

8

2013 / november

j&m

A Játékos
Emberek
Magazinja

Játékismertető

P A N D E M I C
S M A L L W O R L D
D O M I N I O N

Origin

Samarkand
VIA APPIA
SPYRIUM
Appenzell
sajtvára

Ott voltunk

Essen SPIEL 2013

Iskolai klubélet

Stratégiai Játék Klub

Bevezető

Kedves Olvasó!

Kétféle gamer létezik a világon: aki már járt az essen SPIEL kiállításon, és aki még csak ez után fog elzarándokolni minden „igazhitű” társasjátékos Mekkájába. A JEM szerkesztőségéből pár embernek ez a zárándoklat idén megadatott, így – ahogy ezt a JEM 7. számának bevezetőjében is ígértük – az ő beszámolójukat is olvashatjátok az október 24-27. közötti rendezvényről a lap hasábjain (ami kicsit hasonlít a Badár Sándor-féle Bamako Rally élménybeszámolókra), és nézegethettek essen fotókat is. Lesznek a mostani számban essen játékok, mint a *Spyrium*, vagy a *Via Appia*. Bemutatunk komoly (*Dominion*) és kevésbé komoly (*Appenzell sajtvára*) játékokat, és nem lehet ok panaszra akkor sem, ha valaki különféle mechanizmusú játékokról akar egy lapon belül olvasni, mert beszélünk a *Pandemicről* és a *Mascarade-ról* is.

Nem marad el néhány társasjátékos közösség és esemény bemutatása sem, így több oldalt szenteltünk a *Stratégiai Játék Klubnak*, a közelgő *Társasjáték Olympiának*, valamint a *Kickstarternek* (természetesen csak annyiban, amennyiben ott ígéretes játékok indulásánál bábáskodhatunk). Végül, hogy az újság szép hagyományát ápoljuk, ez alkalommal a *Days of Wonder* területfoglalós játékához, a *Small World*hez találhattok promólapkákat az utolsó oldalakon. Fogadjátok érdeklődéssel ezt a számot, terjesszék, népszerűsítsék, és látogassatok el a [magazin weboldalára](#) és [Facebook oldalára](#).

Jó olvasást és jó játékot kíván

A JEM szerkesztősége

Klubok! Kiadók! Figyelem!

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

Útmutató magazinunkhoz

Az alábbiakban egy kis útmutatást adunk a JEM magazin olvasásához.

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



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

Tartalom

Bemutatók

5	Appenzell Sajtvara
8	Dominion
11	Samarkand
13	Pandemic
17	Mascarade
21	Small World
29	Kis kiadók kis játéakai
32	Spyrium
36	Origin
39	Via Appia

Játék - elmélet

42	Hogyan működik a Kickstarter?
----	-------------------------------

Játékkultúra

47	Stratégiai Játék Klub
----	-----------------------

Esemény

48	Essen SPIEL 2013
54	Társasjátékos Olympia 2013

Melléklet:
Small World - Az Arany és Acél dala
promóciós kiegészítő

Gémklub kuponakció

A jelen szám egyik oldalán internetes link formájában található egy kedvezményes vásárlásra jogosító kupon, amely beváltható a Gémklubban. A kupont az alábbiak szerint lehet igénybe venni:

1. A linkre kattintva megnyílik egy weboldal, ahol a felhasználónak meg kell adnia egy érvényes e-mail címet, majd meg kell nyomnia a Kupon igénylése gombot.
2. Ekkor a megadott e-mail címre a rendszer egy levelet küld.
3. Ebben a levélben található egy visszaigazoló link, amelyre kattintva a felhasználó igazolja, hogy ő vette igénybe a kuponszolgáltatást.
4. A visszaigazoló link visszavezet az előző honlapra, ahol a felhasználó egy kódot kap.
5. A kóddal felkereshető a Gémklub Ráday utcai üzlete, és a kupon által biztosított kedvezmény igénybe vehető játék vásárlásához.
6. A kód pontos felhasználási lehetőségeiről és feltételeiről a [Gémklub honlapján](#) található tájékoztatás.
7. A folyamat során a kupon igénybevételéről 3 címzett kap automatikus e-mail értesítést: a felhasználó, a JEM Magazin és a Gémklub.

További információ [weboldalunkon olvasható.](#)

Bemutatók

Via Appia



Small World



Mascarade



Origin



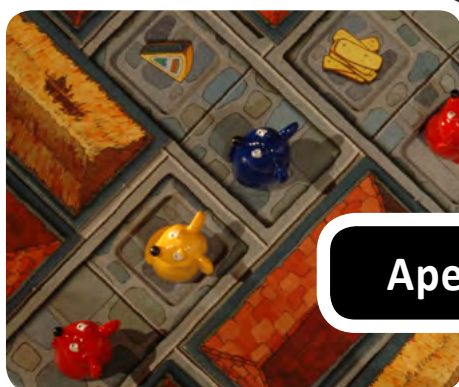
Spyrium



Dominion



Apenzell sajtvára



Pandemic



Samarkand



Appenzell sajtvára



Megjelenés: 2007 **Tervezők:** Jens-Peter Schliemann és Bernhard Weber

Kiadó: Piatnik

Mi, magyarok tudjuk, hogy sajtból van a Hold. És most már azt is, hogy Appenzell vára is sajtból van. Kár, hogy Appenzell vára nem létezik. Egy játék azonban nem kell, hogy a valóságot másolja, így ebben a játékban ez a vár még áll; sőt, sajttal van tele, amit mi fogunk felkutatni és megszerezni. (Itt jegyzem meg, hogy a játék angol neve a beszédes: Château Roquefort.)

A játékot 2-4 fő játszhatja; a játékosok 4-4 (különböző színű) egerfigurát mozgathatnak a játék során. A pálya valójában a játékot tartalmazó doboz alsó fele. Ebben helyezkedik el egy műanyag betét, aminek a gödreibe (a vár pincéjébe) az egerek beleeshetnek, ha pórul járnak. A pályát magunk állítjuk össze, azaz elhelyezzük a sajtlapkákat, az üres lapkákat és a lyukas lapkákat a dobozon, ügyelve persze, hogy senki ne emlékezzen arra, hogy hová rejtettük a sajtokat. Ezután lefedjük az egészet egy lyukas négyzethálóval, amire végül rákerülnek a vár épületeinek tetői. Befejezésképp pedig a vár négy sarkában álló bástyákra rakjuk egy-egy egerünket (természetesen ha négynél kevesebben játszanak, marad üres bástya is).



A játékosok egymás után jönnek, és amikor az egyik játékos sorra kerül, legfeljebb 4 akciót hajthat végre. Ezek az akciók a következők lehetnek, szabadon kombinálva:

- Egy, az egerünkkel (akár átlósan is) szomszédos tetőlapka felemelése (azaz felfedés). Megnézem, hogy hol vannak a sajtok.
- Lépés egy olyan mezőre előre, hátra vagy oldalt (átlósan nem, a bástyára vissza nem és a lyukas lapkán átlépve sem), amit nem fed tető. Mezőnként egy lépés egy akciónak számít.
- Másik egér átugrása. Két akciónak számít, mivel tulajdonképpen két mezőt lépünk: egy az ellenfél egere, egy a mögötte lévő szabad mező.
- Egy új egér behelyezése egy üres bástyába. Így lehet játékba hozni, hogy onnantól őt is mozgatva keresse a sajtokat. Több egérszem több sajtot lát.



Aki nem ezek közül akar választani, annak lehetősége van egy különleges akcióra, amiből azonban csak egyet lehet meglépni, ha rajtunk a sor: ez a tolás. A játékban eggyel több lapka van, mint hely a négyzetrácsban, és ha ezt a plusz lapkát betoljuk valahol a tábla szélén, akkor a tábla másik szélén egy lapka kiesik, ezáltal átrendezve a sajtok, az üres és a lyukas lapkák elhelyezkedését.



Appenzell egy svájci kanton, amely St. Gallen kanton területén fekszik, közel az osztrák és liechtensteini határhoz. Magas hegyeiről, mesészerű alpesi falvairól, a tipikus svájci hegyi legeltetéshez kapcsolódó ünnepeiről és úgy általában hamisíthatlan alpesi hangulatáról híres. Bár létezett valaha egy vár ezen a területen, 1402-ben lerombolták, és sosem építették újjá; csak az alapjait sikerült feltárni.



A játék lényege, hogy megtaláljuk a tetők alatt azokat a mezőket, amelyek a hétféle lehetséges sajt két egyforma lapkáját rejtik. Ha két egerünk egyszerre áll ugyanazon fajta sajt két lapkáján, akkor ezt a fajta sajtot megszereztük, és kapunk érte egy, a sajttal azonos jelölőlapot. A játékszabály szerint ebből kell négy különbözőt összegyűjteni, és akinek ez elsőként sikerül, megnyeri a játékot.



Mi úgy tapasztaltuk, hogy ezt a szabályt alkalmazva 15 perc alatt lefut egy játék, holott még lenne benne kraft, így mi utolsó vérig, akarom mondani utolsó sajtig játszunk: az a nyertes nálunk, aki mind a 7 fajtát begyűjti. Véget ér a játék akkor is, ha valakinek már 3 egere esett be a vár alatti pincébe (a megmaradt 1 egérrel ugye már elég nehéz lenne párokat lefedni...



Miért nehéz a párokat megtalálni a táblán? Azért, mert ha egy tetőlapkát felemelünk, majd rálépünk az alatta lévő mezőre, értelemszerűen nem tesszük vissza a tetőt (elég furán nézne ki, ahogy az egérfiguránk fején billeg egy nagy lapka), de ha van olyan tető alatti mező, amin nem áll egér, a lépés végén azonnal le kell fednünk megint az oda illő tetőelemmel, így rejtve el a sajtokat.



Pont ezért sokkal összetettebb ez a játék, mint ahogy elsőre látszik. Egyfelől a szerencsére van bízva, hogy jó felé indulunk-e el, azaz a felfedéskor párokra bukkanunk-e. Másfelől a memóriának is szerepe van, hiszen egy egyszer már felemelt, de aztán visszarakott tetőelem alatti sajtlapkákat meg kéne tudni jegyezni (hogy ne emelgessük sokadszor, és jöjjünk rá, hogy ezt már tudtuk, csak elfelejtettük, tisztára, mint egy memóriajátéknál). Harmadrészt ott vannak a többiek: míg mi egy vagy két egérrel száguldunk, ők behozzák mind a négy egerüket, bezzeg ha mi akarjuk letámadni a táblát, akkor ők választják inkább az egy egér-négy lépés taktikát. Végül, ha mindez nem lenne elég, ott a tolólapka, amivel kitolhatják alólunk az áhított sajtot, vagy beküldhet minket jószívű ellenfelünk a lyukas lapkán át a pincébe, és onnan a játék végéig nincs kiút... Mellesleg ha valakinek nagy mázlija van, és az ellenfél nem figyel, akár olyan lapkát is betolhatnak alája, amivel lépés nélkül is megvan egy sajt párja, ez azonban ritka eset.

Szerintem nem kell túlmagyarázni, hogy ez egy gyerekjáték, annak viszont nagyon vicces, és garantáltan jól lehet szórakozni. Ezen felül alkalmat ad a gyerekeknek arra, hogy különböző taktikákat kipróbáljanak: van, aki jól emlékszik a sajtok helyére, és célirányosan megy előre; van, aki a nagy számok törvénye alapján sok tetőt felemel, majd csak meglesz egy pár; és van, aki inkább kitol a másikkal, szó szerint.

A játékhoz két kiegészítő készült, 2007-ben és 2008-ban. Az első kiegészítő új lapkákat vezetett be: pl. a titkos átjáróból bármely szabad mezőre át lehet lépni, vagy ha a macskalapkát betolnak az egerünk alá, azonnal kiesünk stb. A második kiegészítő egy ötödik színnel öt fő számára is játszhatóvá tette a játékot. Behoztak egy új bábút, egy kalapos egérfigurát, aki a tetőkön is tud közlekedni, és egy ostromtornyot. Magán a játék alapmechanizmusán és hangulatán azonban szerencsére nem változtatott, a sajtra vágó egérkéket ugyanolyan élvezettel irányíthatják a játékosok.

drkiss

summárum



Appenzell sajtvára

Tervezők:

Jens-Peter Schliemann
és Bernhard Weber

Megjelenés:

2007

Kiadók:

Piatnik

Kategória:

Akciópontból gazdálkodó memóriajáték

Ajánlott életkor:

6+

Játékosok száma:

2-4

Játékidő:

30 perc



Piatnik



Dominion



Megjelenés: 2008

Tervező: Donald X. Vaccarino

Kiadó: Rio Grande Games / Gémklub

Ha megkérdeznénk a társasjátékok iránt érdeklődőket, hogy mi volt az utóbbi évek legsikeresebb társasjátéka, elég egységes lenne a véleményük, hogy ez a cím a 2009-ben Spiel des Jahres díjat nyert Dominiont illeti. Nyugodtan kijelenthetjük, hogy egy igazi klasszikus került ki Donald X. Vaccarino keze alól, mely számtalan díjat nyert, hatalmas üzleti siker lett, és sorra döntötte meg az eladási rekordokat.



Egyszerre könnyű és nehéz írni a Dominionról, hiszen a társasjátékok világában tájékozottak szinte mind ismerik. Így írásom alapvetően azoknak szól, akik még nem találkoztak vele; remélve, hogy sikerül kedvet csinálnom ennek a nagyszerű játéknak a kipróbálásához. A játék 2008-ban valósággal berobbant a társasjátékok világába, és igen hamar előkelő helyre kúszott fel a BGG (BoardGameGeek) listáján, amihez jelentősen hozzájárult a játék sikeres reklámkampánya is. Pedig ez nem is klasszikus társasjáték, hanem egy kártyajáték, abból viszont az egyik legjobb!

Mint a társasjátékok többségénél, a játék címe itt is egy szóból áll, hogy könnyen megragadjon az ember fejében. A Dominion szó uralmat jelent, és ez a hangzatos név egy egyszerű, de nagyon szórakoztató játékot takar. A játék mechanizmusa ötletes, eredeti, ugyanis szakít azzal az általános rendszerrel, miszerint egy közös pakliból kell kártyákat húznunk. Itt mindenki a saját pakliját kezeli és gyarapítja, vagyis minden játékosnak saját húzó- és dobópaklija van.

A doboz közel 500 jó minőségű, jól elrendezett kártyát tartalmaz. A kártyák alapvetően három kategóriába sorolhatók:

- **Pénzkártyák:** Ebből három fajta van: rézpénz, amely egyet ér vásárlásnál; ezüstpénz, amely kettőt; és aranypénz, amely hármat.



- **Akciókártyák:** Ajátékfő mozgatórugói. A 25 különböző akciókártya mind más-más képességekkel rendelkezik. Ezek közül egy játékban csak 10-et használunk, ez a játék változatosságát biztosítja. Az akciókártyákkal tudjuk megtervezni és végrehajtani a stratégiánkat, amelynek célja a győzelmi pontot biztosító birtokkártyák gyűjtése.

- **Birtokkártyák:** Célunk ezekből minél több gyűjtése, hiszen a játék végén csak ezek a kártyák érnek győzelmi pontokat, ugyanakkor a játék közben semmi hasznuk nincsen, inkább csak akadályoznak minket – ellentétben a többi kártyával, amelyeket a játék közben tudunk jól használni, viszont a játék végén nem érnek semmit.



A játék kezdetekor kirakjuk a háromfajta pénzkártyát és a játékosok számának megfelelő számú háromfajta birtokkártyát is. Kiválasztunk 10 féle akciókártyát is, amit az adott játékban használhatunk. Miután a 25 létező típusból tízet több mint hárommillió féleképpen választhatunk ki, így nagyon magas a játék újrajátszhatósági faktora. A 10 akciókártya pakliját középre helyezük, majd minden játékos megkap egy egyforma kezdőpaklit, amely 7 rézpénzt és 3 birtokkártyát tartalmaz. Ezeket összekeveri, és húz belőlük magának ötöt, a maradékból pedig, maga elé rakva, saját húzópaklit formál. Innentől

kezdve mindenki maga építi, bővíti és kezeli a saját pakliját.

A soron következő játékos a kezében tartott lapokkal először végrehajthat egy akciót, majd vásárolhat egyet a kirakott lapok közül, a lapokon található összegért. Kezdetben ez nehezebb (sőt, az első két körben ez a lehetőség ki is marad, mert nincs a kezünkben akciókártya), de ahogy egyre több és jobb akciókártya lesz a kezünkben, úgy válik egyre érdekesebbé a játék.

Az akciókártyák tényleg változatosak, például újabb akciót tesznek lehetővé, újabb kártyákat húzhatunk a kezünkbe, több pénzből vásárolhatunk, a többi játékoskal eldobathatunk lapot, lophatunk a többi játékostól pénzkártyát stb. Amikor a játékos



végrehajtotta az akcióját és a vásárlását, akkor a kijátszott, megvásárolt, illetve kézben lévő lapjait lerakja a saját dobópaklijába, és a húzópaklijából felvesz 5 újabb lapot. Ha a húzópakli elfogy, a dobópaklit megkeveri, és újabb húzópaklit hoz létre belőle, amely így a begyűjtött kártyákkal egyre több és több lapból áll majd. Gyűlnek benne a pontot hozó, a pénzt jelentő és az akciókártyák.



A játék addig tart, míg a legdrágább, 6-os értékű birtokkártyák el nem fogynak, vagy bármely három különböző kártyapakli el nem fogy. Az a játékos nyer, aki a legtöbb győzelmi pontot, vagyis birtokkártyát tudta összegyűjteni.

A játék hihetetlenül magával tudja ragadni az embert. Az első néhány játék az akciókártyák képességeinek megismerésével telik, de az ember hamar elsajátítja a különböző kártyák tulajdonságait, és ki tudja alakítani a saját stratégiáját. Mint már említettem, a játék újrajátszhatósága igen magas, az ember mindig újabb és újabb stratégiákat ismer fel attól függően, hogy milyen akciókártyákat használunk fel.

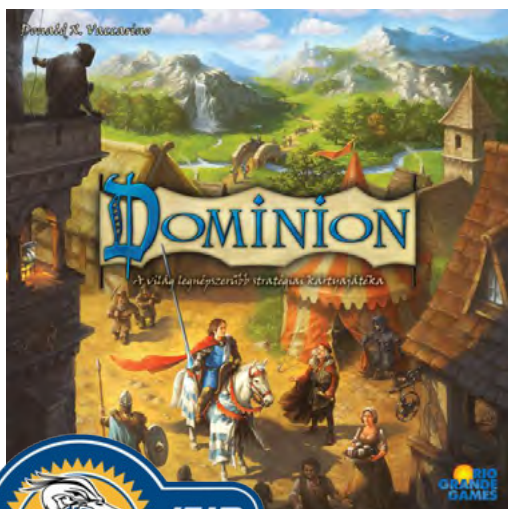
Lehet lassabban, családiasabb hangulatban is játszani, amelynek során mindenki szépen gyűjtögetheti az akciókártyáit, és szépen kiélvezi azok előnyeit. A profik viszont villámgyorsan és lényegre törően játsszák; egy parti mindössze 10-15 percig tart. Éppen ezért kiváló versenyjáték, amit az is mutat, hogy a tavalyi és az idei Társasjáték Olympián is versenyszámként szerepel.

A játék igazi hátránya az, hogy erősen nyelvfüggő. Szerencsére az alapjátékot jó érzékel megjelentette a Gémklub magyarul, így már a nyelvtudás hiánya sem akadály. Azóta számtalan kiegészítő jelent meg a játékhoz, így igazi pakligyűjtögetős játék lett belőle. Ha megkérdeznénk, hogy melyik az a társasjáték-kiegészítő, amelynek magyar megjelenését a legtöbbben hiányolják, az valószínűleg a Dominion első kiegészítője a Dominion Intrika (Dominion Intrigue) lenne. Érdekes módon ez az egyetlen kiegészítő, amely jobb helyezést ért el a BGG (BoardGameGeek) listáján, mint az alapjáték, bár valójában ez is teljes játék, mert nem csak akciókártyákat tartalmaz, mint a többi kiegészítő, hanem pénz- és birtokkártyákat is.

A Dominion ötletes, szórakoztató játék, ami nem érdemtelenül lett világláger. Mindenképpen érdemes kipróbálni!

maat

summárum



Dominion

Tervező:	Donald X. Vaccarino
Megjelenés:	2008
Kiadó:	Rio Grande Games / Gémklub
Kategória:	Paklépítő kártyajáték
Ajánlott életkor:	8+
Játékosok száma:	2-4
Játékidő:	30 perc



Samarkand



Megjelenés: 2010 **Tervezők:** David V. H. Peters és Harry Wu **Kiadó:** Queen Games / Piatnik

A Queen Games kiadó híres arról, hogy játékeit nagyon szép kivitelben készíti el, és ez teljesen igaz a Samarkandra is. A nagy dobozos Queen Games játékok között jó pár olyan játékot találunk, amely gyakorlott játékosoknak való, a Samarkand azonban inkább a családi vonalat képviseli. A játékot az a Harry Wu tervezete, akinek a nevéhez fűződik az ugyancsak magyar kiadást is megért Chicago Express is.

Szamarkand az egyik legfontosabb város volt a Selyemút mentén. A Selyemút elnevezést kereskedelmi utak hálózatára használták, melyek Ázsiát, Európát és Afrikát hálózták be. Nem volt igazán kijelölt út; elhelyezkedése attól függött, hogy éppen merre táboroztak ellenséges törzsek, hol volt éhínség, mely területen volt szárazság. A kereskedelmet befolyásolta az is, hogy mely útvonalak voltak biztonságosak, merre haladhattak a karavánok, de volt néhány bejáratott főbb útvonal.

A szárazföldi Selyemúton a kereskedők karavánokba álltak össze, és így közlekedtek, mert az ellenséges törzsekkel, rablókkal szemben együtt jobban meg tudták magukat védeni, továbbá így egyetlen utazás során több árut szállíthattak. A több, mint 8000 kilométer hosszú útvonal lehetővé tette, hogy olyan luxuscikkek is eljussanak a világ egyik pontjáról a másikra, mint a selyem, a szatén, a pézsmá, a rubin, a gyémánt, az igazgyöngy vagy a rebarbara. A Selyemúton nem csak termékeket szállítottak évezredekken keresztül, hanem kulturális és technológiai összeköttetést is biztosított a kontinensek között. Kereskedők, zarándokok, szerzetesek, katonák, nomádok és városlakók járták Kínától a Földközi-tengerig.

Mivel a Selyemút több ezer kilométeren ívelt át, kevés kereskedő járta be az egész útvonalat. Jellemzőbb volt, hogy az árucikkek számos közvetítőn keresztül utaztak, és a tényleges kereskedelem az útvonal fontos oázisvárosainak nyüzsgő piacain bonyolódott. A Selyemúton folytatott kereskedelem fontos szerepet játszott olyan nagy civilizációk fejlődésében, mint Kína, Egyiptom, Perzsia, Arábia, India, Róma és Bizánc.

A játék során Szamarkandba megyünk, ahol gazdag kereskedőcsaládok utaznak karavánjaikkal azért, hogy jövedelmező üzleteket kössenek. A játékosok a kereskedők szerepébe bújva beházasodnak a gazdag családokba, majd ott átveszik az üzlet irányítását, s virágzó kereskedelmi kapcsolatokat alakítanak ki, illetve jövedelmező üzleteket kötnek. Megpróbálják kereskedelmi útjaikat kiépíteni, melynek során minél több értékes árut próbálnak megszerezni.

Kereskedőként elsődleges feladatunk tehát az, hogy minél több (akár 10) kereskedőcsaládba házasodjunk be. A házasság létrejöttékor a játékos hozománnyal támogatja a családot. A fizetendő hozomány összege (3, 4 vagy 6 dirham) mindig az adott családnál van feltüntetve. A család az így összegyűjtött pénzből gazdálkodik, s ebből tud később karavánokat indítani.





A hozományt először abból a 10 dirhamból tudjuk kifizetni, amit a játék kezdetekor kapunk. Minden családnak két családtagja lehet, és senki nem lehet ugyanazon családnak kétszer is tagja (kivéve a két-személyes játékverziónál). Ha már két játékos beházasodott az adott családba, akkor a többi játékos nem tud oda beházasodni, és nem tudja annak a családnak a karavánját építeni.

A játék kezdetekor a táblán az előre meghatározott helyekre árukat helyezünk el, amelyeket a karavánok fognak felszedni. A játék kezdetekor kapunk két árukártyát, amelyek a táblán lévő árukat jelképezik.

Ez alapján érdemes eldönteni, hogy mely családokba szeretnénk kezdésként beházasodni, mivel mindegyik család számára más-más áru a keresettebb. Érdemes családi karavánjainkat ezen áruk irányába indítani.

Minden beházasodáskor kapunk további 3 áru lapot, amelyekből legalább egyet meg kell tartanunk. Akár többet is megtarthatunk ezek közül, s így el tudjuk dönteni, hogy hová érdemes még beházasodnunk, és hogy merre haladjon tovább a karaván.

Körönként két lépés közül választhatnak egyet a játékosok: beházasodnak egy családba (befizetik a hozományt és árukártyákat kapnak), **vagy karavánt indítanak**, és annak a családnak a kereskedelmi útvonalát hosszabbítják meg, amelybe egy korábbi körben már beházasodtak. Az útvonal meghosszabbításakor egy vagy két tevé rakunk le a család útvonalára. Egy tevé lerakása nem kerül pénzbe, de két tevé lerakása már 1 dirhamba kerül a család kasszájából.

A kereskedelmi útvonalak kiépítésekor a kereskedő családok találkozhatnak, ha ugyanarra a mezőre helyezik tevéiket, viszont egy mezőn maximum két tevé lehet. Ilyen esetben a családok között értékes kapcsolatok alakulnak ki. Aki elsőként kezdeményezi a kapcsolatot, annak bónuszpont jár, és elveheti mindkét család egy-egy kapcsolat lapkáját, ami a játék végén egy-egy győzelmi pontot jelent majd. A kapcsolatok pénzt is hoznak a játékosoknak. Az aktív család tagjai (az a család, akinek a tevéjét éppen lehelyezték) és a passzív család tagjai (az a család, akinek a tevéje már a mezőn állt) prémiumot kapnak. Az aktív család minden tagja 3-3 dirhamot kap a közös készletből, a passzív család tagjai pedig 1-1 dirham prémiumot kapnak. Ha a játékos mind a két családnak a tagja, akkor megkapja mindkét prémiumot.

Ha olyan mezőre érünk, ahol még van áru lapka, azt felvehetjük. Ha az így felvett áru lapkával azonos árunak az áru lapja valamelyik másik játékos kezében van, azt eladhatja 3 dirhamért a banknak, és azt rögtön el is dobjuk. Ha azonban van pénzünk, és a mi karavánunk van az adott mezőn, jobban járunk, ha megtartjuk az árukártyát, mert az a játék végén plusz pontokat hoz majd.

A játék azonnal véget ér, ha a következő két feltétel közül az egyik teljesül:

- minden család legalább egy kapcsolatot kötött, tehát nincsen több sötétzöld kereskedelmi kapcsolat-lapka a játéktáblán,
- vagy*
- egy család 5 másik családdal kereskedelmi kapcsolatot kötött, tehát ennek a családnak nincsen több kereskedelmi kapcsolat-lapka a játéktáblán.



Ezek a feltételek elég hamar bekövetkeznek, és többször is volt olyan érzésem, hogy túl hamar ért véget a játék. Mivel ezt több játékosársam is ugyanígy érezte, ezért mi addig szoktuk játszani, amíg három családnál el nem fogy az összes kereskedelmi kapcsolat-lapka. Persze a rövid játékmenet időnként lehet vonzó is, ilyenkor lehet az eredeti szabályokkal játszani a játékot.

A játékot a legjobb kereskedő nyeri. Pont jár az árukártyákért, a megszerzett árulapokáért, a családok közti kapcsolatjelzőkért, és az összegyűjtött pénzért.

Én ezt a játékot a Chicago Express könnyedebb verziójának tartom. Látszik rajta, hogy ugyanaz a szerző tervezte mindkét játékot, csak itt a vonatok helyett tevék vannak, az USA helyett a sivatag a helyszín, és licitálás helyett beházasodás van. Ugyanúgy korlátozott számú játékos lehet egy család (részvénytársaság) tagja, és csak egy adott család (részvénytársaság) tagja építheti az útvonalat. Tehát a két játék mechanikája nagyon hasonlít egymásra.

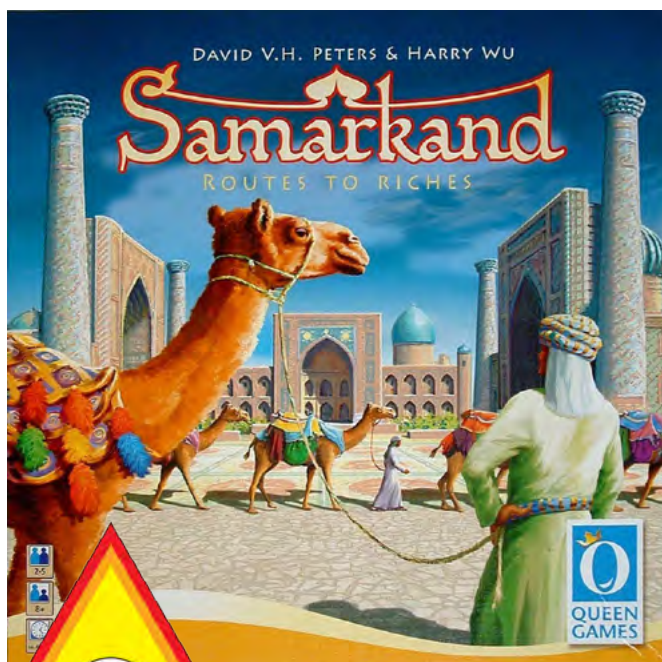
Én már az első játék után a beszerzés mellett döntöttem, amit egyáltalán nem bántam meg. Otthon, a családom körében is nagy sikert aratott. Tudtam, hogy így lesz, hiszen a Samarkand egy gyönyörű kidolgozású, jó hangulatú, könnyed családi játék. Szabályai gyorsan tanulhatók, egyszerűek, hamar átláthatók, ezért kezdőknek is bátran ajánlható. Nagy előnye még, hogy kettőtől öt főig bármennyi játékos játszhatja.



Nem olcsó játék - bár már sokszor lehet kapni akciósan is -, mivel a sok alkatrészt és a gyönyörű kidolgozást meg kell fizetni. A taktikai lehetőségek és a játék újrajátszhatósága a fix térkép miatt alacsony, ezért komoly játékosok nem sokat fognak ezzel játszani. Viszont gyerekekkel való játékokra tökéletes, a színes tevék lerakását biztosan jó mókának fogják találni; és némi bevezetést adhat nekik az egyik legnehezebb játékmechanizmus, a licitálás világába. Ugyanis annak eldöntése, hogy mikor érdemes beházasodni egy családba és mikor nem, hasonlít a licitálás mechanizmusához, persze jóval könnyedebb formában, ezért is való gyerekeknek ez a játék.

maat

summárum



Samarkand

Tervezők:	David V. H. Peters, Harry Wu
Megjelenés:	2010
Kiadó:	Queen Games / Piatnik
Kategória:	Útvonalépítő gazdálkodós társasjáték
Ajánlott életkor:	8+
Játékosok száma:	2-5
Játékidő:	30 perc



Piatnik

Pandemic

Megjelenés: 2008

Tervező: Matt Leacock

Kiadó: Z-Man Games

Te és társaid egy betegségek ellen küzdő csapat magasan képzett szakemberei vagytok, akik a négy halálos kór ellen küzdenek. Csapatotok be fogja utazni a földgolyót, hogy megakadályozza a fertőzések terjedését, és a gyógymódok felfedezéséhez szükséges erőforrásokat találjon. Egyedi képességeiteket kihasználva együtt kell működnötök, hogy elpusztítsátok a betegségeket, mielőtt az egész világ megfertőződik. Az óra ketyeg, ahogy járványok kitörésével egyre gyorsabban terjed a dögvész. Vajon időben megtaláljátok a gyógymódokat? Az emberiség sorsa a ti kezetekben van.



A Pandemic egy kooperatív társasjáték, amelyben a játékosok együtt küzdenek a betegségek, azaz a játék ellen. Ha időben sikerül felfedezni mind a négy betegség gyógymódját, nyernek. Ha viszont kifutnak az időből vagy túl sok járvány tör ki, nem csak ők veszítenek, de az egész világ is, hiszen már senki sem tudja megfékezni a fertőzéseket.

A játéktáblán a világtérkép látható, amelyen a főbb városok vannak jelölve az utazási lehetőségeket jelölő útvonalakkal. Érdekes megjegyezni, hogy Németországban nem a főváros, hanem Essen van megjelenítve, tisztelegve a már sokadik éve ott megrendezett Társasjáték Kiállításnak és Vásárnak. A térképen a városok a négy legyőzendő betegség színével vannak jelölve. A városokban legtöbbször a város színével megegyező színű betegség fog megjelenni.

A betegségek terjedését megfelelő színű fakockákkal jelöljük. Hogy hol üti fel egy betegség a fejét, Fertőzésekártyákkal határozzuk meg. Minden kör végén az éppen aktuális Fertőzési szintnek megfelelő számú kártyát csapunk fel, amelyek mindegyike egy, a térképen levő várost jelöl. Ha egy városban már három fakocka van, s kihúzzuk a város lapját, negyedik kockát már nem rakunk fel, ehelyett kitörés történik, és minden szomszédos városba rakunk fel egy kockát. Ha ott is három kocka volt, ott is lesz egy kitörés, és így egy szép láncreakció alakulhat ki. Ha nem kezeljük a betegségeket, gyorsan elveszíthetjük a játékot, ugyanis a nyolcadik kitörés után, vagy ha adott színű kockából nem tudunk többet felrakni, azonnal veszítünk.

Egy körben egy játékosnak négy akciója van. Ezek segítségével lehet utazni és speciális akciókat végrehajtani. Utazni lehet egyszerűen, a szomszédos városba lépve, vagy egy Játékoskártyát kijátszva, aminek



legtöbbször egy város látható, s így nagyobb távolságokat is megtehetünk. Ezzel viszont csínján kell bánni, mert ezekből a Játékoskártyákból kell egy színű ötöt összegyűjteni, hogy felfedezhessük az adott színű betegség gyógymódját, és minden körben csupán két ilyen lapot kapunk. Ha fertőzött városban vagyunk, kezelhetjük a betegséget: egy akcióért levehetünk egy fakockát, így csökkentve a kitörés lehetőségét. Ha van öt egyforma színű lapunk, egy kutatóállomáson felfedezhetjük a betegség gyógymódját. Ettől kezdve ezt a betegséget könnyebben tudjuk kezelni, azaz egy akcióért egy városból nem csak egy, hanem az összes kockát levehetjük. Sőt, ha sikerül az összes ilyen színű kockát levinnünk, kiirtjuk a betegséget, ami ezután biztosan nem fog megjelenni. Kutatóállomást is építhetünk általunk választott városban, amire szükség van a gyógymód felfedezéséhez, és az utazást is megkönnyíti, de ehhez is az adott város Játékoskártyája szükséges. Lapot is adhatunk egy másik játékosnak, bár ez nem olyan egyszerű, mivel nem csak azonos városban kell lennünk, hanem kizárólag annak a városnak a kártyája adható át, amelyikben éppen vagyunk. Mint látható, sok mindenhez Játékoskártya kell, de ezek száma sajnos véges. És ha ezek elfogynak a gyógymódok felfedezése előtt, a játék vereséggel ér véget.



Minden játékosnak van egy karaktere, akinek speciális képessége valamilyen akció végrehajtását egyszerűbbé teszi: elégggyel kevesebb lap a gyógymód felfedezéséhez; hatékonyabban tudja kezelni a betegségeket; bármilyen lapot átadhat egy azonos városban levő játékosnak stb. Ezeket a képességeket gyakran kell használni, hogy esélyünk legyen a győzelemre.



Kooperatív játékok esetében mindig nagy kérdés, hogy a játékosok ellenfele, maga a játék milyen nehéz és változatos kihívást nyújt. Mint említettem, a Pandemicben ezt a Fertőzőskártyák húzásával szimuláljuk.



Ezek véletlenszerű sorrendje biztosítja, hogy minden parti során más lesz a játék menete. Ez nem lenne egyedülálló megoldás, viszont ami zseniálissá és egyedivé teszi a játékot, azok a Járványkártyák. Ezek a Játékoskártyák közé vannak bekeverve viszonylag egyenletesen elosztva, és a választott nehézségtől függően 4-6 darabot használunk. Ha egy ilyen lapot húzunk, akkor új helyen tör ki járvány: a Fertőzőspakli aljáról húzunk egy lapot, és abba a városba rögtön három kockát rakunk. Ezen felül a betegségek intenzitása növekszik, azaz az eddig húzott Fertőzőskártyákat megkeverjük, és visszarakjuk a pakli tetejére. Emiatt a betegségek azokban a városokban fognak ismét fertőzni, ahol korábban is, és ha ezekben a városokban nem kezeltük a betegségeket, könnyen kitörhetnek. Emellett még a Fertőzőtségi szint is növekszik, aminek következtében idővel több Fertőzőskártyát kell majd húzni minden kör végén.

Hogy esélyünk legyen a győzelemre, komoly tervezésre van szükség. Ki kell használnunk a karakterek képességeit, és körökkel előre kell gondolkodnunk, felkészülve a legrosszabb eshetőségekre. Már a játék elején vannak olyan városok, ahol három kocka van fent, és ezekben a betegségek kezelését a lehető leghamarabb el kell kezdeni. Egy parti során egy gócban voltak a magas fertőzöttségű városok, és mivel nem kezdtük meg rögtön a kezelést, egy hirtelen jött Járványkártyának köszönhetően azelőtt veszítettünk, hogy a negyedik játékos sorra került volna.



A játékhoz korábban megjelent egy kiegészítő On the Brink néven. Ebben tovább fokozhatók a kihívások egy újabb, mutáns betegség használatával, segítségével akár öten is játszhatnak, és az egyik játékos nyíltan szembeszállhat a többiekkel a bioterrorista szerepében. Az alapjátékban 5 szerep található, a kiegészítővel ezek száma 12-re növekszik. Nemrég megjelent a Pandemic új kiadása, ami tartalmilag alig, de külsőn sokat változott: két új szerepkártya került az alapjátékba, és modernebb külsőt kapott. Ezen felül a közeljövőben jelenik meg egy újabb kiegészítő In the Lab címmel. Ez már csak az új kiadáshoz illeszkedő külsővel lesz elérhető, de a régi kiadással rendelkezők számára is játszható lesz konvertáló paklik segítségével.

Szerintem a Pandemic a legjobb kooperatív játék. Véleményem nem áll messze a többség véleményétől: a játék a BoardGameGeek (BGG) listáján jelenleg a 45. helyen szerepel, és a kooperatív kategóriában csak a fantasy témájú Mage Wars előzi meg. Tisztán kooperatív jellege és semleges témája miatt nyugodtan ajánlom bármely családnak és baráti társaságnak. A Járványkártyák számának változtatásával a kívánt nehézségi szint is könnyedén beállítható. A legtöbb parti lejátszható egy óra alatt, bár eddigi legemlékezetesebb játékom közel két és fél óra hosszú volt, de ez egyáltalán nem tűnt fel a minden játékos aktív részvételével folyó, részletekbe menő tervezgetés miatt. Akinek eddig megmutattam, majdnem mindenkinek tetszett, csupán a kooperatív játéktílus ellen ágálók fanyalogtak. Remélem, te is a támogatók csoportját erősíted majd, miután kipróbáltad.

Eraman

summárum



*a 2013-as kiadás borítója; a cikkben az első kiadásról készült képek láthatók

Pandemic

Tervezők: Matt Leacock

Megjelenés: 2008

Kiadó: Z-Man Games

Kategória: Kooperatív, akciópontokból gazdálkodó játék

Ajánlott életkor: 13+

Játékosok száma: 2-4

Játékidő: 60 perc



Mascarade



Megjelenés: 2013

Tervező: Bruno Faidutti

Kiadó: Repos Production

A Mascarade Bruno Faidutti 2013 nyár végén megjelent játéka. Faidutti eddigi legismertebb játéka talán a Citadella, amelyben a szerepválasztás a legfontosabb momentum. A Mascarade is ehhez a mechanizmushoz nyúl vissza, de Faidutti bevallása szerint egy olyan játékot szeretett volna alkotni, amelyben nagyobb szerepe van a játékosnak, mint a játéknak.

A játék legfőbb kelléke a 13 szerepkártya. Ezek segítségével kell a kezdeti 6 aranyunkat 13 aranyra duzzasztani, hogy megnyerjük a játékot. Egy játékban annyi lapot használunk, ahány játékos van. A játék elején mindenki kap egy szerepkártyát, amit képpel felfelé maga elé helyez. Ezeket mindenki alaposan megismerheti, és memóriakapacitásától függően megpróbálhatja megjegyezni. Ezután minden lapot képpel lefelé fordítunk, és kezdődhet a játék. Egy játékos a körében egy akciót hajthat végre az elérhető három lehetőségből:

1. Kicserélheti a lapját egy másik játékos lapjával, vagy nem. Ez a lépés adja a játék lényegét. A játékos elveszi egy másik játékos lapját, és az asztal alatt takarásban, hogy senki se lássa, kicseréli a saját lapjával, vagy nem. Ezután visszaadja az egyik lapot a másik játékosnak, a másik lapot pedig megtartja. Eközben nem nézheti meg egyik lapot sem. Mivel a játékos úgy is dönthet, hogy nem cseréli ki a két lapot, és a másik játékosnak az eredeti lapját adja vissza, rajta kívül senki sem lehet biztos benne, hogy kinél milyen lap van. És ha egy játékos lapját egynél több alkalommal cserélik ki (vagy nem), egyre kisebb az esély, hogy tudja, melyik lap van nála. Érdekességgéppen megjegyzem, hogy a szabályban külön ki van emelve, hogy a játékot egy nem átlátszó asztal mellett kell játszani.
2. Ha egy játékos a cserék következtében nem biztos benne, hogy milyen kártya van nála, megnézheti azt. Így legalább ő biztosan ismerni fogja a nála lévő lapot, de ezután mást már nem tehet a körében.
3. A játékos használhatja a nála lévő kártyát, illetve azt a lapot, ami szerint nála van. Ehhez bejelenti, hogy pl. „Én vagyok a Király”, és szeretné végrehajtani a Király akcióját, azaz szerezni 3 aranyat a bankból. Mielőtt megtehetné ezt, a többi játékos vétőzhat. Ha senki sem



vétózott, azaz mindenki elhiszi, hogy a Király lap van a játékosnál, akkor anélkül, hogy felfedné a lapját (hiszen ebben mindenki egyetért), végrehajtja az akciót. Ha viszont legalább egy játékos vétózott, akkor ki kell deríteni, kinek van igaza. Ekkor az aktuális és a vétózó játékosok felfedik lapjaikat. Akinél valóban a Király van, végrehajtja az akciót, és szerez 3 aranyat. Így az is lehet, hogy valaki az ellenfél körében szerez pénzt. Aki viszont tévedett, be kell fizetnie 1 aranyat a bíróságra büntetésként. Ezután az összes felfedett lapot képpel lefelé fordítják, és folytatódhat a játék.

Felmerülhet a kérdés, hogy ha a játék elején mindenki láthatja az összes játékos lapját, akkor mi biztosítja, hogy a játék beinduljon. Hiszen ha valakinek van egy jó pénzszerző lapja, akkor nem akar attól megszabadulni, és várni kell a kevésbé jó lappal rendelkező játékosokra, hogy cserékkel felkavarják az állóvizet. Erre a problémára megoldás, hogy a játék elején az első négy játékos a körében nem tehet mást, csak lapot cserélhet, vagy nem.

A lapok változatos képet mutatnak, és sokfajta akcióra adnak lehetőséget. Vannak lapok, pl. a Király, a Királynő és az Özvegy, amelyekkel pénzt tudunk szerezni a bankból. Egyes lapokkal, mint pl. a Püspök, a Boszorkány és a Tolvaj, más játékosoktól vehetünk el pénzt. Az Inkvizítorral is egy másik játékostól tudunk jó sok pénzt szerezni, de ennek feltétele, hogy a célpont játékos rosszul tippeljen a nála lévő lapra. A Bíró segítségével a bankba korábban befizetett büntetéseket szerezhetjük meg. A Csaló jól jön, ha már gyűjtöttünk egy kis vagyont, mert már 10 arannyal megnyerhetjük a játékot, viszont kevesebb pénz esetén semmit sem ér. A Paraszt az egyetlen lap, amiből kettő is van a játékban, és ha mindkettőt felfedik, több pénzt szereznek, mint egyedül – egységben az erő. A Kémmel egy cserét hajthatunk végre, viszont segítségével mindkét lapot megnézhetjük. Kedvencem a Bolond, akivel kapunk 1 aranyat a bankból, majd két másik játékos lapját megcseréljük, vagy nem.



A játékosok számától függően meg van adva, hogy mely lapokkal kell játszani, így eltérő számú játékoskal teljesen más élményben lehet részünk. Emellett lehetőségünk van egyedileg is összeállítani a játékban lévő lapok listáját, és ehhez kapunk egy kis segítséget a szabályban: A Bírónak mindig a lapok között kell lennie. A lapok legalább harmadának olyan lapnak kell lennie, amivel a bankból lehet pénzt szerezni. Vannak olyan lapok, amiket csak 8 vagy több játékos esetén érdemes használni.

A játék kivitelezése egyszerűen gyönyörű. A kártyák a Dixit lapjaihoz hasonlóan nagy méretűek, és csodálatos képek vannak rajtuk. A lapok mellé kapunk kis jelölőket is, amelyeken a szerepek képességei vannak, így lehet jelölni, hogy az aktuális játékban milyen szerepek játszanak. Ezek a jelölők, a pénzek és a bíróságot jelölő lapka jó minőségű vastag kartonból vannak. Még néhány se-

gédlet is van a dobozban arra az esetre, ha a lapokon és a szerepjelölőkön feltüntetett, amúgy elég egyértelmű és nyelvfüggetlen ikonok alapján valakinek nem ugrik be egy szerep képessége. És emellett még van egy extra, üres szerepkártya is, amit a játékosok az általuk kitalált képességgel ruházhatnak fel.

A játékot akár 13 játékos is játszhatja, hiszen ennyi lap van a dobozban. Sőt, az azóta megjelent két kiegészítő lap és a dobozban található extra lap segítségével akár 16-ra is növelhető a játékosok száma. Akár 2-3 játékoskal is le lehet ülni játszani, ilyenkor viszont minden játékos több lapot birtokol és irányít. A szabály szerint érdemes 4-8 játékoskal kezdeni, hogy megismerjük a szabályokat és a lapok képességeit, aztán lehet növelni vagy csökkenteni a résztvevők számát.



Néhány jó tanács a játékosoknak:

- Ne legyünk mindig egyértelműek. Ha van egy nem túl jó lapunk, és egy jobb lappal rendelkező játékosal cserélünk, ne cseréljük ki mindig a lapot. Így kiszámíthatatlanabb lesz a játék, és végül is ez adja a játék savát-borsát. Néha megéri még egy kört várni, hogy megszabaduljunk a kevésbé jó lapunktól, ha ezzel elbizonytalanítunk, vagy téves kijelentésre késztetünk más játékosokat.
- Cserénél külön figyeljünk arra, hogy ne az asztal felett cseréljünk. Többször előfordult, hogy valaki reflexből kicserélte a lapját egy másikkal az asztal fölött, majd észbe kapott, és csak ez után rejtette el mindkét lapot, hogy az asztal alatt cseréljen, vagy mégsem. Figyeljünk az ilyen reflexmozdulatokra, mert könnyen egyértelművé tehetjük a szándékunkat.
- Amikor lapot cserélünk az asztal alatt, nem kell megkeverni a két lapot. Többször előfordult, hogy a játékos a játék hevében komoly keverésbe kezdett, és végül ő sem tudta, melyik lapot tartotta meg, és melyik lapot adta vissza. És mivel csere közben nem lehet megnézni a lapokat, maradt a bizonytalanság. Ez ugyan izgalmassá teheti a játékot, de egyben nehezebbé is saját magunk számára. Szóval csere közben fogjuk a két lapot a két kezünkbe, és egyszerűen vagy cseréljük ki őket, vagy ne.
- Figyeljünk a csendes játékosokra, mert általában ők szoktak nyerni. Meghúzzák magukat, csendben gyűjtögetik vagyonukat, majd egy megfelelő lapot megszerezve hirtelen nyernek. Az is lehet, hogy a lapjuk nem a legjobbak közül való, de apránként gyűjtögetve is elérhetik a győzelemhez szükséges érdmeket.
- Ha valakinél van egy jó lap, és senki nem cserél vele a következő köréig, akkor bolond lesz azt nem használni ismét. Érdemes nyomon követni, ki tudja biztosan, hogy milyen lap van nála, és kicsit megkeverni számára a játékot, mielőtt ismét sorra kerül.
- Figyeljetekek arra, hogy egy szerep bejelentése után a vétózás a játékosok sorrendjében történjen. Ha például előtted ül az a játékos, aki az aktuális játékosal legutóbb cserélt (vagy nem), akkor elég sok információt le lehet szűrni abból, hogy ez a játékos vétózik-e vagy sem.
- Akkor is lehet vétózni egy másik játékos bejelentését, ha biztos vagy benne, hogy a bejelentett lap nem nálad van. Egyrészt ezzel elérheted azt, hogy a másik játékos ne tudja végrehajtani a tévesen bejelentett szerep akcióját, másrészt így megnézheted a saját lapodat. Igaz, hogy ez 1 arany büntetésbe kerül.
- Ha valaki közel áll a nyeréshez, akkor figyeljünk, hogy a többi játékos milyen kártyát jelent be. Ha valaki éppen azt a szerepet jelenti be, ami ennél a játékosnál van, akkor ő egy másik játékos körében is nyerhet. Így lehet, hogy keresztülhúzzuk valamelyik játékosársunk számítását, aki még azelőtt akart cselekedni, hogy a nyerésre álló játékos sorra került volna.



- Érdemes a lapokat kártyavédővel védeni. A lapok képpel lefelé vannak az asztalon, és egy csere alkalmával egyszerűbb az asztalon elhúzni a lapot, mint felvenni. Így pont a kártyák képes oldala sérül a legjobban, és kár tönkretenni ezeket a gyönyörű lapokat.

Nekem volt szerencsém kipróbálni 13 játékosal, és azt hiszem egyértelmű, hogy teljesen más élményt nyújt, mint 6-8 játékosal. Minél többen játsszák, annál kiszámíthatatlanabb, annál nehezebb nyomon követni a lehetséges



cseréket, és annál nagyobb szerepe van a szerencsének és a tippelésnek. Viszont annál nagyobb meglepetésekben van a játékosoknak része, amikor kiderül, hogy nem is az a lap van náluk, amiben biztosak voltak, és gyakran jön a nagy kérdés, hogy egyáltalán hogyan kerülhetett hozzájuk az a bizonyos lap.

Egyes vélemények szerint egy játék akár a végtelenségig is tarthat, hiszen nincs olyan feltétele a játék végének, ami független a játékosok akcióitól. Ugyan elég sokáig el lehet húzni a játékot, de a pénzszerző lapok miatt folyamatosan növekszik a játékosoknál és a bíróságon lévő pénzmennyiség, és emiatt előbb vagy utóbb valakinek lesz elég pénze, hogy megnyerje a játékot.



Nekem a legfőbb problémám a játékkal kapcsolatban, hogy egy kicsit nehéz be-
lőni a célközönséget. A játékosok lehetséges nagy száma és az egyszerű szabály alapján partijátéknak mondanám, de akik igyekeznek komolyabban venni a játékot, és alaposan nyomon követni az eseményeket, azoknak egy komoly memóriajátéknak tűnhet. Ezzel szemben komolyabb játékra vágyóknak túl könnyed a játék stílusa, és a sok cserélgetés miatt már nehéz nem hogy stratégiát, de akár rövid távú taktikát is kialakítani. Javaslom, hogy új játékosok bevonása előtt tisztázzuk, hogy ezt a játékot nem szabad nagyon komolyan venni.

Szerintem kicsit az amatőrökkel játszott pókerhez hasonlít, amiben a játékosok próbálják megítélni a másik helyzetéből, hogy éppen blöfföl-e vagy sem, és ez alapján kitalálni a lapok mozgását, és, hogy kinél melyik kártya van. Mindenesetre bátran ajánlom kisebb és nagyobb társaságoknak is, mert az egyszerű és könnyed játéktílus mellé nagy meglepődések és kirobbanó hangulat szokott társulni.

Eraman

summárum



Mascarade

Tervező:	<i>Bruno Faidutti</i>
Megjelenés:	<i>2013</i>
Kiadó:	<i>Repos Production</i>
Kategória:	<i>Blöffölős partijáték</i>
Ajánlott életkor:	<i>10+</i>
Játékosok száma:	<i>2-13</i>
Játékidő:	<i>30 perc</i>



Small World



Megjelenés: 2009

Tervező: Philippe Keyaerts

Kiadó: Days of Wonder / Compaya



Szűk szomszédságban megesik az összezördülés, tartja a mondás, ami többszörösen is megállja a helyét egy olyan méretű világban, ahol egy népligetnyi területen próbál többségi helyzetbe kerülni minden népség, ami valaha megfordult Európában. A Small World fő érdemeit Philippe Keyaerts mester korábbi művében, az elődnek tekinthető *Vinciben* hozta először napirendre. Ebben az 1999-es harci stratégiai társasjátékban európai civilizációk küzdöttek a vén hölgyért. A többi hasonszórú stratégiai játéktól eltérően nem arról szólt, hogy ráüljünk a legjobb erőforrásokra, és a játék végéig beterítsük az egész térképet. De nem a *Vincivel* akarom lelőni a poént. Egyrészt kifutott termék, másrészt alapjaiban álmodták újra a Small World képében.

Akit furdal a kíváncsiság, hogy mit hagyhatott ki, az online vincizhet a Yucata.de honlapon.

Mikrokozmosz

A Small World lényegében arról szól, hogy az a sok lény, ami valaha megfordult a fantasy címszava alatt, most mind Tolkien hátsó kertjében dülakodik. És ez az, ami leginkább a fiú árnyékába veti az apát. Vagyis az ingyencek számára mindenki számára felejtőssé teszi a Vincit. A dolog pszichológiája nem csupán abból áll, hogy a játék jól néz ki. A merőkanálnyi humorral nyakon öntött fantasy világ mentes azoktól az asszociációktól, amik a történelmi Európa térképére nézve ugranának be. A játszma alatt végbemenő fantáziajáték sokat tesz hozzá a hangulathoz. Én úgy érzem, hogy bárki, aki szereti ezt a társast, fejben történetet költött a táblán zajló események köré. A bájos atmoszféra megteremtésében kitűnő munkát végzett [Miguel Coimbra](#) művész úr, akinek szignóit többek között a 7 Csoda lapjain fedezhetjük fel. A grafika óriásit dob az egészen. Nem kell szégyenkeznie annak, akit elsőre a látvány vett le a lábáról. Én sem teszem. Egy szebb mesekönyv szintjén ez tökéletes.

A játéktábla megállja a helyét, mint egy csaták dúlta terület térképe. Small World látképe színekkel és élettellel tele terül el előttünk. A tarkabarka kelékek a kevésbé edzett szemek számára néha eltűnhetnek a rengetegben, ez tudomásom szerint ritkán jelent problémát. A területtípusok jól megkülönböztethetőek, és illusztrációjuk szervesen kapcsolódik a térkép tájképéhez.





Az ikonok és a jelzések mind telitalálat, egyediek, kiismerhetőek, és erősítik a hangulatot. Így Small World lakói is boldogok lehetnek azért, amiért teremtőjük ilyen arcot adott nekik. A fantasy kliséket behatóbban ismerők remek karikatúrákként tekinthetnek rájuk, és tükrözik képességeiket is.

Apropó, képességek... Hogyan is megy a játék?



A kozmosz rendje

A Small World játékmenete nincs túlbonyolítva, és nem nehéz megtanulni a szabályait sem. A kétoldalas játékossegédletben minden össze van foglalva, amit hirtelen jó lenne tudni, de senkinek sem jut egyből eszébe (ha mégis jobban utána kéne nézni, meg van adva a téma szabályfüzetbeli oldalszáma). Elég egy-két körig figyelmesen játszani az alapok megismeréséhez, de a tudatos játék elsajátítására már valamivel több játékidőt kell fordítani. Több körre kicentizni stratégiánkat még így is felesleges. Egy körben ki lehet következtetni, kinek mi lesz a legjobb lépés, de (pláne újonc, vagy ismeretlen játékosoknál) nem tudjuk beleszámolni a rafináltságot, vagy a figyelmetlenséget. Itt pedig egyik másodpercről a másikra dől meg a stratégiánk.

A körök fogynak, így teljes hadjáratok kidolgozására ritkán van lehetőség. És felesleges is, mert a túlélésért fogunk egymással küzdeni, mint az utolsó szabad helyért küzdő nyugdíjasok a 7-es buszon. Egy ilyen küzdelem pedig többnyire kiszámíthatatlan. A játék változatos, és döntéseinkkel irányíthatjuk a többieket. Izgalmas kikalkulálni, hogy adott helyzetre mi a legjobb válasz. Itt azt is kiemelném, hogy nem ugyanazzal a népséggel játszunk mindvégig. A pontszerzés mellett a megfelelő időpontban való távozásnak is mesterévé kell valamelyest válnunk. Ha úgy találjuk, képtelenek vagyunk aktív fajunkkal eredményesen játszani a továbbiakban, hanyatlásba fordíthatjuk, egy kör múlva másikat választva helyette. Ezt a későbbiekben bővebben is kifejttem.

A játék során különböző képességekkel megáldott fajokkal csatározunk egymás ellen. Mindeközben



azon vagyunk, hogy meghatározott számú körök lejátszása után, a játék végén a hódítások során a legtöbb pontot begyűjtő játékosok legyünk. Hogy hány körből áll a játék, az a játékosok számától függ. 2 és 3 fő 10 kört, 4 fő 9 kört, 5 fő pedig 8 kört játszik le. Sőt, a játékosok számától függ, hogy mekkora térképen játszunk. Minden főre egyre nagyobb és sűrűbben felosztott térkép jut, függetlenül a játék-egyensúlyt a játékosok számától. Ketten egy fele akkora játéktéren püföljük egymást, mintha még két haverunk csatlakozna.

Ha már elfogadtuk a gondolatát, hogy egy órát fogunk áldozni hátralévő életünkben erre a kétes játékra, saját körünkben a következő cselekvéseket hajtjuk végre:

1. Ha nincs saját aktív népünk, választhatunk egyet a 6 elérhetőből VAGY bejelentjük a hanyatlást, és 4. fázisra ugrunk.
2. Hódítás: aktív fajunk szabad fajlapkáival támadást intézhetünk a szomszédos területek ellen.
3. Átcsoportosítás: fajlapkáinkat elosztjuk meglévő területeinken.
4. Győzelmi pontok begyűjtése: összeszámoljuk a területeinkért (aktív és hanyatlásban lévő fajaink bitorolta területekért egyaránt) és a képességek után járó pontokat.



1. Fajválasztás

Ez a rész adja meg a Small World sajátos ízét. Minden fajnak megvan a maga erőssége. Minden népség (olykor maradi geek sztereotípiákon alapuló) sajátos képességgel bír, amit az eredményes játék célját szem előtt tartva próbálunk ügyesen kijátszani, és nem elbénázni a nem ritkán ölünkbe pottyánó lehetőséget. Ugyanis arról van szó, hogy egy játszma kezdetén – vagy ha nincs aktív fajunk – 6 faj közül választhatunk, mikor ránk kerül a sor. A fajlapkákhöz képességek lapkái is kapcsolódnak érdekes és használható, vagy mihaszna népségeket létrehozva kombinációjukkal. A sorban az első fajt ingyen vehetjük el, minden továbbiért egy pontnyi értémet kell letennünk az azt megelőző fajtárára, amit az kap meg, aki azt a fajt választja. Egy új faj a határ menti területek egyikén kezdi meg Small World térképére vonulását, és innen tovább a szomszédos területeken át. A választásunkat rendszerint az előttünk felsorakozott legkiválóbb smallworldiekben rejlő lehetőségek, és helyzetünk erős mérlegelése előzi meg. Fel kell mérni a kínálatot: mennyi pontot hozhat nekünk, és mennyire válna be első aktív fajtaként, és tudunk-e stratégiát építeni a hanyatlására? A körönkénti optimális kb. 10-12 pont (ez függ a többiek játékától is) egy aktív és egy hanyatló faj egyidejű kommandírozásával érhető el a legkönnyebben.



Kategorizáljuk a fajokat: képességeik szerint lehetnek védekező, támadó, pontszerző, vagy erőssége majd hanyatláskor jelentkezik.

2. A hódítás(ok) köre

Körünk elején magunkhoz vesszük a szabadon felvehető fajlapkáinkat területeinkről, de legalább egy fajlapkát hagyva mindenütt, ahol továbbra is jelen akarunk maradni. Teljesen ki is vonulhatunk egy területről, ha a hódításainkhoz több fajlapkára is szükségünk van. Bizonyos fajokkal és képességekkel érdeme-

sebb nomád hordaként vonulni körről körre. Tartsuk szem előtt, hogy nem csak a területeinkért kapunk pontokat, így például az Orkoknak plusz pont jár sikeres hódításaikért.

De hogyan is zajlik a hódítás?

A harc rendszere végtelenül egyszerű. Egy terület meghódításához kell két lapka, plusz még egyszer annyi, ahány ellenálló lapkával ütközünk a célterületen. Ilyen lapkák az elvesztett törzsek, egy letűnt kor utolsó képviselői (még az előkészületek során kerülnek fel a játéktábla megjelölt területeire, hogy már az elején legyen egy kis ellenállás), az ellenséges fajlapkák, az erődök és a hegyek. Ehhez még hozzáadódhatnak (vagy levonódnak) a csatában résztvevő felek képességei. A létszámfölnnyel egyszerűen a támadó a győzelem. Tetszőleges számú fajlapkával (de minimum eggyel) birtokba veszi a területet, és további hódításokat hajthat végre, amíg van erre fordítható lapkája. A meghódított fajok visszaveszik lapkáikat az elvesztett területeikről, és egyet végleg kidobnak a játékból. Amennyiben az utolsó hódításhoz nincs elég fajlapkája, kiegészítő opcióként kérheti a támogatáskockát – annak tudatában, hogy mást már nem tehet utána – kizárva



a további hódítások lehetőségét. A fából készült és fehérre meszelt sorsvető három oldala üres. A másik három lapkára emlékeztető ikonokat festett egy egzotikus kinézetű gép, amit kifejezetten ilyen célokra alkalmaznak. Másra nem is igazán képes. Örülhetünk, ha a kocka megállapodása után az egyik képes oldal marad felül, és így +1, +2, vagy +3 fajlapkát kölcsönöz az utolsó hódításunkhoz. Így, habár nem volt elég lapkánk, a kockától mégis kapunk egy esélyt egy utolsó hódításhoz.



A gyakorlatban: A Kommandós Orkok csapata megtámadja a hegyeken tanyázó 2 Repülő Amazont. Az Orkok 4 lapkával vonulnak az Amazonok ellen. Mivel az Amazonok hegyen vannak, ez +1 lapkát igényel. Továbbá ott van még a kötelező két lapka, ami a hódításhoz szükséges. De az Orkok Kommandós képessége miatt elég egy is. A képlet így néz ki számokkal: $2+1+(2-1) = 4$ lapka kell ahhoz, hogy az Orkoké legyen az a bizonyos hegy. Ha mindehhez csak 2 lapkája lenne, dobhatna a támogatáskockával, reménykedve, hogy sikerül dobni +2, esetleg +3 lapkát. Minden más eset kudarcot és a hódítások végét jelenti (nem tudom ezt elégszer hangsúlyozni).

Körünk végén átrendezhetjük csapatainkat meglévő területeinken. A területeknek nem kell szomszédosnak lennie, és minden birtokunkon legalább egy lapkának maradnia kell. Ezt követően végigmustráljuk területeink számát, és az esetleges képességért, vagy területért járó plusz pontokat.

Például a Kommandós Orkok 6 területtel az uralmuk alatt fejezték be körüket. Ebből hármat még ebben a körben hódítottak meg más fajoktól (az Orkok az ilyen hódításért +1 pontot kapnak). A körük végén $6+3 = 9$ pontot kapnak. Az első pár körben ez még egy jó pontszám, a győztes játékosok átlagban körönként 12-14 pontot szereznek.

Halvány utalást tettem az aktív fajokra. Ez azt jelenti, hogy alapesetben mindenki egy faj csapatát irányítja. Viszont ha már képtelenek vagyunk velük az adott helyzetben mit kezdeni, vagy elérték lehetőségeik csúcsát, hanyatlásba fordíthatjuk őket. Ez annyit tesz, hogy magára hagyjuk őket, mint egy gögös isten. Továbbra is a pályán maradnak területenként egy-egy lapkára fogyva, csak immár kellemtelen tétlenségben. Tehetetlenség szülte visszavonulásnak tűnik,



de valójában a Small World játékmene-
netének csattanója. Stratégiánk fon-
tos mozzanata lesz egy jól időzített
Hanyatlás, amit körünk legelején je-
lenthetünk be. Ezt követően már nem
hódíthatunk, csak a lapkákat vehetjük
vissza, egyet hagyva mindenütt. A ha-
nyatló faj fajlapkáit, jelezve a hanyat-
lás tényét, lefordítjuk. Egy hanyatlás-
ba fordult nép után a továbbiakban is
megkapjuk az értük járó pontokat, de cselekedni már nem cselekedhetünk velük, továbbá
képességeiket is elveszítik (egy-két kivétellel, mint a Törpök, akik még ilyenkor is megkapják
a bányáért járó plusz pontokat). A Hanyatlás bejelentésének köre végén még megkapjuk a
pontjainkat, és majd csak a következő körben választhatunk új fajt magunknak. Ez az akció
szörnyen gonosz tervek része lehet, és ámokfutó fajok megállítására is jó ellenszer egy ellen-
álló faj aktiválása. Bár az efféle hősködést csak akkor érdemes bevállalni, ha bőven lesz hasz-
nunk belőle. Pláne, ha nem minket bántanak majd egy ideig.



Egy játékosnak tehát egy aktív és egy hanyatló faja lehet egyszerre, utóbbiért továbbra is
pontokat kapva, amíg egy képviselőjük is van a térképen, vagy amíg nem fordítjuk hanyatlás-
ba jelenlegi aktív fajunkat is. Egy hanyatló faj területeit később bárki meghódíthatja. Egyes
fajkombinációk kifejezetten az ilyen taktikára megfelelőek, mint például a Trollok, akik ha-
nyatlásban is megtarthatják képességükért járó erődjeiket, a legtöbb esetben nagy falatot
jelentve a hódítóknak. De amíg területeinken csücsülnek, még hanyatlásukban is egyenletes
pontforrást jelentenek.

Az utolsó kör utolsó értékelése után mindenki összeszámolja ez idáig titokban tartott pontjait,
amik alapján a legtöbb pontot beszerző játékos nyer.



Hódító társasjáték

A Small World felirat lassan márkanévvé válik, és
egy a Catan, vagy a Ticket to Ride nyomdokaiba lépő
franchise van kibontakozóban. Az alapjátékot továb-
bi kiegészítőkkel tehetjük még fűszeresebbé.

Small World: Underground

Az Underground alcímű, magában is játszható foly-
tatásban a helyszínt Small World alvilágába helyez-
ték. A sötétben még kegyetlenebb az élet, itt még
vadabb képességgel megáldott fajok élnek. Ez a söt-
ét lelkű kiegészítő olyasmi a Small Worldnek, mint
a Tengeri utazók a Catannak. A játékmene-
tet épp csak megbolondították néhány (kimaradt?) ötlettel,



és újrarajzolt játéktáblákat is kapunk (a grafika technikáját tekintve minőségben elmarad az eredeti játéktól, de nem a használhatóság kárára).



Az Elveszett törzsek lapkáit itt kincseket őrző szörnyek váltják fel. Aki legyőzi a két Őrszörnyet, egy speciális jelzöt húzhat. Ez lehet egy Relikvia, vagy egy Különleges hely. Elnevezésük és illusztrációjuk egy-egy kikacsintás az egyetemes geek kultúra részévé vált alakokra. A Relikviák körönként egyszer aktiválható harmadik képességként vannak jelen, már ameddig el nem hódítják tőlünk azt a területet, amin legutóbb használva hagytuk. 5 közülük többnyire a hódításainkat teszi könnyebbé: pl. a Gyilkos nyúl kardjával 2 fajlapkával kevesebbért hódíthatunk, a Kapzsiság jogara pedig megduplázza az az után a régió után járó pontokat, amire lerakjuk. A Relikviákat szabadon áttehetjük bármelyik területünkre, a Különleges helyek ellenben abban a régióban maradnak, ahol megszereztük őket. A Különleges helyek még brutálisabb képességeket adhatnak az azt birtokló aktív fajnak: a Sírrelő kriptájával (The Crypt of the Tomb Raider) megidézhetjük (Lara Croft) szellemét, akinek jelzője immunitást ad egy régióknak. Kedvencem a Gonosz Pentagramma, aminek segédelmével egy Balrog kerül az irányításunk alá, akit hatalmas őrző gólemként masírozathatunk, és akit keresztülvezethetünk sánya ellenségeinken. Lényegében a Sárkánylovas sárkányának felturbózott, de szárnyatlan változata: régióról régióra vándorolhat mindent elpusztítva ott, és nem egy, hanem két fajlapkát veszít a delikvens.



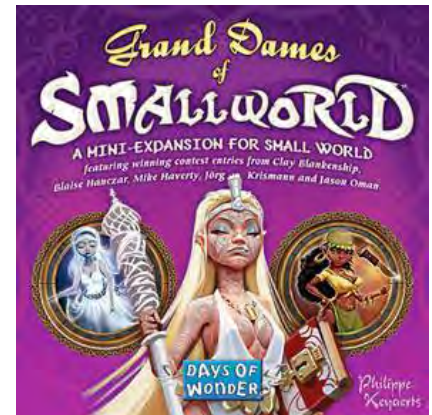
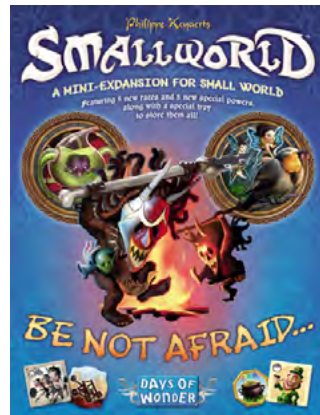
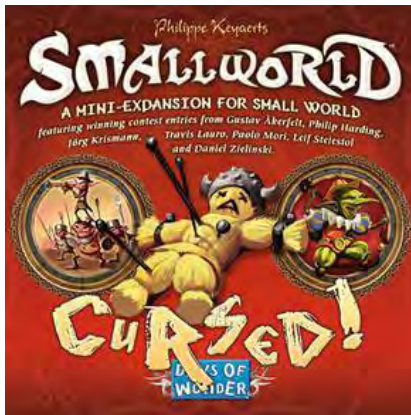
Small World: Realms

Ha további változatosságot szeretnénk hozni a játékelménybe, felettébb magunkénak szeretnénk tudni a Small World: Realms kiegészítőt. Újabb fajok nem tarkítják már a játékot, csak egy moduláris táblát, relikviát és további szabályvariációkat rejt a doboz. A Realmsben tetszés szerint kirakozhatjuk össze térképünket azokból a háromrégiónyi területlapkákból, amiket a kiegészítő „kalandjaihoz” készítettek. 12 forgatókönyvet szerkesztettek egy füzetbe, amikben a szokásos játékmenethez bizonyos kondíciók elérésével megszerezhető képességeket lehet szerezni, és eltérő szabályvariációk alapján lehet játszani. Az eddigi kiegészítők közül ez a legizgalmasabb.



Kis kiegészítők

A három kis kiegészítőben (Grand Dames of Small World, Cursed!, Be Not Afraid) egy tervezőversenyre beküldött ötletekből való merítés található. Összesen 10 fajjal és 13 képességgel gazdagítják készletünket. A kijátszható képességek között vannak igazán kreatívak, amik túlmutatnak a plusz védelem vagy pontjellegű adalékokon, és a rafinált játékosok kedvencei. A győzelmi pontjainkra is oda kell figyelnünk, mert ellophatják, vagy eldobathatják velünk.



Tales and Legends

Egy pakli eseménykártya, ami még több ismeretlen változót hoz a játékmenetbe. Hasonlóan a Bang: Wild West Show módosító kártyáihoz és a Rettegés Arkham Mítoszkártyáihoz, ezek az eseménykártyák is egy körig fejtik ki mindenkire a hatásukat. Az első kártyát a második körben csapjuk fel. Hatását pedig a következő körben fejtik ki...

A Small World egyik problémája, hogy azért mindig többen játszanánk vele mint 5 játékos. 6 főre bővíülhet a torzsalkodás, egy erre a létszámmra tervezett táblával, egyik oldalán az alapjátékot másikon az Undergroundot játszva.



Ha valakinek ez sem elég, nézzen körbe a BGG-n. A készítőik maguk is szorgalmazták új fajok és képességek kitalálását, mikor egy-egy üres kártyát tettek a dobozba. A rajongók pedig lelkesen készítik és töltik fel az anyagot a Small World profiljának „File” szekciójába. Érdekes körbenézni.



Összefoglalás

A Small World számomra klasszikussá vált. Ezt annak is köszönheti, hogy bármennyi játékkal játszva ugyanazt az élményt tudja adni. Egyszerre könnyed és komoly, már ha nem az „ahogy esik úgy puffan” elven játszunk. Megoszlanak a vélemények bonyolultságán és a lépések előre tervezhetőségén. Van, aki szerint szerencsejáték, lutrira pedig itt nem nagyon építünk, kivéve persze a támogatáskockát. Változó, hogy a faj- és képességkártyák mennyire alkotnak használható kombinációt egy adott helyzetben. De ezért lehet lutri a kezdőjátékos helyzete is. Elsőként választhatja ki a legjobb fajokat, de lehet, hogy ebbe a húzásba győzelmi pontokat is be kell fektetni. Elsőként választhat, hogy honnan kezdi a terjeszkedést, de előfordulhat, hogy valakinek az jön kapóra, hogy az ő területeit hódítja meg.

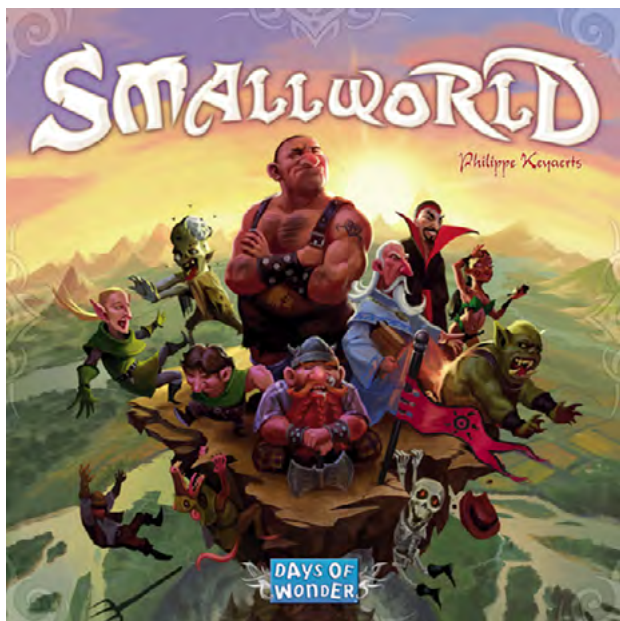
Hogy ki mint áll a Small Worldhoz, csak így közhelyesen, az ízlés dolga. Negatívumként csak annyit rónék fel neki, hogy az alapjátékban 5 játékkal hamar kipörögnek a választható fajok, és nem lehet számukat hatra tölteni. Az amúgy praktikus fajlapka tároló pedig nehezen kezelhető, de így is hálás vagyok érte, hogy gondoltak erre is az egyébként jó kialakítású doboz rekeszeinek megtervezésekor.

Ínyencséggként is jelezném, hogy az első társasok között jelent meg az App Storeban. A Days of Wonder szívesen digitalizálja Mac-re jobb társasait. A Small Worldnek pedig már a második része érkezik az Apple kézi platformokra, immár kettőnél több játékos számára is.

Slágerjáték és kész.

Grabal

summárum



Small World

Tervező:	<i>Philippe Keyaerts</i>
Megjelenés:	<i>2009</i>
Kiadó:	<i>Days of Wonder / Compaya</i>
Kategória:	<i>Terület kontrolláló stratégiai játék</i>
Ajánlott életkor:	<i>8+</i>
Játékosok száma:	<i>2-5 (6)</i>
Játékidő:	<i>45 perc</i>



Kis kiadók kis játécai

Amikor az essen kiállításról mesélek az ismerőseimnek, akkor kétféle reakcióval szoktam találkozni: mi ebben a jó? (aki nem játszik); én is el akarok menni jövőre (aki játszik). Minden évben kiadók sora ömleszteti játékeit a gyanútlan játékosokra, akik nem győznek kapkodni, hogy mikor és mit vegyenek meg. Az idén egy kicsit másképp csináltam, több időt szántam a játszásra és az újdonságok megismerésére, és kevesebbet a vásárlásra. Ez meglátszott a végelszámolásban is, de így utólag azt mondhatom, hogy így volt jó. Most szeretnék egy tömörített képet mutatni azokról a játékokról, amikről egyébként nem sok helyen olvashatunk majd, mivel ezek igazán kis és új kiadók igazán kis és új játécai. Ha valaki esetleg nem ismerné fel a kiadót, vagy a játék szerzőjét, az azért van, mert szinte ismeretlenek voltak eddig, de most mindenre fény derül.

Kezdjük a sort a Finn Roll D6 Games kiadóval, akik 4 játékukat mutatták meg nekünk.

Jää Sulaa / Melt Away

Szerző: Jarno Siekkinen

A játékot 6 éves kortól 2-4 játékosnak ajánlják. A pingvinmamák igyekeznek kicsinyeiket minél közelebb tudni magukhoz. A tábla hexákból, hatszög alakú lapokból áll össze, és a pingvingyerekek a szélrózsa minden irányába szétszóródtak, jó messze a mamájuktól. Minden játékosnak van egy pingvinmamája és négy kicsinye. A lapok felfordításával és a kis pingvinek mozgatásával kell elérnünk azt, hogy minél több saját kispingvin legyen a mamánk körül. A baj akkor kezdődik, amikor az egyik kis kópé rossz mamához dörgölőzik. Neki jó lesz, mert nem fog fájni, nekünk meg rossz, mert mínusz pontot kapunk. A játék egy kicsit minimalista grafikával rendelkezik, de a pingvinfigurák, akik ugyan nincsenek a legvégső részletességig kidolgozva, valamelyest kárpótolnak minket. Gyerekeknek való aranyos lépegetős játék.



Vasaran Alla / Under the Hammer

Szerzők: Jani és Tero Moliis

Ez egy igen érdekes, de mondhatnám azt is, hogy jó játék. A sztori szerint kirabolták a lakásainkat, és a fránya rabló bácsik eladták az orrgazdának az ingóságainkat. Amint erről tudomást szereztünk, felkerekedtünk, és elmentünk arra az aukcióra, ahol konkrétan a saját cuccainkat tudjuk visszavásárolni. Ehhez egy nagy rakás kártya áll a rendelkezésünkre, melyek a megvásárolható termékeket ábrázolják. Természetesen pénzért vásárolunk, amiből mindig akkor van a legkevesebb, amikor a legnagyobb szükségünk lenne rá. Ez egy sorozatgyűjtős játék, melyben arra kell törekednünk, hogy minél több azonos holmit vegyünk meg minél olcsóbban.

Az nyeri a játékot, aki a legjobban és a legjobbkor licitál.



Villit Kuviot / Wild Patterns

Szerző: Jarno Siekkinen

A játékmester állítása szerint ez a kiadó első saját játéka. Ez még a pingvinesnél is minimalistább, habár ez egy nagyon absztrakt logikai játék. Én el tudnám képzelni egy kicsit komolyabb kivitelben, de így se rossz. Egy 5x5-ös táblán véletlenszerűen elhelyezett lapkával folyik a kooperálás. Három szín, kék, piros és fehér vándorol a játékosok által úgy, hogy annak mindig egy másik lapka oldalával szomszédosnak kell lennie, és ahonnan

elvesszük, ott se lehet két olyan lapka, amelyek csak a csúcsukkal érintkeznek. A játék nem erről szól, ez csak a lapkák vándorlása. A játékosoknak kártyák vannak a kezükben, melyeken különféle formációkban helyezkednek el a színes lapok. Amint a táblán láthatóvá válik az egyik formáció, az érintett játékos bedobja a kártyáját, és megmutatja, hogy hol a lapon látható állapot. Ez az annyi pontot ér neki, amennyi rá van írva a kijátszott lapra. A játék ennyi, nem több, viszonylag egyszerű játékmenet, kevés gondolkodás, kis odafigyelés, és megvan a győzelem.



Mania!

Szerzők: Juha Salmijärni és Anne Leena Kolunen

Ez a játék konkrétan kiverte a biztosítékot. Börszerkós nyúllányok, szegecselt kabátos malac és orrpiercinges bikák tarkították a képet. Felcsapjuk az első nyúllány lapot, és ez határozza meg, hogy milyen színben kell lapokat kijátszani. Egyszerre csak egy lap játszható ki, de mindig legalább egyel nagyobb, mint az előző. Ennyi. Hat nyulat kell összegyűjteni, és az nyer, aki a legtöbb pontot szedte össze. Többet nem tudok, de a játék érdekében nem is akarok mondani erről a játékról.

A következő kiadó a spanyol Looping, akik 4 játékot vittek a vásárra, de mi abból csak az egyiket próbáltuk ki. Ennek eredménye az lett, hogy mind a négyet megvettük.



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

Szerző: Perepau Llistosella

Ez az egyik kedvencem volt a vásár alatt és után is. Adott egy halom állat: tehén, bárány, ló és malac. Ezek különböző számban megtalálhatók a karámon belül. És kezdődjek a játék! A soron következő játékos felhúz egy akciólapot, ami megmondja, hogy melyik állattípussal mit kell csinálnia.

Elmozdul, kiugrik a karám kerítésén és elszalad, beugrik a karám kerítésén és így gyarapítja az állományt, vagy csak helyet cserél egy másik meghatározott állattársával. A játékos jól megnézi a feladatot, és a többiek becsukott szemmel, vagy elfordulva várják sorsuk beteljesedését. Ugyanis amint a játékos megtette azt, amire a kártya utasította, a többiek kinyitják a szemüket, vagy visszafordulnak, és megtippelik, a jobbak megmondják, hogy melyik állattípussal történt bármi is. Ennyi az egész. A játék alatt szakadtunk a röhögéstől, amit a szerencsétlenségünk váltott ki bennünk. Nem is olyan egyszerű 15 össze-vissza elhelyezett (két kezünkben összerázott és az asztalra dobott) állat között megjegyezni, ki hol volt, vagy nem volt. Zseniális játék, remélem, még hallunk róla.



Ugrunk egy nagyot, és ellátogatunk Angliába, ahonnan a Black Box jött el, és mutatta meg Lords of War című brit nagydíjas kártyajátékát.

Lords of War

Szerzők: Nick Street és Martin Vaux

Nekünk az egyik szerző, Martin Vaux mutatta be a játékot, és annak ellenére, hogy egy fantasy, gyakjuk le a másikat kártyajátékról beszélünk, nekem tetszett. Akik ismernek, azok tudják, hogy kerülöm a témát, mint macska a forró kását, de ez mégis más. Ebben a játékban egy kötött pályán játszunk, és egymással szemben harcolva igyekszünk győzni. Nem a lapok ereje, szintje, varázslata, vagy ki tudja milyen izéje dönt, hanem a lap szélein és olykor sarkaiban lévő számok. Ezek mutatják meg, hogy melyik irányba mekkorát vagyunk képesek ütni. Ha egy olyan karakter mellé tesszük le a lapunkat, akinek kisebb az ereje, mint a mi ütésünk, akkor annak annyi. És ennyi. Vagy mégsem? Mégsem, ugyanis egész végig számolni kell, hogy ha lehelyezzük az egyik lapunkat, akkor azt később minél nehezebben lehessen legyőzni. Azok a fantasyrajongók, akik nem szeretnek, vagy nem tudnak ennyit számolni, ne próbálják ki, de valószínű nem is nekik készült ez a remek játék. Remélem, erről is fogunk még hallani.



Egy újabb hatalmas ugrás, és máris Litvániában találjuk magunkat. A Logis kiadó egyik gyöngyszemét vettük górcső alá.

Drago Tuku

A játékot 5 éves kortól ajánlja a kiadó, melyben egy sziget lakói vagyunk, és hőn szeretett várunkat szerteszét fújta egy hatalmas vihar. Ezért elhatározzuk, hogy megkeressük, és összeszedjük a vár elemeit, és a régi helyén újra felépítjük. Csakhogy ebbe bele akarnak szólni a környéken lebzselő sárkányok is, akik egyre többen vannak. Ez egy kooperatív játék, és a szuper grafika, na meg a nagyon jó minőségű játékelemek sem tudják feledtetni velünk azt a tényt, hogy ez egy dobj és lépj játék. Apró kis morzsákat szórtak a játékmenetbe, miszerint ha hatost, azaz sárkányt dobunk, akkor az egyik sárkány elindul felénk; ha pedig ötöst, azaz napocskát dobunk, akkor vagy kiszabadítjuk egyik honfitársunkat, akit korábban bezárt a sűrű, sötét, kerek erdő közepére az egyik sárkány, vagy lépünk bárki figurájával 1-5 mezőt. Aranyos és gyerekeknek biztos élvezetes játék, főként, hogy a várat puzzleszerűen kell felépíteni.



A végére hagytam a *Wonder Games* **Conjurers** című első, és lehet, hogy utolsó játékát. Szinte semmit nem sikerült kideríteni erről a játékról, főként azt nem, hogy mi a lényege. A szabályokat 20 percen át magyarázó szerző minden apró részletre kitért, csak arra nem, hogy mi a játék koncepciója. Ezért nemes egyszerűséggel csak annyit mondanék, amit láttam. A vásár végére úgy tűnt, hogy nem kevesebb, hanem egyre több játék volt az eladó kupacban, és egyre kevesebb ember ült le kipróbálni a játékot. Futótűszerűen terjedt a játék híre, mi is csak egy kört tudtunk lejátszani, mert egyszerűen nem vett be többet a gyomrunk. Sajnos ennél többet nem tudok mondani, hacsak azt nem, hogy a doboza nagyon szuperül néz ki, de ami benne van, az egy másik világ.



Ennyi fért bele ebbe a kis beszámolóba. Remélem, néhány játék felkeltette az érdeklődést, és annak ellenére, hogy nem a nagy kiadók nagynevű szerzőinek remekeiről írtam, azért olvasható volt a cikk. Ami biztos, hogy ők ott voltak a játékaikkal, és ez már önmagában is nagyszerű dolog.

Jó játékot!
drcsaba

Spyrium



Megjelenés: 2013

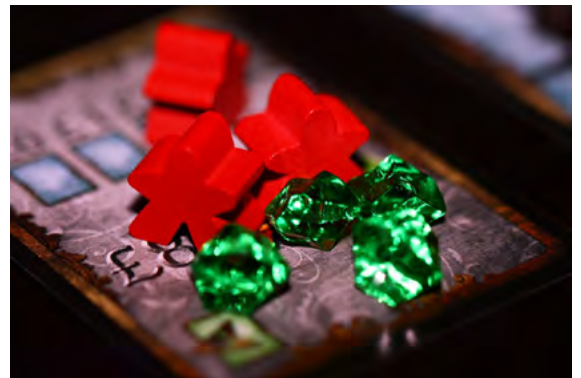
Tervező: William Attia

Kiadó: Ystari Games

A JEM nem titkolt szándéka, hogy minél szélesebb olvasóközönség érdeklődését keltse fel. Ezért vannak a magazinban különböző típusú játékleírások, ezért írunk régi klasszikusokról és újdonságokról is. William Attia Spyrium nevű játéka ez utóbbi kategóriába tartozik, hiszen a francia tervező játéka idén jelent meg.

A tervező neve sokaknak ismerős lehet, hiszen az ő alkotása a híres-neves Caylus. Ez az a játék, amelyet az európai típusú játékokat kedvelők ma is alpműnek tartanak. Sokan várták már az új játékanak a megjelenését. Nézzük, mennyire felel meg a játék a várakozásoknak!

A Spyrium egy párhuzamos világban játszódik a viktoriánus kori Angliában. Ebben az elképzelt univerzumban a spyrium egy nagy energiahatékonyságú ásvány, amely forradalmasította az ipart. A játékosok, mint iparmágnások próbálják ezen felfedezést saját hasznukra fordítani, hogy gyárat építsenek, szabadalmakat szerezzenek meg, s így egy virágzó üzleti birodalmat hozzanak létre. Nem véletlen, hogy a játék neve ez a kitalált ásvány lett, amelybe belerakták az Ystari Games játékokra jellemző Y és S betűket, hiszen a játék kiadója ugyanaz az Ystari Games, amelyik a Caylust is kiadta.



A játék egy közepes méretű táblán, illetve a mellé helyezett kártyák körül játszódik. A táblán találjuk a pontozósávot, a forduló eseményeit, egy lakóhelysávot (ami az adott forduló elején kapott bevételünket mutatja). A tábla tetején pedig az adott fordulón belüli két fázisnak a jelölése található. Ezekről a fázisokról később lesz szó.



A tábla mellett minden forduló elején 3x3-as négyzet alakzatban 9 kártyát rakunk ki az 59 kártyából. A kártyák hátoldalán A, B vagy C jelölés található: az első három fordulóban az A jelű kártyákból, majd a későbbiekben a B jelű kártyákból, az utolsó fordulóban pedig a C jelű kártyákból rakunk ki. A játék 6 fordulóból áll, azaz a kártyák nagy része (54 db) a játékban előkerül. Ezek a kártyák adják a játék lényeges elemeit.



A játék nagyon egyszerű mechanizmussal rendelkezik. Vagy munkásokat rakunk le a kártyákhoz, vagy munkásokat veszünk fel a kártyák mellől, hasonlóan, mint a Tzolk'inban, csak itt a lerakás és a felvétel is egy fordulón belül történik. Három munkással kezdünk (maximum még négy munkást szerezhethetünk), amelyek lerakásával kezdjük a játékot. A munkásokat mindig két kártya közé kell leraknunk, tehát a kártya oldalára, tetejére vagy aljára helyezhetjük az emberünket, a sarkára nem. Bármennyi munkás lehet a kártyák között, ezért is kell a lerakásnál némi helyet kihagyni a munkásoknak. Minden körben egy munkást rakhatunk le, de bármikor dönthetünk úgy is, hogy már nem szeretnénk munkást lerakni, hanem felvenni szeretnénk őket. Ilyenkor a táblán a jelölőnket az I-es, lerakási fázisból áttesszük a II-es, aktiválási fázisba.



Ezt követően kezdhetjük el a munkásaink felvételét, és három lehetőség közül választhatunk. Vagy kapunk annyi pénzt, ahány munkás maradt azon kártya mellett (tetején, alján, oldalán), ahonnan az emberünket felvettük, ezek lehetnek akár saját, akár ellenfél munkásai is. Miután minden munkáshoz két kártya tartozik, így logikusan azon kártya után kapunk pénzt, amely körül több munkás van.

A másik lehetőség, hogy a kártyát visszük el. Vannak kék épületkártyák, amelyeket az előttünk lévő kezdőlapka jobb oldalára tudjuk letenni, ekkor ki kell fizetnünk a kártyán feltüntetett árat, plusz még annyit, ahány munkás maradt a kártya mellett, és ki kell fizetnünk az építési hely költségét is. Az első épület leépítése ingyenes, a

másodiké egy font, a harmadiké kettő és így tovább. Megtehetjük azt is, hogy egy már lerakott épületre rakjuk le az új épületet, ilyenkor a régi épületet eldobjuk, de cserébe nem kell fizetnünk az építési helyért. Ha az új épületen és a lecserélendő épületen legalább egy azonos jel van, akkor három fonttal kevesebbe kerül az új épület ára (de nem csökkenhet 0 alá).

Vannak zöld szabadalmi kártyák, ezeket a kezdőkártyánk bal oldalára rakjuk le, és az áruk annyi, amennyi a kártyákon fel van tüntetve, amit megnövelhet a mellettük maradó munkások száma. Ezeknek a kártyáknak a lerakása – ellentétben az épületekkel – nem jár plusz költséggel.

A harmadik lehetőség, hogy használjuk az egyik szakemberkártyát. Ilyenkor a munkást elveszük a kártya mellől, de a kártya a helyén marad. A szakember használatának költsége a kártyán van, és ebben az esetben is ki kell fizetni pluszban annyit, amennyi munkás a kártya mellett maradt. Néhány szakember használata a kártya kirakásakor húzott zsetonoktól függ. A zsetonok 1-es, 2-es vagy 3-as jelűek lehetnek. Ha zsetont kell felhelyezni – akár épület-, akár szakemberkártyára – mindig eggyel kevesebbet rakunk fel, mint ahány játékos van. Ha a játékos felbérel egy szakembert, eldob egy általa választott zsetont a kártyáról, és megkapja a megfelelő számú győzelmi pontot (Hivatalnok), vagy nyersanyagot (Bányász), vagy befizeti az adott összeget (Építész, Bankár, Tőkéstárs). Ha már nem maradt több zseton a kártyán, akkor az ott maradt szakembert nem lehet többet használni.

Az aktiválási fázisban használhatjuk a lerakott kártyáinkat is. Ilyenkor elfordítjuk a kártyát, jelezve, hogy az adott fordulóban a kártya többször már nem használható. Ha az épület hatásához szükség van munkásra, azt a kezdőkártyáról kell elvenni, azaz nem lehet olyan munkást használni, amelyet korábban már leraktunk és utána visszavettük az adott fordulóban. Ha spyrium kell a kártyához, azt be kell fizetni a bankba.

Minden fordulóban egy eseménykártyát helyezünk a közös táblára. Mind a lerakási, mind az aktiválási fázisban lehetőségünk van ezt az eseményt használni (de csak egyszer). Ez egyrészt azért jó, mert az események mindig előnyösek számunkra, másrészt időhúzásra is jó, ha akár a lerakásnál, akár a felvételnél taktikázásból időt akarunk nyerni.

És ha végképp nem tudunk semmit csinálni, akkor passzolhatunk, és nézzük, ahogy a többiek még akcióznak, és várjuk a következő forduló.

A játék hat forduló után ér véget. A játék közben szerzett pontokhoz hozzáadjuk a megépített épületeken jelzett pontokat és a szabadalmi eljárásokkal szerzett plusz pontokat. Ahogy az ilyen játékoknál megszoktuk, a játék közben kincserséssel megszerzett pénzünk és spyriumunk nem ér semmit (kivéve, ha olyan szabadalmi kártyánk van, ami erre ad pontot). A legtöbb pontot elérő játékos lesz a győztes.

Az 59 kártyából 54 kártya, illetve a 7 eseménykártyából 6 mindig játékba kerül, azaz elég hamar kiismerhetők a lapok. Ennek ellenére elég jó az újrajátszhatósági faktora, mert minden





játék más-más helyzetet teremt. Ami még ennél is fontosabb, a játékot több úton is meg lehet nyerni, nincs egy fajta nyerő stratégia, hiszen például győzelmi pontokat lehet szerezni az épületek játék közbeni használatával, a szakemberkártyák használatával, a szabadalmi kártyákkal a játék végén, a megépített épületek győzelmi pontjaival stb. Ezért érdemes kipróbálni többféle stratégiát is a győzelem érdekében.

A Spyrium 2013 egyik nagy újdonsága, és igen örömteli módon hamar a magyar társasjátékboltok polcaira került. Szerencsére az Ystari Games jó árképzésének köszönhetően egészen elviselhető áron kapható a játék. Dunda munkásságának köszönhetően pedig már magyar szabály is létezik, amely a ketaklub oldaláról le is tölthető. Ráadásul a Board Game Arena oldalán már online is kipróbálható. Persze mint minden társasjáték, ez is élőben az igazi, ha másért nem, hát azért, hogy a jópofa spyriumkristályokat a kezünkbe vehessük.

Nem tudom, mennyire sikerült ezt írásban visszaadni, de a játék maga elég egyszerű mechanizmussal működik, elég gyorsan átlátható. A kártyákon lévő jelölések is teljesen egyértelműek, a játék teljesen nyelvfüggetlen. Mégsem mondanám családi játéknak, mert minden lépésünknek komoly következményei vannak. Miután három emberünk van, és azt legfeljebb hétre tudjuk felduzzasztani a játék hat fordulójának során (az épületkártyákkal, illetve az egyik fordulókártyával), így általában 20-25 lépésünk van. Ebből a 20-25 lépésből kell pénzt szerezni, kártyákat leépíteni és a leépített kártyákat aktiválni. Ha pár lépésünk ebből nem sikerül – például elviszik a munkásunk mellől mindkét kártyát –, akkor kevés esélyünk van a győzelemhez, vagyis a játék eléggé tud büntetni.

Összetettségében nem éri el a tervező korábbi játékának, a Caylusnak a mélységét, így előreláthatólag nem is lesz olyan alapmű, de azt kell mondanom, hogy megint csak egy nagyon jó játékot sikerült készítenie, amit az európai stílusú játékokat kedvelők örömmel fognak a kezükbe venni.

maat

summárum



Spyrium

Tervező:	<i>William Attia</i>
Megjelenés:	<i>2013</i>
Kiadó:	<i>Ystari Games</i>
Kategória:	<i>Munkáslehelyezős gazdasági társasjáték</i>
Ajánlott életkor:	<i>12+</i>
Játékosok száma:	<i>2-5</i>
Játékidő:	<i>75 perc</i>



Origin



Megjelenés: 2013

Tervező: Andrea Mainini

Kiadó: Matagot

Esseni túránk talán legmegosztóbb játékaról, az Originről írok. A csapat egyik felének határozottan nem tetszett, a másik felének viszont annál inkább. Én azok közé tartozom, akiknek annál inkább, később azt is elárulom, hogy miért, de előbb nézzük meg, miről is szól a játék.

Tulajdonképpen az Origin az emberiség fejlődését modellezi, melyben Afrikától, az élet bölcsőjétől kiindulva követhetjük, sőt, alakíthatjuk az emberi fejlődést. Már most ide írom, hogy a játékot istenkomplexusban szenvedő játékosoknak nagyon ajánlom. Miért is? Azért, mert rajtunk múlik, hogy merre és hogyan változik az ember az idő múlásával. Ez nagyon izgalmas!

A játék nagyon egyszerű szabályt alkalmaz. Helyezd le a következő nemzetséget egy, már lent lévő mellé úgy, hogy az mindössze egy tulajdonságban térhet el a szomszédjától. Ugye milyen egyszerű? Hát nem! Ugyan is nem mindig tudunk megfelelő paraméterrel bíró egyedet letenni. Alaphelyzetben van az Afrika közepén megszületett első emberi faj. Ezek alacsonyak, vékonyak, és van valamilyen színük, mondjuk az egyszerűség kedvéért barnák. Miben tudnak eltérni a leszármazottak? Lehetnek kicsit magasabbak és még magasabbak, lehetnek ducik és kövérek, és végül lehetnek fehérek és feketék. Tehát az első embercsoport mellé (akik alacsonyak, soványak és barnák) ezektől a tulajdonságoktól eggyel eltérőt kell lehelyezni, természetesen a közös készletből.



A játék folyamán, ha nincs már több olyan figura, akit le tudunk helyezni, vagy egyszerűen nem akarunk lehelyezni figurát, akkor egy saját, már korábban megszületett embercsoportunkat léptethetjük át egymás területre. Az alacsonyak 1, a közepesek 2, a magasak 3 lépést tehetnek meg. Ha valaki azt hiszi, hogy ennyi a játék, az nagyon téved, mert mint mondtam, mindez egy táblán zajlik, ahol a kontinensek igencsak távol vannak még egymástól, és azokon belül a területek (majdani országok) más-más színnel vannak jelölve. Pontosan 5 különböző szín van a táblán, és ezeknek igen fontos szerepük van a játék folyamán. A három alapszín – narancssárga, citromsárga és rózsaszín – kártyákat adnak, melyek külön paklikba vannak rendezve.



A narancssárga kártyák olyan tulajdonságokat tartalmaznak, amik a játék folyamán állandóan aktívak, és segítik a játékunkat. A citromsárga lapok egyszeri akciókat adnak, amikkel az adott pillanatban segítenek minket előrehaladni. A rózsaszín kártyák a játék végén adnak extra pontokat bizonyos feltételek teljesítéséért. Tehát amikor lehelyezünk egy nemzetet, vagy elmozgatjuk, akkor a figura alá helyezzük a saját színű korongunkat, és a terület színével azonos kártyapakli tetejéről elveszük a következő lapot, sőt, elveszünk a lapok mellett tárolt lapkákból is egyet, ami 1, 2, 3, 4 vagy 5 lándzsát tartalmazhat. Alapesetben 1-lándzsást vehetünk el, de ha már van egy olyanunk, jöhet a 2-lándzsás és így

tovább. Ezek a lapkák azért kellenek, hogy a mozgás, lehelyezés folyamán felvett lapjainkat, amiket a kezünkben tartunk, akkor hozhatjuk játékba, ha az azokon szereplő feltételeknek (amik a lándzsák számában nyilvánul meg) megfelelünk. A felhasznált lándzsáinkat nem veszítjük el, csak használjuk őket. A barna mezők nem adnak kártyát az arra lépő játékosnak, viszont két lándzsás lapkát lehet elvenni a barna helyről. A zöld mező még lapkát sem ad, hanem egy zsákmányjelölőt. Ezek a jelölők a játék végén győzelmi pontokat fognak érni. Mozgásaink és nemzetségeink fejlődése közben egy igen nagy akadállyal is meg kell küzdenünk, miszerint át kell kelni a tengereken. Ezt egyszerű mozgással nem tehetjük meg, csak evolúciós fejlődéssel. Viszont nem kell uszonyt és kopoltyút növesztenie egyik leszármazottnak sem, elég ha a szokásos fejlődésen megy át. A kontinenseket egy szaggatott vonal köt össze ott, ahol át lehet kelniük, és ezeken a pontokon vannak vízen veszteglő lapocskák, amik a játék végén további pontokat adnak. Ezek megszerzéséhez az átkelő mindkét oldalán, azaz mindkét kontinensen a mi saját csapatainknak kell állniuk.

Szépen sorban lépkednek a játékosok, leteszik korongjaikat, elveszik a lapokat és a lapkákat, és mindez addig tart, míg el nem fogy az egyik pakli,





vagy az összes lapka. Ilyenkor jön az elszámolás, más szóval a pontozás. Minden zsákmányjelölő és tengerről felvett lapka annyi pontot ér, amennyi rá van írva (ki hitte volna). Az 5 lándzsát ábrázoló lapkák mindegyike 5 pontot ér, a többi lándzsás lapka egy petákot sem ad. Mindenki megnézi a játék alatt leépített, vagy szebb szóval aktivált lapjait, és azok feltételeit megvizsgálva megállapítja, hogy jár-e neki pont, vagy sem, és ha jár, akkor mennyi. A pontokat összeadva kirajzolódik a végeredmény, és a győztes örvend.

Ennyi a játék. Nem mondanám, hogy könnyed családi játék, de azt sem, hogy gamer. Van, aki azt állítja, hogy olyan a játék, mint a Takenoko, de az jobb. Vannak, akik azt mondják, hogy olyan a játék, mint a Takenoko, de ez jobb. Én azt mondom, hogy semmi köze a két játéknak egymáshoz, hacsak az nem, hogy kártyákat szerzünk, de ez alapján még további ezer játékhoz is hasonlíthatnám. Nekem tetszik ez is és az is. Az Origin kicsit közelebb áll hozzám, mivel egy szép kivitelű és izgalmas játék. Feszülten figyeltem, hogyan változnak az embercsoportok körülöttem, és reménykedtem, hogy nekem is marad esélyem arra, hogy továbblépjek az evolúció lépcsőjén. Sok lehetőség van pontot szerezni. A kártyák adta játékvégi pontszerzések tárháza szinte végtelen. Sőt, lehetőség van arra, hogy ezeket kombináljuk, és így még több pontot szerezzünk. Az tetszett a legjobban a játékban, hogy mindenki magának fejlesztgeti a kártyáit, de a táblán közösen alakítjuk az emberiség fejlődését. Előfordulhat az is, hogy nem tudunk tovább fejlődni, ilyenkor viszont nem akad meg a játék, hanem lehet vándorolni, és ezzel is további pontokat szerezni. Egyszóval a játéknak igen nagy az újrajátszhatósági faktora. Ajánlom mindenkinek, akik szeretik a sorozatgyűjtögetős absztrakt játékokat, és nem csak az agyégető, komplex játékokat preferálják.

Jó játékot!

dracsaba

summárum

Origin



Tervező:	<i>Andrea Mainini</i>
Megjelenés:	<i>2013</i>
Kiadó:	<i>Matagot</i>
Kategória:	<i>Területfoglalás, sorozatgyűjtögető társasjáték</i>
Ajánlott életkor:	<i>8+</i>
Játékosok száma:	<i>2-4</i>
Játékidő:	<i>45 perc</i>



Via Appia



Megjelenés: 2013

Tervező: Michael Feldkötter

Kiadó: Queen Games

Idén is sok játékkal ismerkedtünk meg az esseni játékiállításon, voltak jók és még jobbak, és mint mindig, voltak kevésbé sikerültek is. Most a jobbak közül mutatok be egyet, amit volt szerencsém kint kipróbálni és megvenni, és azóta itthon is többször játszottam vele.

Ebben a játékban utat kell építenünk, ami Rómától Brundisiumig tart. Ehhez el kell mennünk a kőfejtőbe, majd az onnan kibányászott köveket addig faragjuk, mígnem lapos útburkolattá nem változtatjuk. Miután kész a lap, már építhetjük is az utat, amin elindulhatunk Brundisiumba.



A saját körünkben következő lehetőségek közül kell választanunk egyet:

1. Megfordítunk egy bevétellapot, amin további két lehetőség közül választhatunk: sesterciust (azaz pénzt) kapunk a parvánunk mögé, vagy köveket, amiket a parvánunk elé helyezünk, hogy mindenki jól lássa a készletünket. Abban az esetben, ha már csak három, vagy annál kevesebb lap közül tudunk választani, megkapjuk a pénzt és a követ is. Aki az utolsó lapot veszi el, kap további egy lapkát, ami a bányászatnál ad lehetőséget egy további bányászásra.
2. Megyünk a kőbányába, és követ bányászunk. A korábban megszerzett egyik követ elhelyezzük a kőbánya végébe, és a tolófával megtoljuk azt. Ezt kétszer hajtjuk végre, és ha ügyesek és szerencsések vagyunk, a másik végén lepotyognak a korábban odahelyezett kövek, és ezekért cserébe azonos színű, de már kifaragott (lapos) útburkolati elemet vehetünk el, amit a tárolóládánkba teszünk. Az éppen követ faragó játékos dönthet úgy is, hogy a lepotyogó kövekért 1-1 sesterciust vesz el. Ha már nincs annyi hely, mint amennyi követ szereztünk, akkor a fölös darabokért pénzt kell kérnünk. Speciális esetben, amikor elfogyott a faragott kő, minden játékosnak, nekünk is, vissza kell tennünk abból a típusból a nálunk lévő készlet felét.

3. Építjük az utat a kifaragott útburkolati elemek közül legfeljebb 2 darabbal. A játékban három különböző kő van. Szürke a legkisebb, őt követi méretben a fehér, és végül a natúr színű a legnagyobb. Ezek kifaragva is különböző méretűek és formájúak. Ezekből a kifaragott lapokból építjük a fent említett utat. Ha egy lapot teszünk le, megkapjuk annak pontértékét, (1, 3, vagy 5 pontot), de ha két követ építünk le, akkor a pontokon kívül kapunk 1 sesterciust is. Az útra csak adott számú és típusú lapot lehet leépíteni. Amikor leépítünk egy vagy két lapot, kapunk minden lapért egy jelölőt, az első szakaszon A jelűt, a másodikon B jelűt, a harmadikon C jelűt. Ezek a játék végén plusz pontokat érnek majd. Az út 3 szakaszból áll, és amíg a játékos nem ér el figurájával a következő városba, addig nem építheti tovább az utat. A játék végét kiváltó egyik lehetséges ok, ha az utat teljesen megépítettük, azaz az összes helyre raktunk lapot.



A Via Appia (latinul via=út) az ókori Római Birodalom talán legfontosabb útja volt. Fontosságát mutatja, hogy a hosszú utak királynőjének is nevezték.

A Via Appia „nemes” voltát a rómaiak szemében építésének körülményei és módja magyarázták, és fontossága a Római Köztársaság számára. A Via Appia valamennyi később készült római út mintájául szolgált, és szimbólumává annak a köztársaságnak, amely rendet teremtett a régióban, békét és szabadságot hozott Itália népei számára – legalábbis a rómaiak ideáljaiban. Az utat Appius Claudius Caecus kezdte el építeni, hogy megoldja a dél felé haladó hadseregek utánpótlását. A Forum Romanumról induló Via Appia maradványai ma is láthatók. Más ókori utak, amelyek Rómából indultak: Via Aurelia (a mai Franciaország felé), Via Cassia (a mai Toscana felé), Via Flaminia (Ariminum felé), Via Salaria (a mai Adriai-tenger felé).



4. Utazhatunk a figuránkkal a megépített úton. Természetesen ez sincs ingyen, ugyanis a játékos minden megtett útszakaszért fizet, mint a katonatiszt. Ha egy lapot halad, 1 sesterciust; ha kettőt, 3 sesterciust; és ha 3 lapot halad, akkor 6 sesterciust fizet a közös készletbe. Természetesen csak megépített útszakaszon haladhatunk. És ha ez még nem lenne elég, a következő megkötés, hogy csak szabad kis vagy közepes méretű lapra érkezhünk, illetve, ha nagy lapra érkezünk, azon legfeljebb két játékos figurája lehet egyszerre. Amint valamelyik játékos elér a következő, de nem az utolsó városba, elhelyezünk egy arany korongot a város mellé, és innentől kezdve a többiek olcsóbban mozognak. Ahányan beértek, annyi olcsóbban. Ahogy eléri az egyik játékos Brundisiumot, az aktuális kör még lemegy, és kezdetét veszi a végső számolás.

A játék végén összesen a legtöbb A, B és C jelű lapkát összegyűjtő játékos 8 pontot kap, a második 4-et. Emellett a legtöbb sesterciusszal rendelkező játékos további 2 pontot zsebelhet be, és így lesz teljes a játék alatt és végén szerzett pontok összessége. Természetesen ebben a játékban is az nyer, aki a legtöbb pontot gyűjti össze.



Ennyi a játék, viszont az egyszerűsége mellett megvan a mélysége is. Nem mindegy, mikor fordítunk lapot a bevételért, mikor bányászunk, mikor mozgunk, mikor építünk utat, egyszóval semmi sem mindegy. A játék a megfelelő időzítésről szól, és a helyes ritmusról, és még ez sem biztosíték a győzelemre. Az eddigi játékaim egyikét sem nyertem meg, viszont élveztem a játékot, különösen a bányászat tetszik, egyedi mechanizmusa miatt. Mondhatnám azt is, hogy illet még nem látott az ember fia, és tényleg nem. A játék egy felső kategóriás családi remekmű a Queen Games kiadásában, csodaszép grafikával és a már megszokott tökéletes minőséggel. Ajánlom kezdő és rutinos családoknak, de gamerek is belekóstolhatnak az útépítés rejtelmeibe.

Jó játékot!
drscaba

summárum

Via Appia



Tervező: Michael Feldkötter

Megjelenés: 2013

Kiadó: Queen Games

Kategória: Erőforrás-menedzselős
családi játék

Ajánlott életkor: 8+

Játékosok száma: 2-4

Játékidő: 45 perc



Hogyan működik a KICKSTARTER



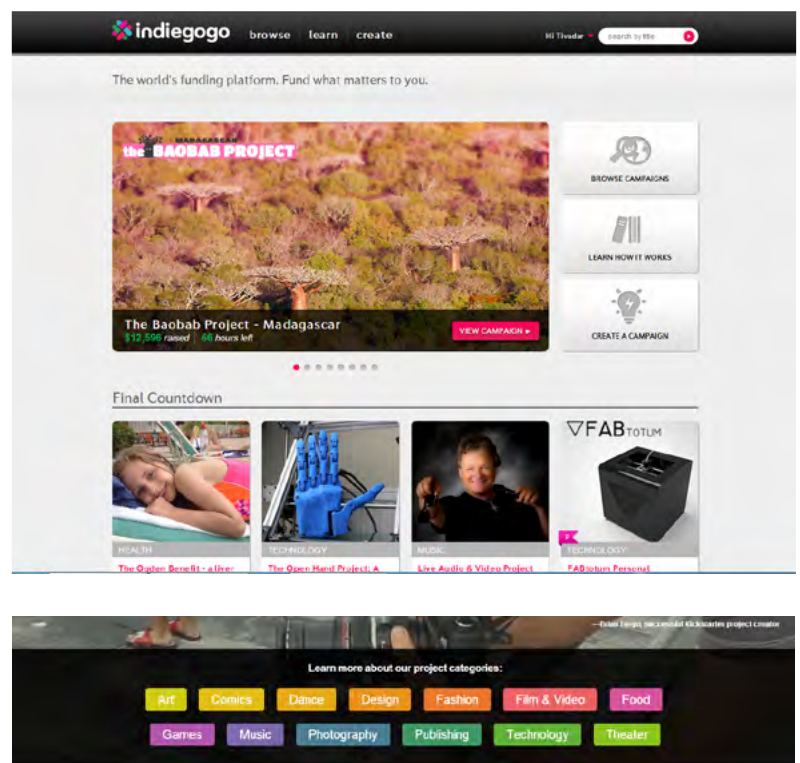
A *crowdfunding*, amit magyarra talán közösségi finanszírozásként lehetne lefordítani, nem túl ismert Magyarországon. Lényege, hogy egy bizonyos cél eléréséhez bárki hozzájárulhat kisebb-nagyobb összeggel, amiért jelképes vagy komolyabb ajándékot kap cserébe. Engem leginkább az amerikai filmekben látható kampánykörutakra emlékeztet, amikor politikusok gyűjtenek támogatást magánszemélyektől a jelölésükhöz. Közéleti példa talán az aluljárókban segélyszervezetek nevében minket megszólító emberek, akiktől támogatásunkért cserébe általában valamilyen képeslapot kapunk ajándékba.

Az utóbbi években már bárki kezdeményezhet közösségi finanszírozást bármilyen cél elérése érdekében az interneten található honlapok segítségével. Ezek közül a legismertebb a [Kickstarter](#), de talán többeknek ismerősen cseng európai testvére, az [Indiegogo](#) is. Ezen honlapok segítségével a legkülönbözőbb célok elérésére gyűjthetünk pénzt, illetve támogathatjuk mások céljait. Ez a cél lehet valamilyen high-tech kütyü létrehozása, egy film elkészítése, egy könyv kiadása, de láttam már példát arra, hogy egy srác egy profi számítógépre gyűjtött saját magának, amivel komolyabb erőforrásokat igénylő játékokat tud majd játszani. Mivel ez a cikk egy társasjátékos magazinban jelenik meg, ezért főleg arról fogok írni, hogy hogyan lehetséges társasjátékok közösségi finanszírozása. Én leggyakrabban a Kickstarter oldalát használom, így az itt leírtak többsége erre a honlapra vonatkozik.

Egy projekt folyamata

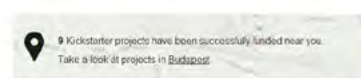
Ha van valakinek egy jó ötlete, akkor elindít egy projektet a *Kickstarter* honlapján. Ehhez készít egy kedvcsináló videót, képeket, minél részletesebb leírást, és pontosan megadja, hogy mi is lesz a projekt végterméke. Előre kitűz egy célt (*goal*), hogy legalább mennyi pénznek kell összegyűlnie a megvalósuláshoz, és erre mennyi idő áll a támogatók rendelkezésére. Ha az adott időn belül a minimum összeg nem jön össze, akkor a projekt nem valósul meg, és az addigi támogatók sem veszítik el a pénzüket. Ezen felül létrehoz több különböző támogatási szintet, amelyekenél megadja, hogy adott összegű támogatásért mit kap cserébe a támogató. Ezek a szintek elég széles skálán mozoghatnak: egy dollár befizetéséért kap a támogató egy köszönőlevelet, több száz vagy ezer dollárért pedig lehet, hogy a tervező személyesen látogat meg egy próbajátékra. És ezután nem kell mást tennie, mint várni, és reménykedni, hogy összegyűlik a szükséges pénz.

Előfordulhat, hogy annyira beindul a projekt, hogy a minimum célt messze túlszárnyalja a támogatási összeg. Ebben az esetben érdemes újabb célokat (*stretch goal*) kitűzni, hogy fenntartsuk a támogatók



Kickstarter is a vibrant ecosystem where backers join creators to bring new things to life.

Friends, fans, and inspired strangers have pledged \$825 million to projects on Kickstarter, funding everything from homemade postcards to Oscar-winning documentaries.



5.0
million people
have backed a Kickstarter project

1.4
million people
have backed more than one project

151
thousand people
have backed ten or more projects



érdeklődését. Ezek az újabb célok általában további kiegészítők, amiket a támogatók az alapjáték mellé automatikusan megkapnak, pl. extra lapok, küldetések, papírkorongok helyett fából készült jelölők stb.

A támogatók szemszögéből

Ha találunk egy érdekes projektet, elolvassuk az ismertetőt, és megnézzük a támogatási szinteket. Ha találunk olyan támogatási szintet, hogy az ott megjelölt összeget hajlandóak vagyunk rááldozni a megfelelő ajándékért cserébe, akkor támogathatjuk a projektet.

Ehhez regisztrálnunk kell a honlapon. A regisztrációkor

meg kell adni, hogy sikeres támogatás esetén hogyan szeretnénk fizetni: ez általában valamilyen interneten, külföldön is használható hitelkártya. A jó hír, hogy a támogatáskor nem vonják le azonnal a támogatási összeget (hiszen lehet, hogy a projekt meg sem valósul), csak a határidő lejártakor kell fizetnünk, ha a minimum célösszeget elértük. Ezután pedig várhatunk az ajándék megérkezésére. A támogatásunk után érdemes többször visszamenni a honlapra, mert előfordulhat, hogy újabb célokat adott meg a kiadó, és emiatt változtatni szeretnénk a támogatási szintünkön. Ezen felül a kiadó rendszeresen informál minket a projekt állásáról a sikeres támogatás után, ezzel is könnyebbé téve a várakozást.

Társasjátékok esetén általában az alábbi szintek szoktak előfordulni:

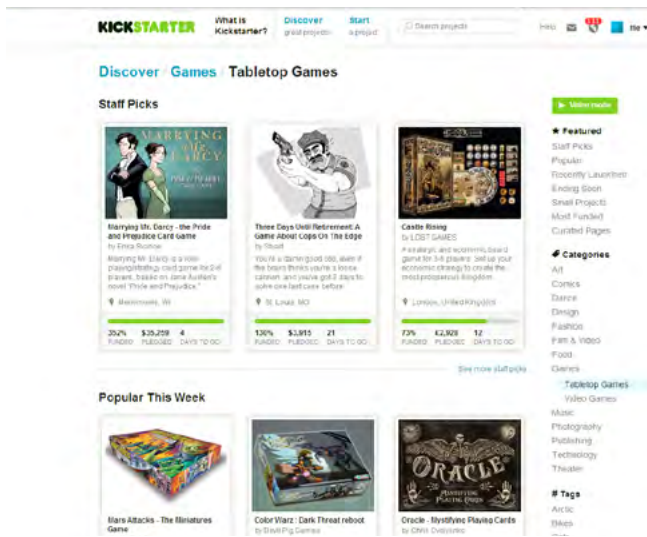
- 1 dolláros támogatás, amiért cserébe kapunk egy köszönőlevelet.
- Néhány dolláros támogatás, amiért kézzel fogható ajándékot nem, csak a játék *Print-and-Play*, azaz nyomtatható verzióját kapjuk meg. Értelemszerűen ez legtöbbször csak kártyajátékok esetében valósítható meg, és azok sem mindig biztosítják ezt a lehetőséget. Az ajándékba kapott fájlokból előállíthatjuk a játékot általunk elérhető és megvalósítható minőségben. Ebben sokat segíthet (és sokszor segít is) a [Kártyagyár](#).
- A játék teljes árát kifizetve megkapjuk a játék egy példányát és a finanszírozás közben elért minden további célt.
- Általában lehetőség van több példány rendelésére is, így ha több támogató összeáll, akkor általában valamivel olcsóbban lehet megszerezni a játékot, mintha csak egy példányt rendelünk. Ez a szint is tartalmazni szokta a további célokat.
- Ezen felül előfordulhat, hogy további támogatásért egyéb kiegészítőket is kaphatunk, pl. fadobozt a tároláshoz, a játék logójával ellátott pólót stb.

Érdeemes odafigyelni

Sajnos a közösségi finanszírozásnak vannak hátulütői is. Mivel ez egy amerikai honlap, és legtöbbször amerikai kiadók indítanak itt projektet, előfordulhat, hogy a szállítási költség Magyarországra majdnem olyan nagy, mint a játék ára maga. Olyan projekt is előfordulhat, hogy magyarországi szállítása egyáltalán nem lehetséges, mert pl. a kiadó nem jogosult a játékot Amerikán kívül eladni.

Ha mégis lehet ide kérni az ajándékot, de túl nagy csomag érkezik az EU-n kívülről (főleg csoportos rendelés esetén), akkor előfordulhat, hogy vámot kell rá fizetni, ami tovább növeli a költségeinket. Érdemes alaposan utánanézni, hogy a csomagot hol adják fel, mert előfordulhat, hogy a kiadó amerikai, de az európai támogatók számára egy európai kereskedő adja fel a csomagot, és így mentesülünk a vámfizetés alól.





Sajnos legtöbbször elég sokat kell várni a játékokra. Ha a játékfejlesztésen már túl is van a kiadó, a játékok legyártása és kiszállítása hosszú hónapokat vehet igénybe. Ezt az időt tovább növelheti, ha még csak egy kezdeti prototípus létezik, és a grafikai tervezés és az illusztrációk elkészítése is hátravan. Az is többször előfordult már, hogy a fejlesztési vagy gyártási időt rosszul becsülték meg, és az eleve 5-6 hónapra ígért várakozás majdnem kétszer ilyen hosszúra nyúlt.

Ha olyan játékot támogatunk, ami még nincs is teljesen kész, esetleg még csak egy tesztelt prototípus létezik, akkor félig-meddig

zsákbamacskát veszünk, ugyanis nem áll rendelkezésünkre játékosok véleménye, ami alapján el lehetne dönteni, mennyire jó a játék. Ilyenkor érdemes alaposan átolvasni a szabálykönyvet (ha közzétették), mert legtöbbször ez a legpontosabb elérhető információ a játékról. Egyes esetekben előfordulhat, hogy egy híres játékszerző (pl. Martin Wallace) vagy ismert kiadó (pl. Queen Games) alapján döntünk egy nagyrészt ismeretlen játék támogatása mellett. Nagy ritkán megesik, hogy a projekt indítója már a támogatások gyűjtésekor közzétesz egy egyszerű grafikus nyomtatható verziót, így otthon legyártva, még a beruházás előtt kipróbálhatjuk a játékot.

Miért érdemes támogatni?

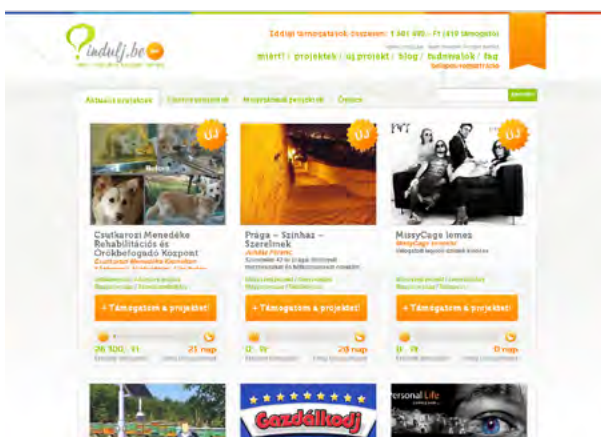
Sajnos azt kell, hogy mondjam, hogy legtöbbször így sem éri meg egy játékot támogatni, mert a támogatási összeg, amit még a szállítási költség is megnövel, gyakran nagyobb, mint a később kiadott játék bolti ára Magyarországon. Én az alábbi eseteket tudom elképzelni, hogy egy támogató miért támogat egy játékot:

- A presztízs, hogy elmondhassuk, nekünk ez a játék az elsők között lett meg. Esetleg büszkén mutogathatjuk a nevünket a szabálykönyvben, a támogatók listájában.
- Ha a minimum cél elérése kétséges, és a mi támogatásunk is komoly segítséget jelent, hogy a projekt egyáltalán teljesüljön, és a játék elkészüljön.
- Kiseb kiadók esetében előfordulhat, hogy a játék nehezen jut el Magyarországra, vagy egyáltalán nem is lesz itthon kapható. Találkoztam már olyan játékkal is, ami a Kickstarter kampány után kereskedelmi forgalomba nem került, és utólag kizárólag a kiadótól lehetett megrendelni korlátozott példányszámban.
- A további célok is vonzóak lehetnek. Ha sok támogatás jön össze, akkor előfordulhat, hogy a további célok majdnem annyi kiegészítőt és alkatrészt adnak a játékhoz, mint amennyi az alapjátékban van. Ezek a kiegészítők általában nem találhatók meg a később kereskedelmi forgalomba kerülő játékokban, és már csak az ár-érték arány miatt is érdemes lehet támogatni egy projektet.

Magát az ötletet zseniálisnak tartom, hiszen így olyan játékok is létrejöhetnek, amiknek megfelelő anyagi fedezet hiányában másképp esélyük sem lenne. Ez viszont arra ösztönöz kezdő játéktervezőket, hogy saját maguk próbálják elkészíteni első játékukat, ami bizony a tapasztalat hiányában néha bukásra van ítélve. Viszont kis, nem túl ismert kiadók is esélyt kapnak nagyobb projektek létrehozására. Érdekes, hogy a közösségi finanszírozás egyre jellemzőbb a nagyobb kiadók körében is. Erre a legjobb példa a széles körben ismert *Queen Games*, ami már 11 játékot (pl. *Escape*, *Edo*, *Lost Legends*, *Amerigo*) a Kickstarter segítségével adott ki.



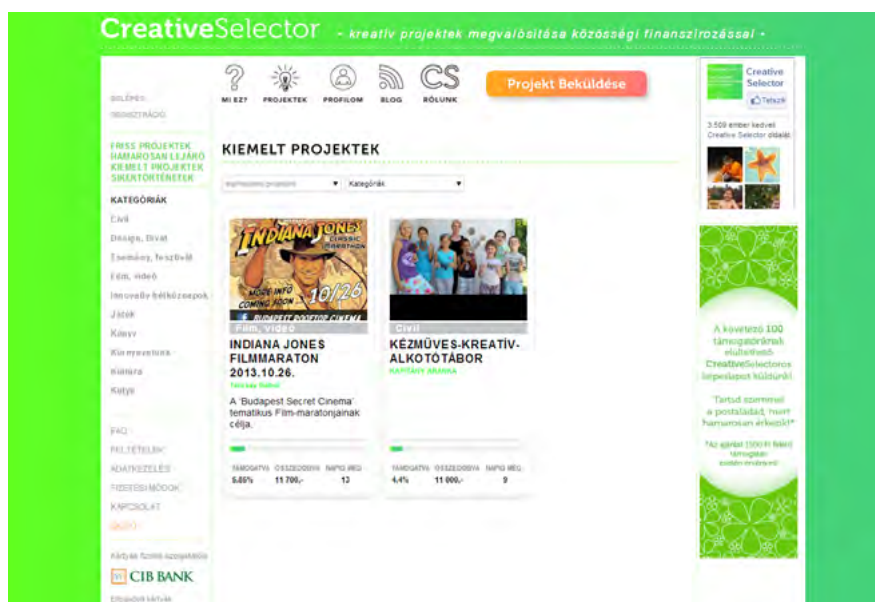
Ha valaki projektet szeretne indítani saját játéka vagy egyéb terméke támogatására, akkor érdemes alaposan utánanézni a Kickstarter követelményeinek. Ugyan léteznek magyar közösségi finanszírozással foglalkozó honlapok is (pl. a [Creative Selector](#) vagy az [Indulj.be](#), de ezek az ismertség, azaz a támogatók széles köre nélkül még nem igazán futottak be. Nagyon fontos a jó marketing a projekt indítóinak részéről, hiszen a támogatóknak egy rövid leírás alapján kell eldönteni, hogy áldoznak-e pénzt a cél érdekében. Végül, ha egy projektben sikerül elérni a kívánt célt, akkor jön az igazi munka, a játékok legyártása, csomagolása és postázása több száz címre. Ez igen komoly munkát és felkészültséget igényel.



Ha felkeltettem az érdeklődésedet, javaslom az alábbi honlapok meglátogatását. A [BoardGameGeek Magyar Kickstarterfigyelő/toborzólistáján](#) az érdekesnek ítélt játékok listája található meg. Lehetőség van csoportos rendelés szervezésére az előbbi listán, illetve az [LFG.hu Csoportos rendelések fórumán](#). A [Kicktraq honlapján](#) lehetőség van a Kickstarteres projektek támogatottságának időbeli nyomon követésére. Az itt található grafikonok görbéit meghosszabbítva meg lehet becsülni, vajon eléri-e a projekt a minimális célt, vagy, hogy mennyi lesz a végső támogatás összege.

Bátran ajánlom mindenkinek a *Kickstarter* használatát. Szerintem teljesen biztonságos, mert a fizetés az Amazon.com honlapján keresztül megy, ami nekem elég garancia. Az sem szokott előfordulni, hogy a beígért ajándékot nem kapjuk meg, legfeljebb időbeli csúszás vagy a magyar királyi Posta nehezítheti a folyamatot. Viszont izgalmas játékokra bukkanhatunk, és büszkeséggel tölthet el, hogy részünk volt egy ritka és nehezen beszerezhető, mégis zseniális társasjáték létrejöttében.

Eraman



Stratégiai Játék Klub

A rovatban eddig bemutatott klubok mind azért születtek meg, mert alapítóiuk teret akartak létrehozni egy közösség számára, ami szeretett hobbijának él. A rajongás szülte a célt, hogy megoszthassák környezetükkel a játszás örömét. eddig elmondottA most bemutatásra kerülő kezdeményezés mindezt egy iskola intézményén belül valósította meg. Reméljük a jó példa további követőkre talál majd.



A Stratégiai Játék Klub nem egy társasklub elnevezése, hanem a Városligeti Magyar-Angol Két Tanítási Nyelvű Általános Iskola reneszánsz embere, Papp Zoltán által életre hívott sok-sok gyerek kedvenc délutáni szakköre. Hetente egyszer három órán át élénk taktikai vitáktól hangos a negyedik emeleti rajzterem. A 3.,4.,5., és 6. osztályos diákok, fiúk és lányok egyaránt önfeledten játszanak a jó ízléssel válogatott játékokkal.

A demográfiai adatok kedvelőinek jegyezném meg, hogy a nemek reprezentálásában az asztaloknál többnyire a fiúk jeleskednek. A jelenléti naplót tanulmányozva a létszám ingadozó grafikont mutat. Átlagban 10-20, de legalább egy osztálynyi gyerkőc szállja meg csütörtök délutánoként az említett rajztermet. Ez a jelenség az időjárástól, a jövőben írandó dolgozatok számától és természetesen attól is függ, hogy épp hol tartunk a tanévben. A szakkört leginkább a 8-10 évesek látogatják szívesen, de időnként feltűnnek a 7.-8. osztály képviselői is. A ballagás előtt állók figyelmét és idejét egyre inkább a továbbtanulás köti le, ilyenkor nincs szükségük a társasok izgalmára.

A gyerekeknél kevés sikerrel – és teljesen feleslegesen – próbáltam puhatolózni, hogy mennyire is szeretnek idejönni, és ezekkel a társasokkal játszani, mert jó, ha két játszma között tudtam velük pár szót váltani. Teljesen egyértelmű volt, hogy senki sem csupán alibiből volt itt, hogy a délutáni tanulószobáról ellóghasson. Egyszóval Zoli bácsi felvilágosult pedagógiával elültette a gyerekekben az igényes szórakozás iránti vágy csíráját, és hogy ne rettenjenek meg a döntéshozást igénylő helyzetektől.



A gyerekek kedvét tovább fokozza a tanév alatt folyamatosan zajló háziverseny. Minden társasjátéknak van egy eredménytáblája. A játszmák után az eredményektől függően a játékosok pontokat kapnak, amiket összesítve a tanév végén minden társasjátéknak kihirdetik a bajnokát.

Azt hinnénk, hogy az iskolai környezet és a verseny, esetleg a pótcselekvés váltja ki a rendszeres visszatérést. De a gyerekek haza is viszik új szenvedélyüket, ami karácsonyi ajándékok képében tartja edzésben a családot.

A rajzterem egy csendes szegletében egy színes kártyákkal gazdagon megrakott asztalt négy srác ül körbe. Az egyik ifjú síkjáró meglepetésemre elmondja, hogy most épp Zoli bácsi kölcsön Magic paklijával játszik, mert a sajátját otthon hagyta. Az egész társulat hálásan beszél arról, hogy a (hosszú ideje a pályán lévő) tanár úr ismertette meg velük ezt a kártyajátékot.

Papp Zoltán, aki a cikk többi képét is készítette, fantasy stratégiai játékát mutatja be.

És igen! A játékos szekrényt kinyitva az egyik polcról majdnem kidőlnek a híres kártyalapok, gondosan összeválogatott paklik formájában, sok-sok dobozban elrakodva. Szomszédságukban megtalálható a klubokban hagyományosan kötelező Catan Tengeri utazókkal és PnP (Print and Play) alkatrészekkel megtámasztva. Rögtön mellette az Agricola és a Puerto Rico dobozai virítanak, amiknek a lényegét a 8-10 évesek egy része meglepően könnyen sajátította el. Ebben része van annak is, hogy Zoli bácsi nem egyszerűen szabályt magyaráz, hanem ráveszi a gyerekeket, hogy képzeljék bele magukat a társasjáték virtualitásában zajló eseményekbe és a játék történetébe. A gyűjtemény részét képezik az olyan egyszerűbb, de még mindig jó taktikai készséget igénylő kártyajátékok, mint a Coloretto vagy a Hobbit egy-egy példánya, valamint ismert és kevésbé ismert klasszikus társasok gyönyörű házi készítésű darabjai.



Ezzel szóba is került, hogy Zoli bácsinak a játszás mellett a játékkészítés is szenvedélye. Miközben a játékokkal otthon maga is aktívan játszik, és olykor az újoncokat is meghívja egy játszámra, tervező énjét is megérinti az ihlet. A szellemes újraértelmezések mellett sok saját ötletből született kiváló társasjátékot próbálhattam ki. Ezek a játékok élménynek álcázva juttatják célba az azt létrehozó pedagógus üzenetét, aki a játékaiba a valódi élet helyzeteinek tapasztalatát ülteti bele. Csapatként kell együttműködnünk katasztrófák megelőzésében vagy túlélésében, vagy valaminek a megvédésében. A legszebb bennük mindemellett, hogy nem a

versenyért és a győzelemért, hanem a játék örömeért lehet játszani őket. Nem egy játéka a kooperatív játékok mintapéldája lehetne. Ennek a kategóriának majdhogynem minden hibáját nélkülözik, de róluk majd egy másik cikkben mesélek.

A szakkör célja nem a tanulmányi átlag javítása. Hogy milyen hatással vannak a társasok a diákok gondolkodására, még nincs felmérve. A lényeg nem is az, hogy a gyerekek jobban tanuljanak, hanem, hogy fokozza az érdeklődésüket a környezetük iránt; így tulajdonképpen a tapasztalás vágyát, ezáltal a tanulni vágyást adja meg nekik. Hiszen aki játszik, nyitott ember, mivel a játék megnyitja számára a világot.

Grabal

névjegy

Stratégiai Játék Klub

Helyszín:	Városligeti Magyar-Angol Két Tanítási nyelvű Általános Iskola
Időpont:	csütörtök: 13:00-16:00
Elérhetőségek:	
Belépő:	<i>nincs</i>

Essenben jártunk

A társasjátékos közösség minden októberben felbolydul, mert ekkor kerül megrendezésre Essenben a SPIEL Társasjáték-kiállítás, ahol rengeteg újdonság jelenik meg. A hónap elején mindenki próbál információkat szerezni az új megjelenésekről, szervezi az útját, hogy kijusson, vagy ha erre nincs lehetősége, olyanokat keres, akiknek ez megadatik, és tudnak hozni neki legalább egy-két várva-várt újdonságot. A kiállítás után elárasztanak minket a színes, szagos élmények, és legfőképpen a jobbnál jobb játékok.



Hat embernek, aki kapcsolódik a JEM-hez, volt olyan szerencséje, hogy idén sikerült kijutnia a társasjátékozás Mekkájába: Hegedűs Csaba, Szőgyi Attila, Gyulai László, Fronek Antal, Kiss Norbert és szerény személyem. Csabának és nekem ez volt a második alkalom, a többiek számára az újdonság erejével hatott ez az évente megrendezett gigantikus esemény. Álljon itt egy nem túl rövid beszámoló az élményeinkről.



0. nap

Hosszú és fáradságos autótú után megérkeztünk Essenbe, a társasjátékozás európai fellegvárába. Ez a nap tökéletesen leírja, hogy kis csapatunk mennyire fanatikus. Reggel hat óra előtt indultunk, és már akkor elkezdtünk aggódni a szabad hely miatt, és hogy hová pakoljuk majd a megvásárolandó társasjátékokat. Egy Chrysler Voyagerrel keltünk útra, ami ugyan méretes autó, de ha hatan ülnek benne, akkor a két hátsó ember elfoglalja a rakodótér nagyját. Ugyan készültünk tetőboxszal, de már az is félig tele volt, így a pihenőknél folyamatosan ment az ötletelés, hogy a kocsik melyik részét tudnánk majd hasznosítani. Felrélelt előttünk a hazaút, amely során a sofőr kivételével mindenki társasjátékokkal az ölében fog nyomorogni. Az út majdnem 14 óra hosszú volt, és bár komoly témákkal kezdtük a beszélgetést (pl. a JEM jelene és jövője), a végén már mindenki nagyon meg akart érkezni. Útközben teszteltük az autópálya mentén található mellékhelyiségeket, és megállapítottuk, hogy hiába ingyenes, az osztrák toi-toi nem különbözik magyar színvonalatlan párjától (és még az épület mögött a természet öle is versenyképes alternatíva), de ha fizetős vécét találunk, az minőségi tisztaságot jelent.

Célunk Bochum volt, Essen egyik külvárosa, de a GPS felsült, miközben a hostelt kerestük. Akkor ásta el magát a szemünkben, amikor egy gyalogosoknak szánt lépcsőn próbált minket lenavigálni. De ekkor jött a lovasság, pontosabban a türelmetlenség miatt bekapcsolt másik négy GPS, és a sztereóban felhangzó újratervezések közepette végül megtaláltuk hegyi szállásunkat.

A hostel már ismerős volt, mert tavaly is itt szálltunk meg, akkor hárman egy háromágyas szobában. Már úgy is elég szűkös voltunk, mert folyamatosan töltöttük fel a szoba közepén levő szabad helyet társasjátékokkal. Idén egy hatágyas szobát kértünk, ami, mint kiderült, pontosan akkora, mint a tavalyi szoba, csak több ágy van benne. Ez nem lett volna gond, ha ez három darab emeletes ágy lett volna, de ehelyett középre egy szimpla ágyat is beraktak, és így



sikerült elérni egy albán menekültszállítás színvonalát. A csomagok lepakolása után lemenekültünk a recepció közelébe, ahol a wi-fi is észlelhető jelerősséget produkált, majd az otthoniak értesítése és a JEM honlapra írt bejegyzés után a társasjátékos eseményre való bemelegítésként belekezdünk egy Papayoo játszma. Közben a hat férfit elbűvölte a királynőként vonuló perzsamacska, aki a vendégektől nem zavartatva járta körbe birodalmát, nyugodtan túrta a hódolók fényképezési és vakargatási szándékát, majd az asztal közepén, a laptop mellett nyugodt álomba merült.

1. nap

Az első éjszaka kihívásokkal teli volt. Képzeljünk el hat felnőtt férfiembert, akik egy 10 m²-es szobában alszanak. Kevésbé csendes, de igencsak ablakremegtető órák voltak, és így a reggeli készülődés közben megszavaztuk, ki horkolt a leghangosabban, és emiatt ki aludt a legkevesebbet. Garantált volt, hogy a második éjszakán többen fognak élni a felajánlott füldegő nyújtotta lehetőséggel. Szerencsére az oroszlánszággal nem volt gond, mert erre már készültünk, és eleve nyitott ablaknál aludtunk.

Miután összeszedtük magunkat, felkerekedtünk Essenbe. Útbaejtettünk egy élelmiszerüzletet, hogy feltankoljunk egész napra, majd rökke félóra múlva megérkeztünk. A rendezvény környékén elég nagy dugó fogadott, ahogy az érkező vendégek autói sovány malac vágóban közelítették meg a kijelölt parkolókat.

Eközben láttuk, hogy hatalmas tömeg hömpölyög a bejárat felé, így minket rögtön egy másik bejáratba irányítottak. Az elővételben vásárolt jegyeknek köszönhetően megkerültük a jegypénztár előtt álló sorokat, és beléptünk a játékokkal teletömött csarnokba. Ismét megsemmisítő volt a felismerés, hogy ezen a rendezvényen milyen sok kiadó, a játékok mekkora tömegét képes felvonultatni, valamint hogy Németországban és környékén mennyi ember képes pénzt és időt áldozni arra, hogy ezt lássa. Hegyekben álltak az új és használt társasok, a tömegtől eleinte mozdulni is alig lehetett, és már a megérkezéskor láttunk szatyrokkal és dobozokkal megrakott vásárlókat.

Megbeszéltük, hogy próbálunk együtt maradni, de mivel a többiek rögtön belevetették magukat a Heidelberg standjánál a sűrűjébe, ahová én nem tudtam követni őket a magam után húzott molnárkocsinak köszönhetően, rögtön külön utakon indultunk el. Először mindenféle koncepció nélkül kezdtük meg a nézelődést, magunkba ittuk az új játékok látványát és illatát, és felfedeztük, hogy a hátsó csarnokba még nem jutott el annyi ember, így ott még könnyebb a közlekedés.



Ennek a napnak számomra legmeghatározóbb élménye a Math Trade kivitelezése volt. Ezt magyarra talán matematikai kereskedésnek fordíthatnánk, aminek lényege, hogy az illető korábban, az internet segítségével felsorolja azon játékeit, amit hajlandó lenne elcserélni, majd a többiek felajánlása alapján összeállít egy listát minden játékához, hogy mely játékok valamelyikét fogadná el azért cserébe, és végül egy matematikai algoritmus segítségével meghatározzuk a legtöbb egyezést. Ennek eredményeképpen kap egy listát, hogy a felajánlott játékaik közül melyeket kell továbbadnia és kiknek, és ezekért cserébe milyen játékokat kap és kiktől. A módszer lényege, hogy körbe lehet cserélni, és kaphat általa kívánt játékot olyan tulajdonostól, aki konkrétan nem érdekelt az ő játékában, de pl. egy harmadik fél közbeiktatásával mindenki elégedett lehet. Ennek konkrét kivitelezése úgy történik, hogy megadott időpontban és helyen a legtöbb résztvevő összegyűlik, kezében villogtatja a saját nevét kinyomtatva, és közben próbálja felfedezni a célpont tulajdonosokat, akiktől kap, vagy akiknek ad játékot. Az egész

annak paródiájaként hat, amikor a reptéren az utasokra táblákkal várakozók bonyolult násztáncban inkább egymás feliratait nézegetik az érkezők helyett. A közel félórás aktus eredményeképpen megszabadultam négy nem annyira kedvelt játékomtól, és cserébe kaptam négy másik játékot, amik jobban érdekelték.

Mivel csapatunkból egyedül én vettem részt ezen az eseményen, elszakadtam a többiektől. Arra használtam ki ezt a magányos időszakot, hogy alaposan bejárjam a kiállítás egyik csarnokát, közben begyűjtve az általam és mások által előre betervezett játékokat. Mikor már kezdett tekintélyes mennyiség összegyűlni a molnárkocsin (ami máris hasznosnak bizonyult), összefutottam az éppen **Berserket** játszó társaimmal, akiktől beszerezve a kocsikulcsot



kiszállítottam a játéktömeget, és az összedobott ebéden is túlestem. Ezután már tényleg csapatban folytattuk a portyát. Próbáltunk beülni próbajátékra, de csak a QueenGamesnél találtunk üres asztalt, ahol pihenésképpen játszhattunk egy tavaly újdonságnak számító **Escape**-et. Feltankoltunk kellékekkel a Spielmaterial standjánál, majd végül többszöri próbálkozás után sikerrel kutattuk fel csapatunk maradék két tagját. Mint kiderült, ők nagyobb szerencsével jártak a próbajátékok terén, mert egy finn kiadó standjánál szinte az összes játékukat kiprobálták, bár mikor taglalni kezdték azok színvonalát, nem voltunk benne biztosak, hogy mi jártunk rosszabbul. Ezzel véget is ért a nap lényegi része, így hazaindultunk a szállásra, és egy kis kellemes dugóban álldogálás után oda is értünk. Mivel a lefekvésnek még nem jött el az ideje, kibontottunk két vásárolt játékot, a **LostLegendset** és a **Firefly: The Game**-et, és a szabályok értelmezése után játszottunk

egyedül az előbbivel. Közben azon filóztunk, hogy az utóbbi játékban, ami sci-fi környezetben játszódik, ugyan miért használnak egy dinoszauruszt a kezdőjátékos jelölésre. (Két nappal később jöttünk rá, hogy ez a filmsorozat nyitójelenetére utal, amikor az egyik főszereplő műanyag-dinoszauruszokkal játszott az űrhajó pilótafülkéjében.)

A nap eredménye vegyesnek mondható. Mielőtt beléptünk a kiállításra, megegyeztünk, hogy ezen a napon nem veszünk sok játékot, inkább próbálunk minél többet játszani. Ennek eredményeként a hat emberből ketten szinte nem vásároltak semmit, a többiek viszont már telerakták a kocsit, illetve a szobát. Úgyhogy sok jó játékunk lett, de egyre kevesebb helyünk.



2. nap

A második éjszaka már nagyobb nyugalomban telt, köszönhetően a tapasztalatok alapján szélesebb körben használt füldugóknak. (Ezek biztosításáért reggel kaptam egy jelölést a humanitárius Nobel-díjra.) Korábban indultunk el, remélve, hogy ha a kiállítás nyitásakor be tudunk menni, akkor talán nagyobb esélyünk van üres asztalt találni, ahol ki tudunk próbálni valamit. Ennek ugyan majd félórás sorban állás volt az ára, de sikerült a QueenGamesnél két asztalt elfoglalni, így váltásban két játékot is kiprobáltunk.

A **Via Appiában** egy utat kellett megépítenünk Rómából egy másik városba. Ehhez köveket és aranyat szereztünk, a kövekből utcaköveket faragtunk, és azokat beépítettük. Emellett még vándorunkat is léptetnünk kellett, hogy használja az út megépített részét. A játék legnagyobb újdonsága a pénzletolós játékgépek mintájára működő kőfejtő volt, ami egyeseknek kellemes izgalmat, másoknak kiszámíthatatlan idegességforrást jelentett.



A **Spekulation** doboza, rajta egy bikával, elsőre semmit sem mondott nekem. Mint kiderült, egy tisztán tőzsdei játékról van szó, és a bika a Wall Street egyik jellegzetes szobra (ami nekem Tim Allen A szegény embert az amish húzza című film első perceiből ugrott be). Részvények vásárlásáról és eladásáról volt szó, miközben az egyes vállalatok részvényárainak változásáról szavazással döntöttünk. A szabályok egyszerűek (bár elsőre sikerült félreértenünk), mégis jó fajta agyégető játékról van szó.



Ezután a csoport kettévált, és külön utakra indult. Mi kiprobáltuk a **Tash-Kalart**, VlaadaChvátil legújabb játékát, amelyben egy arénában csaptunk össze. Az arénába közkatonákat kellett megfelelő mintákba rendezni, hogy különleges egységeket idézzünk meg, amik ekkor használhatták különleges

képességüket az ellenfél egységeinek irtásában. A játék célja az volt, hogy különböző küldetések teljesítésével minél hamarabb hat győzelmi pontot szerezzünk.

Miután újra egyesült a csapat, kis várakozással le tudtunk ülni az **Origin** egy óriás méretű változatához. Az emberi evolúció során próbáltunk minél fejlettebb törzset létrehozni, bár az evolúció módját kicsit nehezen sikerült megérteni, és rosszul fogadtuk, ha tökéletessé (azaz legnagyobbá) fejlődött törzsünk már nem tudott továbblépni, mert a visszafejlődés nem szerepelt az opciók között.

Időkitöltőnek kipróbáltuk a gyerekeknek szánt **DragoTukut** is, amelyben közös erővel összefogva sikeresen felépítettük a várat azelőtt, hogy a sárkányok tömege ellepte volna a környéket.



Végül sikerült helyet szerezni a **RelicRunners** egyik asztalához. Ebben ősi templomokat fedeztünk fel, majd a mélyén megbúvó kincseket próbáltuk megszerezni, amihez megfelelő úthálózatot kellett kiépíteni. Sajnos elsőre nem sikerült teljesen átlátni a játék lényegét, így kissé döcögősen, kissé kooperatívra sikeredett a vége, de azért megnyugtattuk a magyarázó leányzót, hogy nem az ő angoltudásán és magyarázási képességein múlott, hogy a játék nem aratott osztatlan sikert.

Érdekes volt látni, hogy ugyan még a kiállítás félidejénél sem voltunk, mégis több kiadó, közöttük néhány nagyobb nevű is, elkezdtek a komoly leárazásokat. De úgy gondoltuk, hogy ha ezt a trendet követik, akkor érdemes az utolsó napig várni a beszerzésekkel.

A napot mindenki pozitívan értékelte a rengeteg próbajáték miatt. Hihetetlen módon az egész csapat összesen csak hat új játékkal növelte a kupacot, de ezekből az este folyamán kettő is kipróbálásra került. Mindez a hostel közös étkezőjében történt, ahol a Pécsről érkezett honfitársak is felbukkantak, majd a külföldi kollégák megérkezése után teljesen nemzetközi hangzavar alakult ki.

A **Lords of War** díjnyertes kártyajátékának ugyan nem olvastuk végig a szabályát, mégis többünket lenyűgözte, ahogyan az egységeink idézését és támadását össze kell kombinálnunk a győzelemhez.

Az **1, 2, 3!** nevű gyerekjátékban egy egész farmnyi állatra kellett figyelniük, illetve emlékezetből megállapítanunk, hogy mi az egyetlen változás, ami történt, míg egy rövid időre nem figyeltük a nyáját. Egyszerű, mégis nagyszerű kis gyerekjáték, ami felnőttek között is megfelelő hangulatot alakított ki.

Reméltük, hogy a következő nap is sikerül leülnünk néhány játékhoz, bár tartottunk tőle, hogy a hétvégi látogatódömping megnehezíti majd ez irányú terveinket.



3. nap

A harmadik napon is célzottan indultunk neki a kiállításnak. Nyitás előtt értünk oda, és a **Glass Road** játék bemutató asztalait céloztuk meg. Időben értünk oda, hogy találjunk üres asztalt, de sajnos kiderült, hogy ott előre kell időpontot foglalni, így mégsem tudtuk kipróbálni. Később az is világossá vált, hogy a következő napra csak egyetlen félórás lehetőség van, amikor angol nyelven magyarázzák el a játékszabályt, és ez az időpont elég közel esett ahhoz, amikor már terveztünk hazaindulni. Szóval erről lemaradtunk.



De gyorsan feltaláltuk magunkat, és továbbrohantunk a **Yunnanhoz**, hogy kipróbáljuk magunkat kínai teaszállítóként. Az ArgentumVerlag standján csak két segéderő volt a hat asztalhoz, így várunk kellett a szabálymagyarázatra. Ugyan elkezdtük az értelmezést az angol nyelvű szabálykönyv segítségével, de elég lassan haladtunk ahhoz, hogy végülis élő szóban kapjuk meg az instrukciókat. Ebben a játékban a teaszállítás komoly munkáslehelyezős stratégiát igényel, így kőkemény eurogame-nek minősíthetjük. Ez sajnos abban is megjelenik, hogy a mechanika annyira nem kapcsolódik a témához, és a játékosok nem olyan könnyen élhetik bele magukat a teaszállító életébe. Van benne lehetőség direktben az ellenfelek kárára tenni, és mivel ezt a lehetőséget ki is használtuk, volt köztünk olyan, aki hangos szentségelés közepette fejezte be a játékot. Körülbelül két óra alatt játszottuk végig, és a végén a győztes százhuszonhat pontot összegyűjtve csupán egyetlen ponttal nyerte meg a játékot.



Ezután külön csoportokra oszlott a csapat (félíg akarva, félíg akaratlanul), és ezt az időszakot arra használtam ki, hogy alaposan bejárjam a második, eddig nem látott csarnokot. Itt a társasjátékok mellett a szerepjátékokat, képregényeket, makettek és jelmezeket kínáló eladók gyűltek össze. Emiatt itt sokkal több jelmezbe öltözött látogató bukkant fel, aki egyedileg készített kosztümjét nézelődés közben mutatta meg a több mint százézer vendégseregnek. Szomorúan fedeztem fel, hogy a rendezvény helyszínének köszönhetően a nyomtatott termékek nagy része német nyelven került kiadásra, így számomra emészthetetlennek bizonyultak.



Vegyésszmérnöki végzettségem miatt megmelengette lelkemet a **Compounded** nevű társasjáték, amiben egy kémiai labort kell üzemeltetnünk, miközben valós vegyületeket kell létrehozunk. Ugyan a kiadó standjánál nyelvi problémák miatt nem sikerült teljes mértékben felfogni a játék lényegét, de a szabálykönyv utólagos átböngészésével kiküszöböltük ezt a csorbát. Elsősorban a téma miatt, másodsorban mert jónak tűnt a játék mechanikája, beszerzésre is került.

Eközben egyikünknek sikerült kipróbálnia a korábban egyikünk által megvásárolt **Firefly: The Game** játékot. A hírek, miszerint a játék nagyon hajaz a Merchant of Venus kereskedős játékra, és aránylag kevés a játékosok közötti interakció, teljesen igaznak bizonyultak. Viszont a filmsorozat kedvelőinek érdemes megfontolni a megvásárlását borsos ára ellenére is, mert a legtöbb kártya nagyon kötődik a sorozathoz, és már csak azért is jó velük játszani, mert lépten-nyomon emlékezetes jelenetek ugranak be (pl. Jayne vicces sapkájáról, Wash szerencsedinoszauruszáról vagy Saffron karakteréről).

Miután a csapat ismét összeállt, a kiállítást kivételesen aránylag hamar elhagytuk, egyrészt a hatalmas tömeg nyomásának engedve, másrészt hogy rápihenjünk az utolsó nap rohamára és akcióira (harmadrészt mert már nem láttunk rá esélyt, hogy egy újabb játékot próbálhassunk ki az utolsó másfél órában). Hazafelé beugrottunk egy gyrososhoz, ahol a kínálat képei alapján rosszul mértük fel az adagok méreteit, és féltünk, hogy az elmúlt napokban közértes kajához szokott gyomrunk sokkot kap. Szerencsére mindenféle incidens nélkül sikerült eljutnunk a szállásra.





Este még játszottunk egy keveset, de hamar lefeküdtünk, felkészülve arra, hogy másnap egész éjszaka úton leszünk hazafelé. Volt közöttünk olyan, aki az utolsó napra már nem is tervezett próbajátékot, mert tervei szerint egész nap a standok között tervezett cirkálni, folyamatosan nyomon követve az árváltozásokat, hogy az optimális pillanatban (amikor még van megvásárolható példány, de az ár már a lehető legalacsonyabb) köthesse a legjobb üzleteket.

4. nap

Az utolsó napot rögtön társasjátékkal kezdtük. A Tetris általunk helyben kifejlesztett változatának célja, hogy az eddig vásárolt játékokkal és ruhákat tartalmazó csomagokkal holtter nélkül töltsük fel a rakodóteret. Ebben a játékban sajnos egy teli sor elkészülése után az nem tűnik el. Ennek eredményeképpen teleraktuk a tetőboxot, az ülések alatti kevés helyet, valamint majdnem a csomagtartót is. Közben kiderült, hogy a korábban említett perzsamacska hogyan képes szinte mindig láb alatt lenni: valójában két példány grasszált a hostelben, és eddig mindig külön utakon jártak.

Érdekes módon a kiállításon nem volt akkora tömeg, mint gondoltuk. Csatatunk nagyjából egyben maradván kereste és jegyezte a még megvásárolandó játékokat és áraikat. A megfelelő pillanatban a Queen Gamesnél egyszerre húsz doboznyi játékra alkudtunk a kiadó indiai főnökével, aminek eredményeképpen a molnárkocsi is kevésnek bizonyult, és a gyors kiszállítás következtében a hátsó üléseket telepakoltuk, majd rohantunk vissza még több játékot vásárolni.

Szégyenszemre Essenbe kellett mennem, hogy találkozzak egy eredetileg magyarul kiadott gyűjtögetős kártyajátékkal, a **Rawennel**. A művészek remek munkát végeztek a kártyák képeivel, mert a nagy forgatagban is megálltunk ott egy rövid időre, és mikor kiderült, hogy hazai termékről van szó, elbeszélgettünk egy kicsit a standnál levő két tervezővel.



Miután minden saját és rendelésben feladott igényt kielégítettünk, magunk mögött hagytuk a standokat. A hazaút előtt a Tetris második felvonásában az utastérben optimalizáltuk az újonnan beszerzett csomagok mennyiségét, most már az utasokat is a megfelelő helyre forgatva. Szerencsére sikerült olyan elrendezést találni, hogy senkinek nem kellett az ölében dobozokat tartania, csak körbe volt velük bástyázva.

A hazaúton jó időt futottunk, bár ebben nagy szerepe volt annak, hogy félúton kiderült, a GPS apróbb beállításainak köszönhetően négy órával is lehet rövidíteni az utazás időtartamát. A magyar határon átvérve az első pihenőnél kiszálltunk, hogy megtapodhassuk az anyaföldet, bár ez inkább részeg tántorgás volt elgémberedett tagjainknak köszönhetően. Viszont a fizető mellékhelyiség használati költségéhez megadott 100 Ft avagy 0,5 EUR átváltási arányon



furcsálkodva elméltünk egy kicsit. Hajnal öt óra körül értünk haza, amikor is megtörtént a javak újraelosztása, azaz az optimális helykihasználás miatt összekeveredett játékok tulajdonosainak megtalálása.

Az elmúlt napok után a sok mászkálástól fizikailag, az állandó tömegetől pedig szellemileg fáradtan tértünk nyugovóra, immár füldegő nélkül, mindenki a saját ágyába. Ismét sokkoló élmény volt, hogy egy ekkora rendezvény életképes Európában, és néha felrémlített bennünk a vágy, hogy itthon legalább valami hasonló összejöjjön egyszer, lehetőleg még a mi életünkben.

Az én személyes összegzésem:

- Utazás, szállás, étkezés: kb. 65.000 Ft
- Játékokra költött összeg: inkább hagyjuk...
- Az élmény, hogy több mint százezer másik fanatikussal tobzódunk a legújabb társasjátékok között: megfizethetetlen.

Eraman

Társasjátékos Olympia 2013



Amint arról már sokan értesültetek, 2013-ban is lesz olimpia, még hozzá Társasjátékos Olympia. A tavalyi sikerre való tekintettel a két szervező az idén is meghirdette olimpiai játékokat. A klubok mind megkapták a részleteket tartalmazó leveleket, és javában folynak a selejtezők. Minden klub a legjobbjait fogja kvalifikálni az országos döntőbe, mely az idén is a XVI. kerületben lévő Erzsébetligeti Színházban kerül megrendezésre, a Társasjátékok Ünnepe rendezvény keretein belül.

Az idén több klub jelentkezett, és több versenyszám is lesz, mint tavaly. A klubok száma remélhetőleg évről évre emelkedni fog, és így majd az ország minden szegletéből érkeznek versenyzők e rangos versenyre. A Társasjátékok Ünnepe a legnagyobb olyan rendezvény Magyarországon, ahol minden korosztály megtalálja a neki legmegfelelőbb társasjátékot. Ehhez tapasztalt játékmesterek és a legnagyobb hazai játékiadók játékaik egyaránt segítségükre lesznek. Amíg a „játszóterén” mindenki hódol a játékszenvedélyének, addig az olimpikonok megküzdnek az „arénában” a babérkoszorúért.

A rendezvény szervezői:

Nebuló XXI. Alapítvány
Társasjátékos Klub

A rendezvény kiemelt támogatója:

Erzsébetligeti Színház

Fő támogatók:

Piatnik, Gémklub,
Delta Vision, Compaya

További támogatók:

JEM Magazin, Társasjátékos Klub, HLK Gyorsnyomda

Versenyszámok:

Piatnik

Carcassonne
Repello
Alhambra kártyajáték

Gémklub

Dominion
Offboard
7 Csoda

Compaya

Ticket to Ride: Európa

Delta Vision

Át a sivatagon
Királyságok

Klubok, akik versenyeznek:

Társasjátékos Klub, Bendegúz Gyermekegység (Pécs), Nagytarcsai Klub, SAP, KEKSZ, Gémklub, Árpád Gimnázium, Gondolkodás Móka (Galgahévíz), GémBoarda (Szekszárd), Mensa, HungarIQa, Rákócscsabai Klub, CivIQs (Debrecen), Viking Klub

Szervezetek, kiadók, akik prezentálnak:

MATE, Mensa HungarIQa, Magic: the Gathering világbajnoki döntős csapat, War Game csapat, Gémklub, Piatnik, Delta Vision, Compaya, Cubi Team, RevolVIQa, Crokinole.hu, JEM Magazin

További információkat a <http://jemmagazin.hu> oldalon és a szervezők weboldalain lehet olvasni. Mindenkinek sok sikert és nemes versenyzést kíván a JEM szerkesztősége!

dracsaba

**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 nyolcadik számát!

A következő szám megjelenését december 1-re tervezzük.

Klubok! Kiadók! Figyelem!

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

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

impresszum

A JEM magazin egy online megjelenő digitális társasjáték magazin játékosoktól játékosoknak. Megjelenik minden hónap első napján. Letölthető PDF formátumban a jemmagazin.hu oldalról. Főszerkesztő: Hegedűs Csaba. Szerkesztők: Farkas Tivadar, Gracza Balázs. Lektorálták: Wenzel Réka, Kiss Csaba

Jelen számunk cikkeit írták:

Farkas Tivadar (Eraman), Hegedűs Csaba (dracsaba), Kiss Csaba (drkiss), Varga Attila (maat), Gracza Balázs (Grabal).

Grafika/layout: Gracza Balázs.

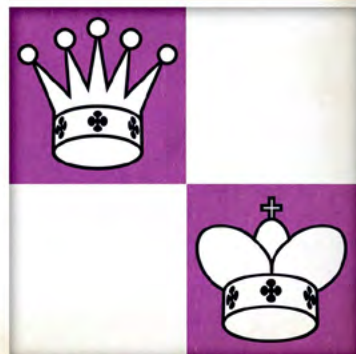
Small World promo: Gracza Balázs és Szőgyi Attila.

Webmester: Gyulai László (Gyulus).

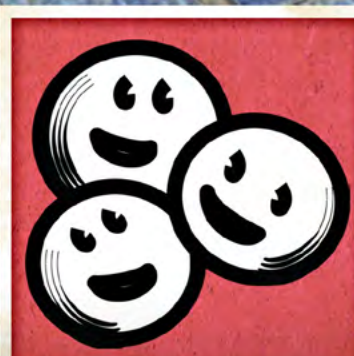
Programozó: Szőgyi Attila

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

Elérhetőség: jemmagazin@gmail.com.



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



SMALLWORLD™



A kiegészítő leírása

Mechanoidok

A játékos hódításai közben a legyőzött fajok lapkáiból egy körben magához vehet annyit, amennyi bánya a kör végén a birtokában van. Először a kieső lapokat kell magához vennie, ha ezeken felül még van lehetősége lapokat magához vennie, akkor az ellenfél birtokában levő, kivert lapkák közül választhat. Köre végén minden megszerzett fajlapkáért cserébe egy saját fajlapkát kaphat a tárolóból (gépszörnyet faragva az elfogott ellenséges egységekből). Az új fajlapkákat az átcsoportosítás fázisában teheti fel. Az átalakításhoz felhasznált fajlapkák vissza kerülnek a tárolóba.

Cselszövő

A Cselszövő egy befizetett győzelmi pontért saját körében egyszer beépítheti egy fajlapkáját egyik ellenfele szomszédos régiójának lapkái közé. Ettől a szomszédos régiótól teljes immunitást élvez, az ezzel a régióval szomszédos régiói nem tekinthetők azzal szomszédosaknak.

Egy beépült fajlapkát az ellenfél a sajátjaként kezelheti, kivéve, hogy nem dobhatja el automatikusan, ha egy fajlapkájától kell megválnia (a Mágus sem asszimilálhatja azt). Beszámíthatja hódításaihoz és a védelemhez a többi fajjal szemben, mint plusz fajlapkát. Ha a Cselszövő egy olyan régiót támad, ahol beépített lapka van, az az ő lapkái közé számítandó.

Ha az ellenfél fajlapka eldobására kényszerül, mert meghódították a régióját, amelyen a beépült lapka található, a támogatáskockával kell dobnia, hogy a saját (üres oldal) vagy a beépült lapkát (lapkás oldal) dobhatja el.

Egy beépült lapka nem maradhat egyedül olyan régióban, amit előzőleg nem az adott faj birtokolt. Így nem hódíthat meg egy üresen maradt régiót. Ebben az esetben a lapka visszakerül a Cselszövőhöz, amit az adott kör végén saját régiójára rakhat vissza. Ekkor nem építhető be újra.

Elkészítési javaslat

- Nyomtasd ki a lapkákat egy 100 g-os selyemfényű öntapadós A4-es papírra.
- A faj és a képesség leírását tartalmazó lapkák képeit vágd körbe ollóval.
 - A kivágott képeket ragaszd fel a Small World dobozában található üres lapkákra.
- A fajlapkákat ragaszd fel egy 2 mm-es szürkelemmez két oldalára.
 - Tapétavágó késsel vágd ki a fajlapkákat.
- Játék közben válaszd ezt a fajt vagy képességet, és támadd meg az ellenfeledet.

