mint minden klub életében, a szekszárdi klubban is a legfontosabb, hogy mindig legyen új játék az asztalokon. Havonta 2 új játékkal bővül a kínálat, és azt, hogy mi legyen a friss szerzemény, az interneten található társasjátékos oldalakról szemezgetnek. Sokszor a különféle díjakat veszik figyelembe új játék választáskor. „Újabban nagy segítség a JEM magazin is, mivel ebben a játékleírások élményszerűek, így nagy hasznunkra van a játékok konkrét bemutatása.”

Véget ért a délután, és játszástól fáradtan elbúcsúztunk. Remélem találkozunk még máskor is, például az Olympián vagy egy másik klubalkalommal. Sok sikert és játékban gazdag éveket kívánok a Gémbo(a)rda minden tagjának és leendő látogatójának.



Aki szeretne kapcsolatba lépni a szekszárdi klub vezetőivel, azok e két levelezési címen megtehetik azt. Füves Erika fuveseri@gmail.com, Posch Ágoston auggieiam@gmail.com.

A klub tagjainknak van még egy Facebook csoportja is.

Köszönöm a lehetőséget és a kedvességüket a Gémbo(a)rda két vezetőjének, Erikának és Ágostonnak.

dracsaba

## névjegy

### Gémbo(a)rda Társasjáték Klub, Szekszárd

|                     |                                         |
|---------------------|-----------------------------------------|
| <b>Szervezők:</b>   | Füves Erika és Posch Ágoston            |
| <b>Helyszín:</b>    | Szekszárd                               |
| <b>Időpont:</b>     | Havonta 2 alkalom 17 órától             |
| <b>Elérhetőség:</b> | fuveseri@gmail.com; auggieiam@gmail.com |
| <b>Belépő:</b>      | Nincs                                   |

# I. JEM-bori

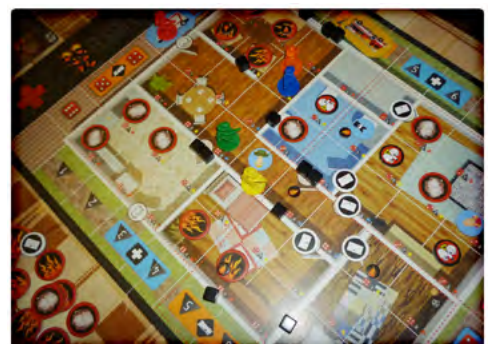
Augusztus 10-én, közeledve a 6. szám megjelenéséhez, megünnepeltük a JEM féléves fennállását. A szerkesztőség tagjaival összegyűltünk egy kis kerti partira, hogy megtárgyaljuk az élet nagy dolgait, de legfőképpen a JEM múltját, jelenét és jövőjét. Azért is volt különleges ez az alkalom, mert a magazin készítése és szerkesztése közben főleg e-mailen és telefonon kommunikálunk, és ritkán adatik meg, hogy személyesen folytassuk le a véleménycserét.

Amint összegyűlt a kritikus tömeg, neki is álltunk a legfontosabb hozzávaló, az ebéd elkészítésének. Az éppen akkor eleredő eső miatt a fedett teraszon kellett felállítani a bográcsot, de egy kis nedvesség nem akadályozhatja meg Csabát, hogy elkészítse a híres csibecsuszát. Már itt elkezdődött az érdemi diskurzus és a tervezgetés, hogy milyen módon növeljük a JEM olvasótáborát, és hogyan ismertetjük meg a vidéken élőket ezzel a lassan már nem is annyira új olvasmánnyal. Ahogy egyre finomabb illatok törtek elő a bográcsból, úgy nőtt a tömeg, így az ebéd már majdnem a teljes szerkesztőség részvételével folyt. Azért nem kell hatalmas tömegre gondolni, hisz tíz főben maximalizálódott a létszám. Voltak ugyan, akik később futottak be, de a finomságból még nekik is jutott, sőt, még vacsorára is maradt, hogy a játéktól fáradt emberekbe új erőt töltsön.

Természetesen egy társasjátékokról szóló magazin szerkesztői megbeszélése nem maradhat társasjáték nélkül, úgyhogy miután jóllaktunk (valójában már a főzőcskézés alatt is), előkerültek a játékok. Először Bruno Faidutti nemrég megjelent új játékát, a Mascaradet próbáltuk ki, ami tele pocakkal próbára tette gondolkodásunkat, ahogy próbáltuk a lapok csere-beréjét nyomon követve kitalálni, néha csak megtippelni, milyen lap van nálunk és a többiekénél. Ezután kisebb csoportokra oszolva komoly kockagazdálkodást folytatva gyűjtöttük a lerakott lapokat az Évszakokban, szintén kockát pörgetve próbáltuk megszerezni a kincseket a Pirate's Cove-ban, bebizonyítottuk, hogy csalás nélkül is le lehet győzni a betegségeket a Pandemicben, teszteltünk egy új, sivatagi olajkútépítő játékot, végül egy félreértés következtében elbuktunk a Flash Point tapasztalt fokozatán a házat elemésztő tűzzel szemben.

A játékos nap végén éjfél után indultunk haza nem csak új élményekkel, de új tervekkel is eltelve. Az előttünk álló feladatok között több olyan van, ami számotokra csak apróbb módosításban, fejlesztésben fog megnyilvánulni, de az egyik fontos új célunk, hogy egy év múlva az olvasók részvételével bővülve sokkal nagyobb dzsembori legyen a II. JEM-bori.

*Eraman*



**Eddigi megjelent számainkban  
együttműködő partnereink voltak:**

**Bendegúz gyermekzug**

**Nagytarcsai Társasjáték Klub**

**Anduril Kártya-  
és Társasjátéklub**

**Társasjátékos Klub**



**Piatnik**

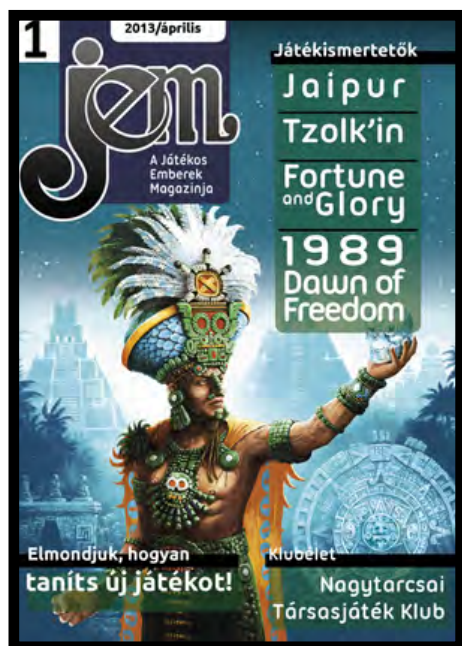
**Compaya**

**Gémklub**

**HLK gyorsnyomda**

**Magyar Társasjátékos  
Egyesület**

## Korábbi számaink:



Köszönjük, hogy elolvastad a JEM társasjáték magazin hatodik számát!

A következő szám megjelenését október 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](mailto:jemmagazin@gmail.com) címre.

#### impresszum

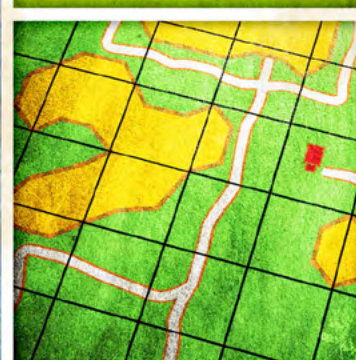
A JEM magazin egy online megjelenő digitális társasjáték magazin játékosoktól játékosoknak. Megjelenik minden hónap első napján. Letölthető PDF formátumban a [jemmagazin.hu](http://jemmagazin.hu) oldalról. Főszerkesztő: Hegedűs Csaba. Szerkesztők: Farkas Tivadar, Gracza Balázs.

Jelen számunk cikkei írták:

Farkas Tivadar (Eraman), Hegedűs Csaba (drscsaba), Hegedűs Robin (Robin), Kiss Csaba (drkiss), Varga Attila (maat), Fronek Antal (Fishbed).

Grafika/layout: Gracza Balázs. 7 Csoda promólapok: Szőgyi Attila. Programozó: Gyulai László (Gyulus).

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](http://www.boardgamegeek.com)-ról származnak.



**HLK GYORSNYOMDA**  
másolás, nyomtatás  
1161, Bp., Rákosi út 93.  
T.: 405 - 4444  
Kitűző készítés  
[www.reklamkituzo.hu](http://www.reklamkituzo.hu)  
e-mail: [hepitomester@gmail.com](mailto:hepitomester@gmail.com)



# CSEREKERESKEDelem



# FELLENDÜLÉS



# EMBARGÓ



# SZABADPIAC



# BŐSÉG



# BÉKEIDŐ



# ARANYKOR



# HANYATLÁS





## VILÁGÉGÉS



## ZORD TÉL



### Szabadpiac



Ebben a korban mindenkitől lehet nyersanyagot vagy kézműves terméket vásárolni. Ezek ára annál nagyobb, minél messzebb ül tőlünk a játékos. A szomszédainktól 2 aranyért, a mellettük ülő játékosoktól 3 aranyért, a tőlünk 3 távolságra ülőktől 4 aranyért tudunk vásárolni.

### Zord tél



Ebben a korban nem lehet használni a csodatáblánkon lévő nyersanyagot vagy kézműves terméket.

### Világégés



Ebben a korban minden játékos hadban áll mindenkivel. A kor végén minden játékos lejátszik egy-egy katonai konfliktust minden más játékoskal. A legyőzöttek mind megkapják a vereségjelzőket, de a győztesek csak a szomszédaitól kapnak győzelemjelzőt.

**Megjegyzés:** 2 és 3 személyes játék esetén távolítsátok el a pakliból a 4+ jelölésű ("Szabadpiac" és "Világégés") kártyákat.

## Javaslat

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

A kártyák elkészítését és közzétételét a Gémklub Kft. engedélyezte. A 10 db JEM promóciós lapokat Hegedűs Csaba (dracsaba) tervezte saját ötlete alapján, a grafikai munkákat Szőgyi Attila végezte. Minden, a lapokkal kapcsolatos észrevételt a [jemmagazin@gmail.com](mailto:jemmagazin@gmail.com) címre várunk.

Jó játékot kíván a JEM magazin összes munkatársa!



•4•

# 7 WONDERS KORSZELLEM



SZABÁLYOK



Hajtsd össze!



## Játékszabály

A Korszellem lapokat a játék elején keverjétek meg, és képezzetek belőlük egy húzópaklit. Minden kor kezdetén csapjátok fel a következő lapot, és annak utasításai alapján járjatok el. A lapok minden játékosra és az adott kor egészére hatással vannak.

*A Korszellem kiegészítő minden eddig megjelent játékelemmel játszható, használatával az alapszabályok nem változnak.*

## Lapok leírása

### Aranykor



Ebben a korban minden játékos kijátssza az összes lapját a kezéből. Nem kell eldobni a hetedik lapot, hanem egy hetedik körben a szabályoknak megfelelően kijátszhatja azt.

### Békeidő



Ennek a kornak a végén nincs katonai konfliktus.

### Bőség



Ebben a korban ingyen vásárolhatunk a szomszédainktól. Akitől egy körben egy vagy több árut (nyersanyagot vagy kézműves terméket) vásárolunk, 1 aranyat kap a közös készletből eladásonként.

### Cserekereskedelem



Ebben a korban két azonos nyersanyagot vagy kézműves terméket egy másik nyersanyagra vagy kézműves termékre lehet cserélni. Az így szerzett nyersanyagot vagy kézműves terméket az adott körben lehet felhasználni. Minden meglévő nyersanyagot vagy kézműves terméket egy körben csak egyszer lehet felhasználni, így ha becseréltük azt, már nem használhatjuk vásárlásra.

### Embargó



Ebben a korban nem lehet kereskedni kézműves termékekkel (szürke lapok).

### Fellendülés



Ebben a korban nem adjuk tovább a lapjainkat az első kártya kijátszása után. Így az első két lapot az első két körben a kor elején kapott 7 lapból építjük le. A második lap leépítése után a szabályoknak megfelelően továbbadjuk a megmaradt lapjainkat.

### Hanyatlás



Ebben a korban nem lehet a csodák szintjeit építeni.