



A Játékos
Emberek
Magazinja

Játékismertető

HELLAS

To Court the King

Havana

ROCOCO

MEMOIR'44

AGRICOLA

THURN and TAXIS

« TERRA
MYSTICA

REPELLO

m I Z É r i a

Mindent a helyére!

Mackókaland

CRAZY OFFICE

Say Cheese!

Melléklet:



Gondolatébresztő

Mitől jó egy játék?

Bevezető

Kedves Olvasó!

Ízlések és pofonok, amint a közmondás tartja, különböznek. A JEM magazin eddigi számaiban bemutatott játékok minden bizonnyal tetszettek egyeseknek, másoknak talán nem. Igyekszünk hónapról-hónapra a társasjátékoknak minél szélesebb palettáját megmutatni, hogy Ti, kedves olvasóink, kedvetekre válogathassatok, ismerkedhettek, és – nem titkolt szándékunk – minél több játékkal játszhatok.

Mi, a magazin szerzői és szerkesztői természetesen csak olyan játékokról írunk, amiket ismerünk, sokat játszottunk velük, és úgy ítéljük, hogy jó játékok. Mostani számunkban, a játékelméleti cikkben felfedjük a titkot, hogy miért gondoljuk egy játékról, hogy jó, és hogy mi tesz egy játékot sokszor játszhatóvá, élvezetessé, izgalmassá.

A játékmertető cikkek egyik részével visszapülünk az újkorba, királyi udvarok, nemesi bálók, céhek és mesterek, postakocsik világába: *Rococo*, *To Court the King*, *Thurn and Taxis*, de ha akarjuk, még az *Agricola* is beleillik a játékoknak ebbe a zsánerébe. A jól megszokott rovatok kedvelői is meg-

találják olvasnivalójukat, hiszen ismét lesz gyerekjáték (*Mackókaland*), fejlesztő játék (*Crazy Office*), absztrakt játék (*Repello*) és partijáték (*mIZÉria*). Akinek mindez túl békés lenne, van néhány harci játék is a tarsolyunkban, bár az általuk képviselt két korszak között van nagyjából 2000 év (*Hellas és Memoir '44*). Aki pedig nehéz és összetett játéokra vágyik, nem fog csalódnai, ha átrágja magát az elragadó és mély *Terra Mystica* ismertetőjén.

A magazin hűséges olvasói most sem maradnak ajándék nélkül, a Rokokóhoz remek kiegészítő kártyák készültek, mint mindig, Print&Play alapon. Ahogy az már lenni szokott, tanácsaink most is ugyanazok: olvassátok a magazint, kövessétek a [JEM honlapját](#) és [Facebook oldalát](#), játszhatok sokat – és készüljétek április 1-re, hiszen magazinunk egy éves lesz, és az eddigiektől kissé eltérő meglepetésekkel várunk titeket!

Jó játékot!

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.



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.



Gyerekjátékok - Társasjátékok az óvodásoknak és kisiskolásoknak.



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



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



Fejlesztő játékok - Kisgyerekek, óvodások és kisiskolások számára kitalált játékok gondolkodásuk, érkeik és készségeik játékos fejlesztésére.

Bemutatók

- 5 Rococo
- 9 Havana
- 12 To Court the King
- 15 Thurn and Taxis
- 18 Memoir '44
- 23 Hellas
- 27 Repello
- 29 mIZÉria
- 31 Mindent a helyére!
- 33 Mackókaland
- 35 Say Cheese!
- 36 Crazy Office
- 37 Agricola
- 42 Terra Mystica

Játék - elmélet

51 Mitől jó egy játék?

Melléklet:



promóciós kiegészítő »

Bérelj fel egy aranykezű alkalmazottat, aki a bál legemlékezetesebb ruháit fogja neked elkészíteni!

JEM kupon akció

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

1. A kuponra 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 az MagicBox üzlete, és a kupon által biztosított kedvezmény igénybe vehető játék vásárlásához.
- » A kód pontos felhasználási lehetőségeiről és feltételeiről az MagicBox honlapján található tájékoztatás.
 - » A folyamat során a kupon igénybevételéről 3 címzett kap automatikus e-mail értesítést: a felhasználó, a JEM Magazin és az MagicBox.
 - » További információ olvasható a [JEM magazin](#) és az [MagicBox](#) weboldalán.

Bemutatók

Terra Mystica



Agricola



Havana



Rococo



Thurn and Taxis



Hellas



To Court the King



Repello



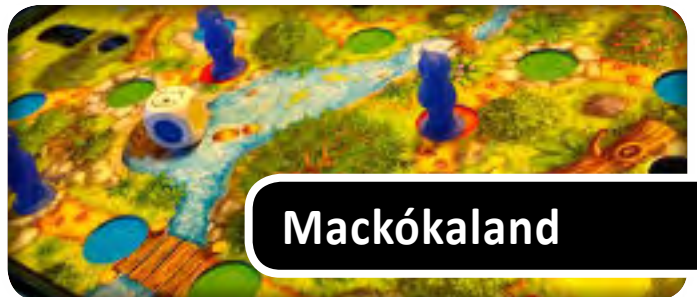
mIZÉria



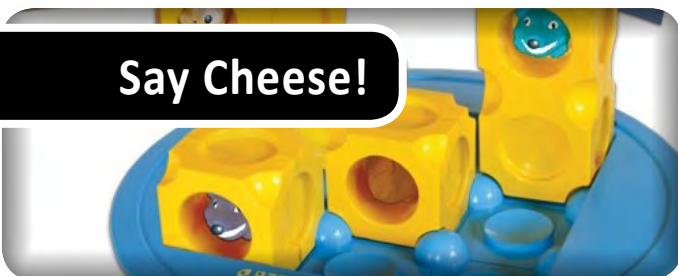
Mindent a helyére!



Mackókaland



Say Cheese!



Crazy Office





XIV. Lajos udvarában, a rokokó korszakban járunk, fényűző bálók és estélyek forgatagában. A meghívottak mindenkinél szebb és értékeesebb ruhákat igyekeznek szerezni, hogy felülmúlják egymást. Ehhez felkeresik a kor legjobb rendezvényszervezőit, hogy minden igényüket kielégítsék, és a bál legszebb ruhájában jelenjenek meg. Aki nem fukar, az a bál végi tűzijátékot is a palota teraszáról csodálhatja. A játékosok ruhakészítő üzletek tulajdonosai, és az a feladatuk, hogy minél több megrendelést teljesítsenek. Az elkészült ruhákat eladhatják a busás haszon reményében, vagy kölcsönadhatják egy rendezvényszervezőnek, aki felajánlja azt egy nemesnek, és cserébe presztízspontot szerezhetünk. Az a játékos lesz a legsikeresebb ruhakészítő, aki a legszebb és legértékesebb ruhákat tudja elkészíteni és értékesíteni.

Minden cégnek vannak alkalmazottai: 2 tanonc, 1 segéd és 2 mester. Az alkalmazottak tudásszintjüknek megfelelő munkákat végezhetnek, így a tanonc nem varrhat ruhát és nem fogadhat fel új munkatársakat, sőt a királyné kegyeiért sem állhat sorba, viszont elmehet anyagot vásárolni, és díszítéseket is készíthet. A segéd már varrhat, de csak kevésbé értékes és díszes ruhákat. A mester szinte minden munkafolyamatot elvégezhet: varrhatja a legdíszebb és legértékesebb ruhákat, felfogadhat újabb munkatársakat, díszíthet és anyagot is szerezhet, és a királynőhöz is elmehet egy kis kegyért.

A játék nem csak témájában, hanem küllemében is nagyon jól visszaadja a rokokó stílusjegyeit: pazar díszek és ruhák, díszes termék a palotában. A játék fő eleme a tábla, amely a királyi palotát ábrázolja; ennek 4 szintjén és teraszán folyik a játék. Ezen kívül van még raktár, munkaerő-mező, szobrok, szökőkút, kegymező és a műhelyek.

A játékosok rendelkeznek egy saját játéktáblával is, amin a lehetséges akcióik és a kártyák helyei találhatóak (ez az elem elhanyagolható lett volna, mivel ezt a funkciót egy kártyával is meg lehetett volna oldani).



A játék 7 körön keresztül tart. A körök elején a játékosok saját húzópaklijukból kiválasztanak 3 db kártyát (alkalmazottat), és ezekkel fognak tevékenykedni. A kezdőjátékos kijátssza az első lapját, és indul a játék. A következő akciókat hajthatja végre, minden alkalmazottal egyet:

Kegy szerzése

Ezt csak egy mester és a segéd szerezheti meg. A játékos kijátsszik egy mester- vagy segédkártyát, és elveszi a kegykártyát. Azonnal kap 5 livre-t, és ha ezt az akciót az utolsó, a 7. körben választja, akkor a játék végén kap 3 pontot. Ezen kívül ő lesz a kezdőjátékos mindaddig, míg egy másik játékos el nem megy a királynéhoz, és meg nem szerzi a kegyét.

Alkalmazottak felfogadása

Ezt csak a mester végezheti el, ezért egy mesterkártyát kell kijátsszani, és ezzel felfogadni egy újabb alkalmazottat. Ez egy érdekes mechanizmust von magával, mivel ha az első munkást fogadjuk fel a tábláról, akkor 5 livre-t fizetünk, de ha másodikként megyünk oda, akkor már csak 3 livre-t fizetünk, míg a harmadik munkás 1, végül az utolsó pedig 0 livre-be kerül. Viszont az, aki 5 livre-t fizet, előnyben is van, mivel ő válogathat a jobbnál jobb munkások közül.



Nyersanyagok beszerzése

A játékosok alkalmazottanként egy nyersanyaglapkát tudnak szerezni (persze vannak kivételek). Itt is hasonló módon zajlik a fizetés, mint a munkaerőszerzésnél: ha 4 vagy 3 lapka elérhető, akkor 2 livre-t fizetünk lapkánként, 2 lapkánál már csak 1 livre-t, és ha már csak 1 lapka van, akkor azt ingyen elvehetjük. A raktárban 3 szinten vannak a nyersanyagok, így van miből válogatni. A megszerzett lapkákkal két dolgot tudunk tenni: vagy megtartjuk, és olyan színű kelméket kapunk ez által, amelyet ábrázol, vagy eldobjuk, és így fonalat vagy csipkét szerzünk vele.

Ruhakészítés

Mint azt már említettem, ruhát a tanonc nem készíthet, csak a segéd és a mester. A ruhák bonyolultsága határozza meg, hogy ki készítheti el. Minél díszesebb és értékeesebb, annál nagyobb a valószínűsége, hogy azt csak a mester varrhatja meg. Ezt egy arany gyűszű jelzi a lapkán. A ruha megvarrásához kell az alkalmazottkártya és a megfelelő fajtájú és mennyiségű nyersanyag. Ha ezek a rendelkezésünkre állnak, akkor a ruha elkészíthető. Az elkészült ruhákat eladhatjuk azonnal; ilyenkor a ruha értékének megfelelő mennyiségű livre-t zsebelhetünk be, vagy kölcsönadhatjuk egy rendezvényszervezőnek, aki ráadja az egyik vendégre, aki abban tündökölhet a bál helyszínén. Eldönthetjük, hogy melyik szinten szeretnénk a ruhánkat viszontláttni, és arra is van lehetőség, hogy azonnali bónuszhoz jussunk ezeken a mezőkön: ez lehet pénz vagy nyersanyag. A ruhák elhelyezésének később fontos szerepe lesz.



Alkalmazott elbocsátása

Ez hálátlan feladatnak látszik, pedig nem az. Ezzel az akcióval ugyan elbúcsúzzunk egy értékes munkástól, viszont pénzhez juthatunk. A tanonc után 4, a segéd után 7, a mester után pedig 10 livre-hez juthatunk. Amikor ezt az akciót választjuk, akkor az érintett alkalmazott végleg kikerül a játékból, aki lehet egy induló vagy egy utólag felvett munkás is.



Dekorálás

Ezt minden alkalmazott végrehajthatja, mindössze a megfelelő pénzösszegre van szükség az alkalmazott mellé. Eldönthetjük, hogy a szökőkutat, valamelyik termet, a teraszt vagy a szobrokat dekoráljuk. Minden helyszín más előnyt biztosít, amit a játék közben vagy a végén szerezhethetünk meg.

Miután kijátszottunk egy alkalmazottkártyát, és annak végrehajtottuk az amúgy nem kötelező akcióját, lehetőségünk van egyes karaktereknél bónuszakciók végrehajtására. Ez lehet további nyersanyag szerzése, egy újabb ruha megvarrása, pénzszerzés vagy pontgyűjtés. Az alap mesterkártyáink kivételével minden karakter rendelkezik ilyen speciális képességgel, és ezeket érdemes is minden esetben kihasználni.

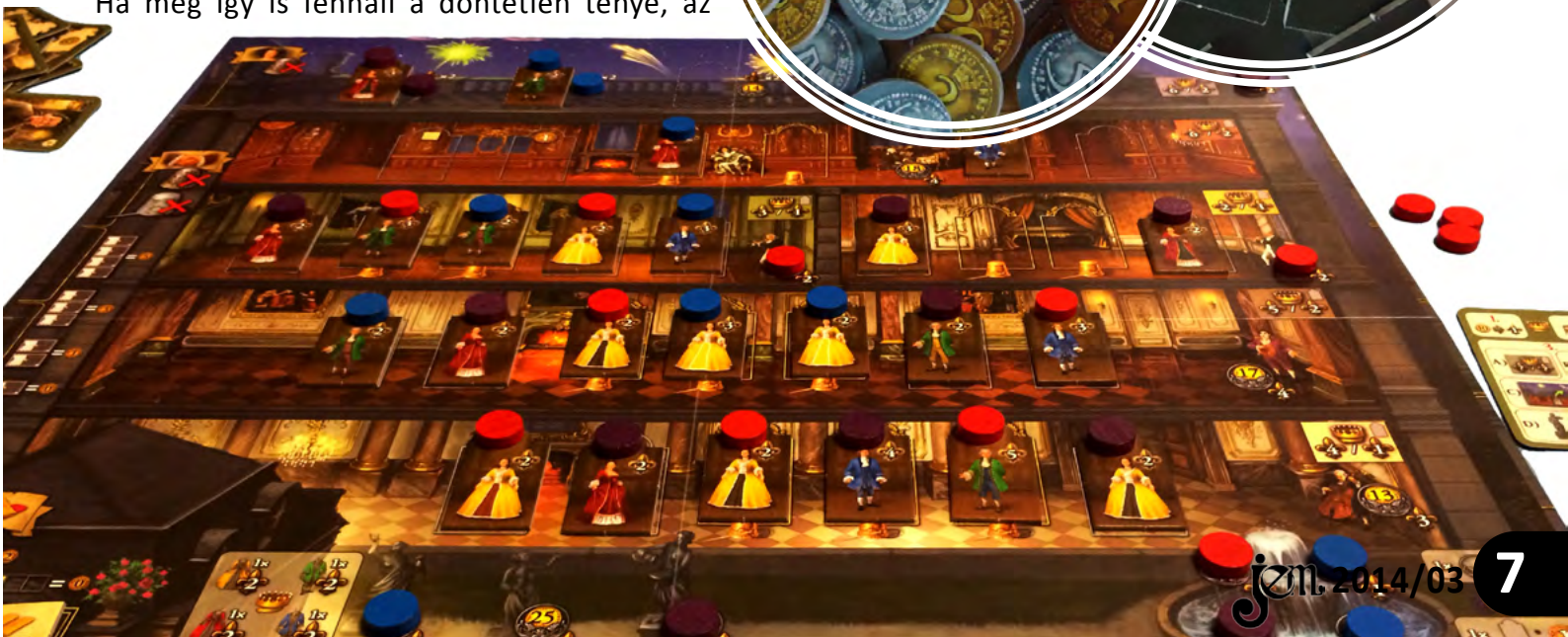
Amint minden játékos kijátszotta a kör elején választott három lapját, felkészülünk a következő körre, és kiosztjuk a bevételeket. Itt jön a szökőkút szerepe, mivel két szinten lehet díszítést elhelyezni rajta, és mindkét szint mást ad a játékosoknak. A felső szintet díszítő játékos az alap 5 livre bevételen túl további bevételhez jut: minden dísz után 1-1 livre-t kap. Az alsó szintet díszítő játékos minden saját készítésű és bérbe adott ruha után kap 1-1 livre-t. A bevételek kiosztása után a fel nem fogadott alkalmazottak eltávoznak, és jönnek az újak, az elfogyott nyersanyagok helyét pedig újra feltöltjük, majd jön a következő kör.

Az értékelés

A hetedik kör után utoljára megkapjuk a bevételeinket, és jön az értékelés.

Minden megmaradt 10 livre 1 pontot ér. Vannak olyan alkalmazottak, akik a játék végén adnak pontokat a tulajdonosaiknak. Ezek a pontok járhatnak az alkalmazottaink száma, az elkészített és bérbe adott ruháink, a felhalmozott nyersanyagaink vagy a díszítéseink után. Ezek általában 3-10 pontot hozhatnak a konyhára. Aki a királynő kegyét birtokolja, a játék végén kap 3 pontot.

Ezután szintenként kiértékeljük a palotát. Minden teremben a többségért jár pont, de ha valakik döntetlenre állnak egy teremben a ruhákat illetően, akkor az a játékos a nyertes, akinek több mester által készített ruhája van. Ha még így is fennáll a döntetlen ténye, az



győz, aki díszített a teremben, de ha ilyen nincs, és még mindig döntetlen az állás, akkor az érintettek mind megkapják a magasabb pontot, míg a második a kevesebb pontot kapja. A teraszon is megnézzük, hogy ki díszített többet, itt viszont döntetlen esetén az nyer, aki a legértékesebb díszet finanszírozta. Ezután a palota legfelső terméből felmennek a teraszra a kiváltságosak; ezek azok a személyek, akiknek a teraszon helyet biztosítottunk egy díszítéssel.

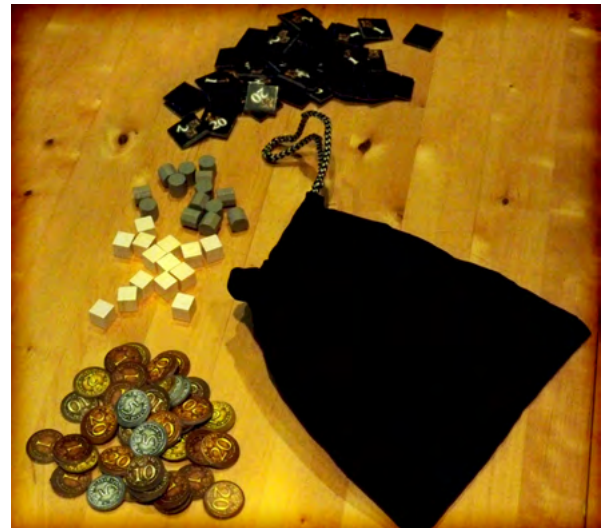
Végezetül összeszámoljuk a presztízspontjainkat, amiket a ruhákon, a díszeken, a teraszon és a szobrokon alkalmazott munkálatainkért kapunk.

A teraszon bábéskodó vendégek mellett, hogy a legjobb helyről nézhetik a tűzijátékot, szorzókat kapnak, ami 2 és 3 lehet, amivel az ott tartózkodó személyek presztízspontjait kell megszorozni és elszámolni. Miután minden játékos elvette a presztízspontjait, és azokat összeszámolták, kihirdetjük a győztest. Amennyiben a győztesek tekintetében döntetlen alakul ki, az nyer, akinek több pénze van.

Több parti után és többféle játékstílust követve arra a következtetésre jutottam, hogy a játék nagyon szép és jól kiegyensúlyozott. Ennek bizonyítéka, hogy három utat próbáltam ki, és ebből 2 győzelem és 1 második helyezés (ami holtverseny volt, de a másik játékosnak 10-zel több livre-je maradt) sikerült. Ha valaki a ruhavarrásra adja a fejét, vagy ha díszíteni támad kedve az egész játék alatt, az is lehet nyerő taktika. Sőt, ha egy kicsit ebből és egy kicsit abból is csinálunk, azzal is nyerhetünk. Azt viszont mindenesetre el kell mondanom, hogy a díszek száma korlátozott, és ha a többi játékos is díszítget, akkor bajba kerülhetünk. Én azt okoskodtam ki, hogy csak díszítek, és a játék végén a két legértékesebb teraszhelyre felküldök két vendéget, akik nagyon drága ruhákban díszelnek. Ezzel tudtam kompenzálni a díszek szűk számából akadó kevés pontot, és így kerültem holtversenybe. Menet közben varrtam ruhákat, de azokat azonnal eladtam, és így jutottam sok pénzhez, amiből tudtam finanszírozni a díszítési mániámat.

A játék nagy hátránya, hogy nagyon nehéz nyomon követni játék közben, kinek mennyi pontja van. Nem lehetetlen feladat, de aki kíváncsi, annak sokat kell számolgatnia. Összességében jó játéknak vélem, habár nem a legjobb 2013-as játék, mégis érdemes vele többet játszani, mivel a játék egyre jobban megszeretteti magát. Leginkább gamereknek ajánlom; családoknak csak akkor, ha már rutinosabbnak számítanak.

*Jó játékot!
dracsaba*



summárum

Rococo



Tervezők:	Matthias Cramer, Louis Malz és Stefan Malz
Megjelenés:	2013
Kiadók:	eggertspiele és Pegasus Spiele
Kategória:	Munkáslehelyezős, területfoglaló táblás játék
Ajánlott életkor:	12+
Játékosok száma:	2-5
Játékidő:	90 perc



kiadói
oldal



board
game
geek

Havana



Tervező: Reinhard Staupe

Kiadó: eggertspiele

Megjelenés: 2009

A Havana a Cuba-sorozat második tagja, ami csak lazán kötődik a sorozat másik két játékához, a [Cubához](#) és a [Santiago de Cubához](#). Az utóbbi játék ismertetője elolvasható a JEM magazin 2014. februári számában ([ide link](#)). A kapcsolat nem több mint, hogy mindhárom játék ugyanabban a környezetben játszódik, Michael Menzelnek ugyanazokkal a grafikáival, de eltérő mechanikával.

A játék során a kubai forradalom után kell új épületeket felhúznunk, hogy az ország fővárosa, Havanna ismét a régi pompájában ragyogjon. A játékot az nyeri, aki a különböző értékű épületek megszerzésével először eléri a 20 győzelmi pontot. Természetesen az építkezéshez különböző erőforrások kellenek: peso, munkás, értékes építőanyagok (tégla, homokkő, agyag és üveg; színes kockákkal jelölve) és törmelék (szürke kocka), amiket meg kell szerezni. Ennek a gyűjtögetésnek a módja teszi egyedivé a játékot.

Minden játékosnak ugyanaz a 13 lapból álló pakli áll a rendelkezésére, amelyek közül a legtöbb egy személyt (pl. Zsebtolvaj, Építészmérnök), néhány pedig valamilyen tevékenységet ír le (pl. Szieszta, Védelem), de legtöbbjük a különböző nyersanyagok megszerzését segíti elő. Minden körben ezek közül a szerepek közül, az általunk választott 2 lapnak az akcióját hajthatjuk végre. Ez egyszerűnek tűnik, de a választásunk határozza meg azt is, hogy az adott fordulóban mikor kerülünk sorra, és kritikus lehet, mivel egyszerre csak véges számú nyersanyag érhető el.

Minden lapnak van egy 0-9 értékű sorszáma: minél értékeesebb a lap, annál nagyobb ez a szám. Minden forduló elején a kiválasztott két lapunk értékéből képzünk egy kétjegyű számot úgy, hogy a kisebb érték kerüljön előre (pl. az 5-ös és egy 2-es lapból 25; a 0-ás és a 8-as lapból 08, azaz 8, és így tovább), és minél kisebb számot kapunk, a játékosok sorrendjében annál előrébb kerülünk. Egyenlőség

esetén többlépcsős összehasonlítás alapján (pl. kinek van kevesebb győzelmi pontja; ha ez egyenlő, akkor kinek van kevesebb színes építőanyaga stb.) a hátrányban lévő játékos kerül előrébb. Ezután a játékosok a megállapított sorrendben végrehajtják a kiválasztott lapok akcióit, és annyit építkezhetnek, amennyire elegendő erőforrásuk van. A megépíthető épületek közül legfeljebb 12 épület lehet az asztalon, két sorban, és mindig csak a sorok



valamelyik végén lévő épületeket lehet megépíteni. Ha valamelyik sorban az épületek száma 2-re csökken, akkor azt a sort kipótoljuk 6 épületre. Miután mindenki végrehajtotta az akcióit, kiegészítjük az elérhető nyersanyagok mennyiségét 3 pesoval és 3 véletlenszerűen húzott kockával. Végül megtörténik a szerepválasztás, és következhet az új forduló.

Minden fordulóban egy új szerepet választhatunk a kezünkben lévő lapok közül, és azt a lapot felhasználva képpel lefelé le kell takarnunk az egyik lent lévő, ebben a fordulóban használt lapunkat. A letakart lap a saját dobópaklinkba kerül, és a következő fordulóban az asztalon maradt két szerep akcióját hajthatjuk végre. A dobott lapok alapesetben csak akkor kerülhetnek vissza a kezünkbe, ha már csak 2 fel nem használt lapunk van. Ezt a lépést az aktuális fordulóban érvényes sorrend szerint kell végrehajtani, így a később következő játékosok már látják, hogy a többiek melyik korábban használt lapjukat fogják eldobni, de azt még nem tudják, milyen lap lesz azok helyett.

Lássuk, az egyes lapokkal milyen akciók érhetők el! (A lapok után zárójelbe rakott számok a lapok értékét mutatják.)



A **Szieszta (0)** semmilyen akciót nem ad, de segítségével hamarabb következhetünk a körben. Érdeemes jól időzíteni a használatát, amikor a másik lapunk miatt az adott fordulóban a sorrend számunkra nagyon kritikus.



A **Frissítővel (1)** visszavehetjük egy már eldobott lapunkat a kezünkbe, így annak újabb használatához nem kell számos körig várnunk. Emellett a lap alacsony értéke szintén segíthet a sorrendben előrébb kerülni.



A **Törmelék (2)** lappal az elérhető építőanyagok közül az összes törmeléket elvesszük. Értelemszerűen ha valaki ebben a fordulóban már használt előttünk egy ilyen lapot, akkor hoppon maradunk. Nincs olyan épület, aminek megépítéséhez törmelék szükséges, de 5 törmeléket be lehet cserélni egy általunk választott színes építőanyagra.



A **Védelem (2)** megvéd minket a Tolvajoktól és az Adószedőtől, azaz azoktól a lapoktól, amelyekkel a többiek a már megszerzett erőforrásainkban tehetnének kárt.



Az **Adószedő (3)** segítségével szerzünk 1 aranyat a bankból, de ami fontosabb, hogy minden utánunk következő játékostól kidobathatunk 1 építőanyagot és 1 munkást. Ha viszont a fordulóban későn került ránk a sor, akkor nem tudunk kárt okozni a többieknek.



A **Természetvédelemmel (3)** eltávolíthatjuk az egyik sor végén lévő megépíthető épületet a játékból. Ez jól jöhet akkor, ha mi a mögötte lévő épületet szeretnénk megépíteni, és szeretnénk ahhoz hozzáférni, de egy ellenfelünknek is keresztbe tehetünk, ha megfelelő időzítéssel eldobjuk azt az épületet, amire már fordulókat óta gyűjtöget.



A **Munkás (4)** és az **Építészmérnök (4)** 1-1 munkást biztosít. (Ezek mindig elérhetőek a közös készletből.) Ezen felül a Munkás segítségével még 1 munkást szerezhethetünk, ha az adott fordulóban mi hajtjuk vége először az akcióját. Az Építészmérnök pedig szükséges néhány épület megépítéséhez, amiket e lap híján akkor sem tudunk megépíteni, ha minden erőforrásunk rendelkezésre áll.





A Feketepiacca (7) 1 építőanyagot szerezhetünk, de nem az asztal közepén elérhetőek közül, hanem egyenesen a kockák húzására szolgáló zsákból. Ugyan nem árt hozzá egy kis szerencse, de ha a körben először hajtjuk végre ennek a lapnak az akcióját, akkor rögtön 2 építőanyagot szerzünk.



Számomra a játék szerepválasztó mechanizmusa egyedi. Egyrészt mindig két akciót hajthatunk végre, amiből csak az egyiket kell eldobnunk a forduló végén, így egy jó lapot akár több

körön keresztül is folyamatosan használhatunk. Másrészt a választást nagyon jól meg kell gondolni, mert a sorrend szinte minden lapnál fontos: ha a lappal az asztal közepén levő erőforrások közül szerezhetünk valamit, akkor azok véges mennyisége miatt az időzítés fontossága egyértelmű; ha pedig máshonnan szerezhetünk erőforrást, akkor is be van építve a lap akciójába, hogy aki először jön, előnyhöz jut, többet kap. Ha valaki képes nyomon követni, hogy eddig ki milyen lapokat játszott már ki, akkor előnyhöz juthat a többiekkel szemben (pl. nyugodtan kijátszhatom a Zsebtolvajt, mert a többieknek már nincs a kezükben a Védelem lap), de ez nem számottevő különbség, és a Frissítő lapvisszavételi lehetőségével lehet meglepetést okozni ezeknek a jó memóriával rendelkező játékosoknak is. Sajnos a játék nyelvfüggő, mert a lapok képességei szövegesen vannak feltüntetve, de egy segédlettel játszhatóvá lehet tenni a játékot az angolul nem tudók számára is. A szabályok és az akciók egyszerűek és gyorsan tanulhatóak, és emiatt könnyed családi játéknak tűnhet, csak arra kell felkészülni, hogy egyes lapok hatására direkt konfrontáció alakul ki. Viszont több energiát fektetve a tervezésbe és a taktikázásba a játék már komolyabb kihívást jelent, így akár gamereknek is ajánlom.

Eraman

A Zsebtolvajjal (5) és az Anyagtolvajjal (6) az utánunk következő játékosoktól lophatunk: vagy a pénzük felét, vagy egy építőanyagot. Ezek a lapok annyira értékesek, hogy kibúvót is biztosítanak arra az esetre, ha utolsók vagyunk a körben: ekkor egy általunk választott játékostól lophatunk. (Tudom, hogy az Anyagtolvaj a magyar nyelvben nem létező szó, de tudomásom szerint a Materials Thief angol kifejezésre eddig még mások sem találtak jobb fordítást.)

A Polgármester (8) és a Mama (9) a két legértékesebb lap. Segítségükkel az asztal közepén elérhető erőforrásokból megszerezhetjük a pénz felét, illetve a törmelék és a színes építőanyagok felét. A pénz arra is alkalmas, hogy 5 pesoért vásárolhassunk egy munkást. Ezeknél a lapoknál kifejezetten fontos a játékosok sorrendje, mert ha későn jövünk, lehet, hogy elpazaroltuk őket.

summárum

Havana



Tervező:	Reinhard Staupe
Megjelenés:	2009
Kiadók:	eggertspiele
Kategória:	Szerepválasztós, erőforrás-menedzselős társasjáték
Ajánlott életkor:	10+
Játékosok száma:	2-4
Játékidő:	45 perc



To Court the King



Tervező: Thomas Lehmann

Kiadó: Rio Grande Games

Megjelenés: 2006



A JEM korábbi számaiban elhangzott egy-két megjegyzés, ami a cikkírók kockajátékokkal kapcsolatos aggályait fejezte ki. Gondoltam, írok egy ismertetőt egy kockajátékról, csak hogy védjem a mundér becsületét. A To Court the King játékra véletlenül akadtam rá, de kipróbálás után nem bántam meg a megvásárlását.

A játék során a király kegyeibe szeretnénk kerülni. Hogy ez sikerülhessen, az udvar tagjain és szolgálóin keresztül vezet az út. Bizony, a hierarchia legaljáról kell elindulnunk, és eljutnunk a csúcsáig.

A játék dobozában 60 kártya található, amik igen vastag, jó minőségű papírból készültek, és rajtuk az udvar különböző tagjainak gyönyörű, már-már olajfestmény jellegű portréi láthatók.

Emellett található a játék legfontosabb kellékét jelentő 12 dobókocka, valamint egy kezdőjátékos-jelölő. Van még persze szabálykönyv, valamint minden játékos számára egy kétoldalas segédlet, ami a kártyák tulajdonságait részletezi. A játék doboza megfelelő nagyságú, és a kellékek tárolására tökéletesen megfelelő betéttel rendelkezik.

Minden játékos a körében 3 dobókockával kezd. Egy körön belül többször is dobhat, de minden dobás után legalább egy kockát félre kell raknia, amihez a kör végéig már nem nyúlhat, és beleszámít a kör eredményébe. Természetesen ha valaki már első alkalommal szerencsésen dob, és a neki megfelelő értékek jönnek ki, akkor akár az összes kockát azonnal félrerakhatja, és kiértékelheti a körét. A kevésbé szerencsések újradohatnak a még félre nem tett kockáikkal. Amikor kialakul a végső dobás, kiértékeljük, és a játékos választ egyet az udvar tagjai közül, akit sikerült megnyernie, és magához veszi a megfelelő lapot.

Az udvar tagjainak lapjain két tulajdonság van feltüntetve: milyen dobás kell ahhoz, hogy megszerezzük a lapot; és milyen képességet biztosít, ha már nálunk van. A megszerzéshez a körünk végén a dobásunknak valamilyen formációnak kell megfelelnie: pl. két pár, legalább 20 összértékű dobás vagy öt egyforma érték. Ha körünk végén a dobásunk teljesíti ezt a feltételt, akkor magunkhoz vehetjük a lapot, és a következő körtől használhatjuk a képességét. A képességek a dobásainkra vannak hatással: több kockával dobhatunk; megnövelhetjük, átválthatjuk vagy általunk választott értékre módosíthatjuk a dobott kockák értékeit; esetleg új kockát kapunk előre megadott értékkel. Ezen képességek csak az aktív (azaz félre nem tett) kockákra hatnak, és mindegyik lapunkat körönként legfeljebb egyszer használhatjuk.





A játék addig tart, amíg egy játékosnak sikerül 7 egyforma értéket dobnia. Ekkor elnyeri a király kegyét, de azt még meg is kell tartania. Ugyanis ezzel elindítja az utolsó kört, amelyben ő lesz az utolsó dobó. Ha valamelyik játékosnak sikerül jobbat dobna (azaz több egyforma értéket vagy azonos számú egyforma kocka esetén nagyobb értéket), akkor ő nyeri el a király kegyét, és ő áll nyerésre.

Annak a játékosnak, aki először szerezte meg a király lapot, annyi előnye van, hogy egyrészt megkapja a királynő lapot is, ami egy extra kockát ad a játékos által választott értékkel, valamint hogy ő jön utoljára, és neki elég egyenlőt dobnia az addigi legjobb eredménnyel, hogy visszanyerje a király kegyét. Értelemszerűen az nyer, akinél a játék végén a király lap van. Tehát nem feltétlenül az a győztes, aki először megszerezte a király lapot, hanem aki az utolsó körben a legjobbat dobja.



Feltűnhetett, hogy minden körben 3 kockával kezdünk, a király megszerzéséhez viszont 7 azonos érték kell. Egyértelmű, hogy a további kockákat adó kártyáknak nagy szerepe van. Viszont nem érdemes elfelejtkezni a dobások értékét módosító lapokról sem, hiszen ezek megfelelő felhasználásával és kombinációjával érhetjük el, hogy a kevésbé szerencsés kezűek legyőzzék azokat, akik mindig hatosokat dobhatnak.

Érdemes még megjegyezni, hogy a nagyobb értékű dobás csak a király kegyeiért folytatott harcban egyértelmű előny. Ha egy lap megszerzéséhez három egyforma érték kell, azt ugyanúgy el lehet vinni három darab egyes, mint három darab hatos értékkel. És ilyen esetekben azoknak a lapoknak a képességei, amelyekkel egyik kockánk értékét csökkenthetjük, hogy egy másikat növeljük, jobban használhatók pl. négyes értékek gyűjtése közben.



A játékosok között nincs direkt interakció, csupán annyi, hogy minden karakterből véges számú lap van, és általában kevesebb, mint ahány játékos. Így nem fog mindenki ugyanazokkal a lapokkal rendelkezni, és egy jó lap megszerzéséért komoly küzdelem folyhat. Itt érdemes megjegyezni, hogy a kezdőjátékos-jelölő a játékosok sorrendjével ellentétes irányban halad, így minden körben a kezdőjátékos az előző kör utolsó játékosa. Ezzel próbálták kompenzálni a sorrendből eredő hátrányokat.

Praktikus javaslat, hogy a lapokat aszerint rendezzük sorba és tegyük az asztalra, hogy legalább hány kocka kell a megszerzésükhöz. Így ha valaki tudja, hogy a lapjai segítségével legfeljebb ötre tudja emelni a kockái számát, akkor felesleges a hat kockát igénylő lapokat böngésznie. Ettől függetlenül érdemes valamilyen tervet kialakítani, hogy mely lapokat szeretnénk megszerezni, hiszen ritkán sikerül az első dobásra használható formációt dobunk, és a kitűzött cél határozza meg, mely kockákat szeretnénk félrerakni, és melyeket újradozni.



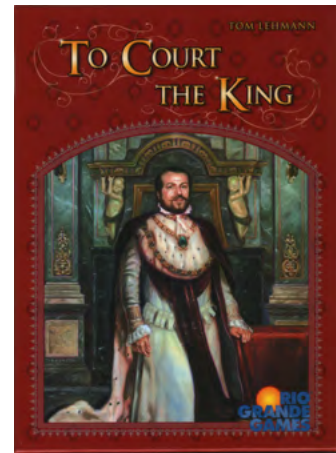
A játék teljesen nyelvfüggetlen, a lapok alján ikonokkal vannak jelölve a követelmények és a képességek. Ezeket az ikonokat könnyű megérteni, de sajnos a világosbarna háttéren sötétbarnával rajzolt szimbólumokat távolról kicsit nehéz felismerni. Ha valaki úgy érzi, hogy rosszul áll a szerencséivel, és egy kockadobáson alapuló játékban esélye sincs, javasolom, azért próbálja ki ezt a játékot, mert a megfelelő lapok begyűjtésével a szerencsétlenségből adódó hátrány ellensúlyozható. Ha sikerül olyat dobnunk, ami az adott körben egyetlen, még elérhető karakter megszerzéséhez sem elegendő, akkor választhatjuk a bohócot, akinek segítségével egy kockánkat újradozhatjuk, és további sikertelen dobások esetén átfordíthatjuk, hogy sarlatán legyen belőle, és bónuszkockát adjon. A jó hír, hogy a sarlatán az egyetlen lap, amelyikből több is lehet nálunk, így ha valaki folyamatosan rosszat dob és/vagy rosszul taktikázik, akkor is folyamatosan előre jut, csak kicsit lassabban.

A To Court the King egy egyszerű szabályokkal rendelkező könnyed kockajáték, amelyben minden körben egy kis logikai feladványt kell megoldani, hogy a kívánt lap megszerzéséhez szükséges kombinációt összehozzuk a már rendelkezésre álló lapok képességeinek segítségével. Többször előfordult már, hogy a játékosok egymást segítették a megfelelő értékeket összehozni, hiszen inkább ezek a kis agyjátékok jelentik a játék lényegét, mint a pusztán kockadobálás. Kevés olyan kockajátékot ismerek, ahol a dobásokban rejlő szerencsét ilyen jól sikerült ellensúlyozni egyéb taktikai elemekkel.

Eraman

summárum

To Court the King



Tervező:	Thomas Lehmann
Megjelenés:	2006
Kiadó:	Rio Grande Games
Kategória:	Sorozatgyűjtögető kockajáték
Ajánlott életkor:	10+
Játékosok száma:	2-5
Játékidő:	45 perc



kiadói
oldal



board
game
geek



Thurn and Taxis

Tervezők: Andreas és Karen Seyfarth

Kiadó: Hans im Glück

Megjelenés: 2006

Egy bizonyos Francesco Tasso a 15. században megbízható postaszolgáltatást hozott létre Észak-Itáliában, majd nem sokkal később az osztrák Alpokban. Harminc-negyven éven belül Európa összes fontosabb városa között jártak a Taxis-család postakocsijai. Nemcsak levelet, de csomagokat és embereket is szállítottak, majd lassan az első turisták is ezeken a postakocsikon kezdtek szétrajzani Európában. Érdekesség, hogy a Brüsszel-Párizs közötti távot 44 óra - télen 54 óra - alatt tette meg a postaszolgálat, míg ez ma a nagysebességű vonattal mindössze 1 óra 22 perc.



Andreas és Karen Seyfarth 2006-os játéka, a Thurn and Taxis ebbe a korszakba repít minket. A játékosoknak Bajorországban és környékén kell postahivatalokat létesíteniük. Andreas Seyfarth ezzel a játékkal másodszor nyerte el a Spiel des Jahres díjat, hiszen az ő neve már korábban is ismert volt az 1994-ben hasonló díjjal jutalmazott Manhattan, illetve a 2001-es – a gamerek szemében ma is ikonikusnak látszó – Puerto Rico tervezőjeként.



Maga a Thurn and Taxis emlékeztet a 2004-es győztes Ticket to Ride-ra. De míg ott vasútvonalat, addig itt postaútvonalat építünk; míg ott a városokat összekötő vonatkártyákat gyűjtjük, addig itt magukat a városokat. A leglényegesebb különbség, hogy ebben a játékban kicsivel több tervezgetésnek van helye, komolyabb játék, mint a Ticket to Ride, ugyanakkor még így is megmarad a könnyedebb játékokat jelentő családi kategórián belül.

Mindenki egy postakocsicéget vezet, és célunk, hogy saját postahálózatunkkal behálózzuk a térképet, vagyis hogy a táblán lévő 22 város közül minél több helyen legyen egy postahivatalunk. Ezt a következő módon tehetjük meg: amikor ránk kerül a sor, elveszünk egyet a felfordított 6 városkártya közül vagy egyet a húzópakli tetejéről (hasonlóan, mint a Ticket to Ride-ban). A kártyákon városok vannak, ahová postahivatalt lehet építeni.

A kezünkben lévő kártyákból egyet le kell tennünk magunk elé az útvonal építésére. Az első természetesen bármelyik város lehet, de a következőnek már szomszédosnak kell lenni a korábban lehelyezett várossal. A városok többsége szerencsére több várossal is szomszédos, így egy útvonal folytatása nem túl nehéz.

Ezután dönthetünk úgy, hogy kiértékeljük az útvonalunkat (ehhez legalább három városból kell állnia).





Ilyenkor az útvonalunkon lévő városokba postaállomást helyezhetünk méghozzá úgy, hogy vagy valamelyik érintett régió összes általunk érintett városában, vagy mindegyik érintett régió egy-egy városában alapítunk postahivatalt. Döntenünk kell tehát, hogy vagy csak egyforma, vagy csak különböző színű városokra építünk.

A kiértékelések után sokfajta bónuszpontot szerezhethetünk. Kezdjük azal, hogy kiértékelés után kaphatunk egy postakocsikártyát is, amely a játék végén győzelmi pontokat hoz. A 3-as postakocsival kezdünk, és a legmagasabb a 7-es szintű postakocsi (nyilvánvaló, hogy ezért jár a végén a legtöbb győzelmi pont). Ez cégünk fejlődését is mutatja, hiszen a 3-as postakocsihoz legalább 3 városból álló útvonalat kell létrehoznunk, a második kártyához legalább 4 városból álló útvonal kell, és így tovább, az utolsó, 7-es postakocsihoz legalább 7 városból álló útvonalat kell egyidejűleg kiértékelnünk. Ha valaki ezt megszerzi, akkor a többiek még egyszer sorra kerülnek, majd véget ér a játék. Hasonló módon ér véget a játék akkor is, ha valaki le tudja tenni mind a 20 postaállomását.



De, mint mondtam, sokfajta bónuszpont van. Így bónuszpont jár, ha valaki egy régió összes városában sikeresen alapított postaállomást. Természetesen akinek előbb sikerül ez, több pontot kap, mint akik utána következnek. Annak is bónuszpont jár, akinek minden régióba sikerül legalább egy postaállomást helyeznie. Szintén bónuszlapka jár annak, aki 5-6 vagy 7 állomásos utat hoz létre.

Vannak döntési lehetőségeink a játékban. Melyik bónuszra hajtsunk, melyik régióba építünk állomásokat? Menjünk egyenesen a

hosszú útvonalakért járó bónuszért, vagy szép sorban menjünk végig a 3-4-5-6-7-es útvonalsoron?

A játék variációs lehetőségét növeli, hogy minden körben rendelkezésre áll négy segítő, akik közül mindig csak egy személy segítségét vehetjük igénybe:

- » A **postamester** segítségével nem egy, hanem két lapot húzhatunk.
- » A **kézbesítő** segítségével kicserélhetjük az asztalon lévő 6 nyílt lapot.
- » A **kocsis** segítségével két lapot helyezhetünk le az útvonalunkhoz.
- » A **bognár** segítségével a soron következőnél legfeljebb két várossal rövidebb útvonalért is elvehetjük a postakocsikártyát. (Például a játékos megszerezte már a 6-os postakocsit, akkor a bognár segítségével már egy 5 várost érintő útvonalért is megkapja a 7-es postakocsit)

A **postaalkalmazottak** mindig nagy segítséget adnak, ezért minden körben érdemes igénybe venni valamelyikük segítségét.



A játék szép kivitelű, a játéktábla gyönyörű, élmény ránézni Michael Menzel munkájára. A szépen illusztrált táblán, illetve a kártyákon az érintett városok egy-egy jellegzetes épületét találjuk. Többféle út vezet a győzelemhez, több döntési lehetőségünk is van a játékban. A játék újrajátszhatósága magas, hiszen a városokból létrehozandó útvonalakból sok kombináció összehozható.

Aki a játékokban a játékosok közötti interakciót élvezzi, annak nem fog annyira tetszeni, hiszen itt nem igazán lehet keresztbetenni a játékosoknak, legfeljebb felvehetjük előle épp azt a kártyát, amit ő is szeretne, vagy kido-
batjuk azokat a lapokat, amik jók lettek volna neki. A játékban a szerencse szerepe a kártyahúzás miatt jelen van, de vigyázni kell, hogy az útvonalunk mindkét irányban nyitott legyen, ugyanis ha nem tudjuk tovább építeni, azaz nem tudunk hozzá új kártyát lerakni, akkor az addig épített útvonalunkat el kell dobnunk. Nem is kell magyaráznom, hogy ez milyen hátrányt jelent.



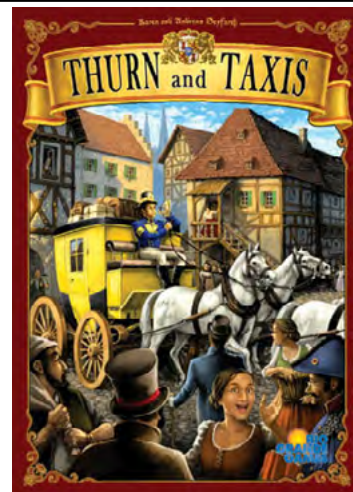
Egy jó családi játéktól elvárható, hogy a benne lévő szerencse mellett is jól működjön, és hogy a játékot egymás „gyepálása” nélkül, mindenféle gonoszkodást mellőzve is sikeresen tudjuk játszani. Ezen követelményeknek a Thurn and Taxis tökéletesen megfelel. A szépen illusztrált, szórakoztató családi játék hangulata magával ragadó, a fejlődés, építkezés minden örömeivel. A játékidő sem túl hosszú, mindig belefér egy visszavágó, így bátran ajánlható családoknak, baráti társaságoknak.

maat



summárum

Thurn and Taxis



Tervezők:	Andreas és Karen Seyfarth
Megjelenés:	2006
Kiadó:	Hans im Glück
Kategória:	Hálózatépítő, sorozatgyűjtögető táblás játék
Ajánlott életkor:	8+
Játékosok száma:	2-4
Játékidő:	45 perc



kiadói
oldal



board
game
geek

Memoir '44



Tervező: Richard Borg

Kiadó: Days of Wonder / Compaya

Megjelenés: 2004

Azt hiszem, a Memoir '44 esetében a játék szabályainak pusztán leírása és magának a játéknak a bemutatása foglalja el a kisebb helyet, míg a hozzá kapcsolódó egyéb megjelenési formák, kiegészítők, fórumok, rajongói kiegészítők stb. bemutatása már sokkal hely- és időigényesebb lenne. Itt és most

viszont csak az alapjátékról lesz szó, de reményeim szerint majd egy külön cikket szentelünk a kiegészítőknek és az összes „spin off” terméknek, hiszen nem vitás, hogy a játék megjelenése óta önállóvá vált, és úgymond saját életet él.

Mielőtt a szabályok ismertetésébe kezdenék, engedjétek meg egy kitérőt. Terjed a neten egy videó, a „társasjátékok szabályai 5 másodpercben” sorozat

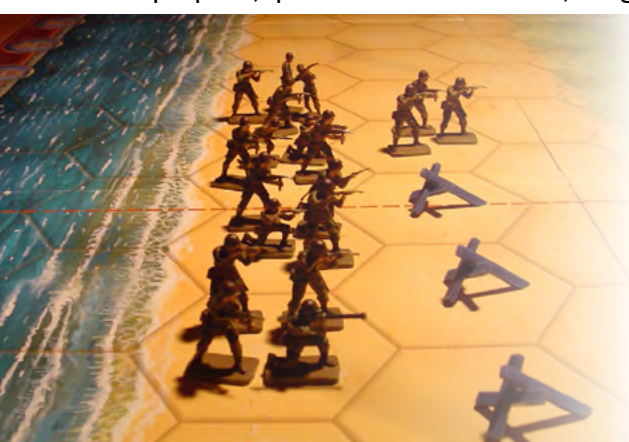


részeként, amiben a Memoir '44 bemutatásra került. A videó szerint úgy lehet összefoglalni a játékot, hogy „Dobj a kockával! Nem jó. Vesztettél.” Bár a kockáknak elég nagy szerepe van a játékban, ennél azonban mégis egy kicsivel bonyolultabb a helyzet.



A Memoir '44 egy kétszemélyes harci játék, amit 2004-ben, a normandiai partraszállás 60. évfordulójára készített a Days of Wonder Richard Borg játéktervező ötlete alapján. Az alapfelállítás szerint (mint ahogy 1944-ben is) amerikaiak és németek csapnak össze, közülük lehet kiválasztani, hogy melyik oldalt szeretnénk vezényelni.

A játékot egy 9×14 mezőből álló táblán játsszuk, ahol az egyes mezők nem négyzetek, hanem ún. hexák, azaz hatszögek. Magához az alapjátékhoz egy olyan táblát csomagolt a kiadó, amelynek egyik oldalán zöld mező, másik oldalán pedig egy keskeny tengersáv és parti homok, valamint ismét csak zöld mező található (ezt az oldalt használjuk a partraszállásoknál). Ezek a lehetséges harci terepek, amik azonban még csak lehetőségként jelennek meg, mivel a tényleges terepszonyokat magunknak kell kialakítanunk. Ugyanis a játékhoz a táblán kívül kapunk egy csomó tereplapkát, persze azok is hexák, hogy

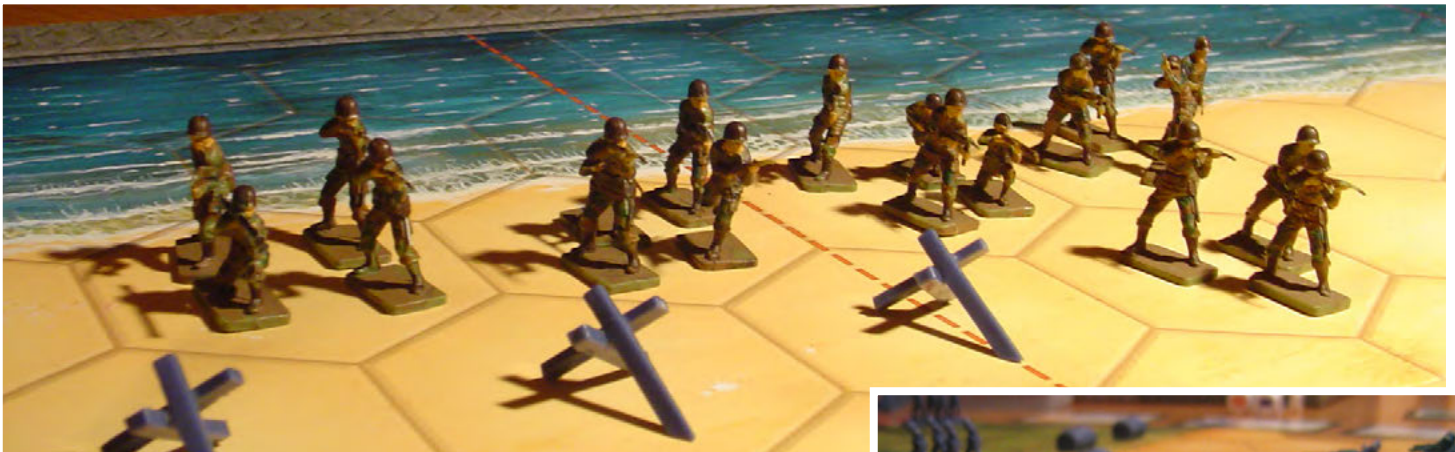


illeszkedjenek a tábla beosztásához. Az alapjátékban csak ötféle tereplapka van, úgy mint erdő, sövény, domb, falu/város, valamint folyó. Az óceán és tengerparti homok nem mint külön lapkák jelennek meg, hanem a táblára vannak nyomtatva, így ezek kiterjedése és elhelyezkedése a játékban adott, nem változtatható.

Kapunk még a játékhoz jó sok műanyag figurát: gyalogos katonákat, ágyúkat, harc-kocsikat, homokzsákokat, tankcsapdákat és szögesdrótot. Itt jegyzem meg, hogy a két szín, a német csukaszürke és az amerikai khaki zöld sajnos nem lett annyira markánsan eltérő, mint az esetleg a tervezőasztalon kinézett; én biztos, hogy élénkebb színekkel operáltam volna.

A dobozban van még néhány jelölő (náci Vaskereszt, amcsi Becsületrend, különleges egységek jelölői) és néhány tereptárgylapka (híd, bunker), és a legfontosabb: 60 kártya és 4-4 kocka. Az utóbbiak hat oldala nem számozott, hanem az alábbi figurákat jeleníti meg: 2 gyalogos, 1 tank, 1 zászló, 1 kézigránát és 1 csillag.

Lépünk a tettek (harc)mezejére, és lássuk, hogy mindezek az összetevők hogy hoznak létre igazi játékelményt. Először is – néha nem kis



viták árán, a kiegészítők számának növekedésével egyenes arányban egyre hosszabb ideig tartóan – kiválasztunk egy ún. scenariót, rossz magyar fordítással forgatókönyvet, vagyis harci helyzetet. Ez egyik ilyen pl. az A híd túl messze van (A Bridge Too Far) című legendás filmből ismert szituáció, amikor amerikai ejtőernyősök próbálják meg elfoglalni a hollandiai Arnhem melletti hidat a Rajnán. Ezekből a helyzetekből az alapjáték doboza csak 16+1-et tartalmaz, de ne csüggedjen senki, mert gyakorlatilag hetente születnek új térképek, és eléggé elvetemültnek kell annak lennie, aki valós időben akarja követni a Memoir '44 univerzum tágulását.



Ha megvan, hogy melyik csatát játszunk le, akkor a térképet követve felhelyezzük a terephexákat, azaz létrehozuk a tábla mezőt vagy tengerpartot ábrázoló oldalán a csata eredeti környezetére hasonló terepviszonyokat. Szintén a térkép tanácsait követve elhelyezzük a csapatainkat, majd húzunk annyi kártyát, amennyit az utasítás előír, és az kezd, akit a scenario kezdőként megnevez (vagyis aki anno a valóságban az első támadó hadmozdulatot megtette).

Nagyon jó, hogy pár sorban a csata tényleges lefolyását is olvashatjuk a térkép mellett. Ezáltal pl. könnyebb elfogadni, hogy egyes oldalak egyes esetekben sokkal erősebbek/gyengébbek, mint a másik, hiszen nem kivételezésről van itt szó, csak történelmi hűségről.

Választunk egy oldalt, és kezdődhet a csata. A tervező és a kiadó azt javasolják, hogy minden esetben két játékot játsszunk, azaz ugyanazt a csatát tapasztaljuk meg mindkét szemszögből. Ez egyébként a játék online változatának játszásakor is az íratlan szabályok részévé vált, tehát

ha valakivel online játszunk, illik neki megadni az esélyt egy fordított oldali játékra is (illetve minket is megillet ez a gesztus).

Amikor rajtunk a sor, egy kártyát játszunk ki, és ennek megfelelően egységeinkkel két fő akciónk lehet, és ezeket adott esetben kombinálhatjuk is: mozgatás és harc. Hogy mely csapatot mozgathatjuk, az attól függ, hogy a kezünkben lévő kártyák mit mutatnak. A kártyáink kétfélék lehetnek: szakasz-kártyák vagy taktikai kártyák. A tábla 3 területre van osztva, bal szárny, közép és jobb szárny. Ennek megfelelően kártyánk pl. mutathat egy hármas számot a bal szárnyon, azaz ezzel a kártyával 3 egységnek lehet parancsolni a balszárnyon. Lehet még a kezünkben taktikai kártya, amelyek elhelyezkedéstől függetlenül engedik a parancsok kiadását, pl. a „Közvetlenül a parancsnokságról” kártya (a nagy kedvenc) 4 egység irányítását teszi lehetővé akárhol a táblán. Az egységeinket (melyek egy-egy hexán foglalnak helyet) együtt mozgatjuk, tehát pl. mind a 4 gyalogost vagy mind a 3 tankot együtt; ezeket nem lehet sem szétosztani, sem egyesíteni.

Kijátszunk egy kártyát, mozgatjuk az annak megfelelő számú egységet (ez persze nem kötelező), majd harcolunk vele (ha tudunk), és húzunk egy új kártyát. Hogy egy egység hogy és mikor tud harcolni, az az egység típusától függ, és attól, hogy előtte mozgott-e. Például a gyalogos 3 hexa távolságra tud lőni, de csak akkor, ha nem vagy maximum 1 hexát mozgott előtte. Ha már kettőt (ami egyébként a gyalogos mozgásának maximuma), akkor már nem harcol – ugyanis kifáradt a menetelésben. Ellenben a harckocsi 3 hexát mozog, és még akkor is 3 hexányira tud lőni – elvégre mégiscsak strapabíróbb, mint a gyalogság.

Hogyan harcolunk? Erre vannak a kockák. Különböző számú kockával dobunk különböző távolságra lévő ellenség ellen. Például a gyalogos úgy lő, hogy 1, 2, illetve 3 hexányira lévő ellenfele ellen 3, 2 vagy 1 kockával dob, értelemszerűen. A harckocsi ellenben 1, 2 és 3 hexányira is 3-3-3 kockával "lő", itt tehát

a saját alakulat és az ellenség közti távolsággal arányosan nem csökken a dobott kockák száma. Akkor ez alapján, ha egy gyalogos egységünk 2 hexára megközelít egy ellenséges tankos egységet, akkor ellene hány kockával dob? A helyes megfejtés a 2... lenne, vagyis alapesetben így is van, de most kellene kitérni arra, hogy az egyes tereptípusok és különleges egységek mozgása és harca hogyan alakul – erre viszont az egész magazin sem elég. Ugyanis máshogy mozog a sima amerikai gyalogos, a francia ellenálló vagy a náci kommandós, de máshogy lehet mozogni parti homokban vagy dombra fel, városban vagy épp a tengerben. Máshogy lehet



A Memoir '44 univerzum online terjeszkedik, így az alábbi linkeken lehet további tartalmakat elérni: a játék hivatalos oldala, rajta az összes kiegészítő szabályával és egyéb jóféle [anyagokkal](#); egy [videó](#) a játékról; az online játék [elérhetősége](#); a játék fóruma, ahol a szerzőnek is [tehetünk fel kérdéseket](#); 230+ további [térkép](#); a hivatalos [FAQ \(GYIK\)](#), ami először mint [rajongói kiegészítő](#) jelent meg egy oregoni tanár, Jesse Rasmussenn végtelen eltökéltsége eredményeképpen, és amihez ennek a cikknek a szerzője is hozzá tudott járulni egy szerény, ám de fontos szabálytisztázó bejegyzéssel; vagy éppen a [térképtervező](#), amivel saját csatatereteket alkothatunk, akár a fizika törvényeinek is ellentmondva, ha épp úgy tartja kedvünk.

harcolni mezőn lévő ellenség vagy olyannal szemben, aki városban van, esetleg bunkerben bújt meg (tehát a dobható kockák száma változik az egyes módosító tényezők szerint). A szabályok a való életet imitálják, és ez az, amit én nagyon szeretek a játéokban; ez már szinte a szerepjátékokra hasonlít. Ha pl. egy tank bemegy egy városba, onnan kifelé az egyébként lehetségesnél kettővel kevesebb kockával lő, hiszen gondoljunk bele (öregbeknek a Halál 50 órája, fiataloknak a Ryan közlegény megmentése lehet a meghatározó filmélménye), hogy egy épülettörmelék között forgolódoó harckocsi mennyivel kevésbé ütőképes, mint pl. egy dombon lévő páncélos egység.



Dobásunk akkor ér találatot, amikor a kockánk a célpontnak megfelelő oldalát mutatja, azaz gyalogos esetében a gyalogost vagy a gránátot, harckocsinál a tankot vagy a gránátot, ágyúnál pedig csak a gránátot. A csillag nem talált (de ez csak az alapjátékra és az alapegységekre igaz, mert van olyan kiegészítő, amiben a csillag is találatnak számít), a zászló pedig az ellenfél visszavonulását jelent, méghozzá annyi hexát, amennyi zászlót dobtunk. Ha nem tud visszavonulni (mert pl. a tenger útját állja), akkor az is találatnak minősül. Ahány találatot ellenfelünk szenvedett, annyi bábut vesz le az egységéből, amely ha teljesen megsemmisül, akkor annak utolsó tagját átadjuk az ellenfélnek, aki azt elhelyezi a győzelmi pontokat (érdemrendet) jelző sávján. Minden egyes scenario esetében meg van határozva, hogy hány győzelmi pontot kell a győzelemhez begyűjteni, vagy ahogy mi szoktuk mondani, "hány medálos" a csata.

Ennyi a játék, illetve még sok-sok minden, ami nem fér el erre a néhány lapra. Az új táblák (sivatag/hómező vagy éppen az XXL méretű Breakthrough, azaz Áttörés tábla), a rengeteg különböző tereplapka, a csatateret (több száz), a különleges egységek, az új csapatok, a legújabb nagydobozos kiegészítő, amiben kb. 300 új figura van, az online játéklehetőség, a letölthető terepszerkesztő szoftver mind-mind azt igazolja, amit az alapjáték szabálykönyvének utolsó bekezdése is kimond: a Memoir '44 a végtelen lehetőségek játéka.



A sok dicséret után pár kritika a kivitellezéssel szemben: 3 tank (egy harckocsi egység) sehogy sem fér el egy hexán, felemelve szétesik a csapat, csúsztatva meg biztos, hogy széttolja a terephexákat. Az azonos terephexák nem azonos színűek az alapjátékban és a kiegészítőben. Csak 6 érdemrendnek van helye a győzelmi pontokat jelző sávon, de sok új scenario 7 medálos. A



különleges egységek lapkáinak nincs hely, így van, hogy pl. a négy gyalogos a fején egyensúlyoz egy jelzőt, ami nem elegáns. A kockák nem anyagukban színezettek, és rajtuk a jelek csak festettek, így könnyen lekopnak – ezt a kiadó is felismerte, így ha írtok nekik, ingyen küldenek postán 8 új kockát. A tartalom tekintetében talán azt vetném a játék szemére, hogy egyes scenarioikban az erőviszonyok elég egyenlőtlenek, és főleg az amerikaiak javára.

Zárásképp röviden a játékelményről. Talán eleget mond, hogy volt egy nyári szünet, amikor a fiam szinte minden nap játszottak legalább egy, de inkább két csatát, és én csak irigykedtem este munka után hazatérve – és szerettem volna, ha nekem is lett volna a munkahelyen nyári szünet.



Nekünk sok örömteli pillanatot adott a Memoir '44, és sokat alakította a gyerekek előregondolkodását és helyzetértékelését. Néhány 10 játék után elég csak ránézni a pályára és az erőviszonyokra, meg egy pillantás a kezdőkártyákra, és már látszik, hogy nehéz menet lesz a győzelem, ha nem éppen bukó... És igen, persze, a kocka jelenléte miatt van benne szerencsefaktor, és ismerek olyat, aki emiatt nem csípi a játékot. Viszont itt a kocka talán nem a vakszerencsét, hanem pl. azt is hivatott imitálni, amikor egy egység harcol, de nem ér el sikert. Megjegyzem, a Memoir '44-nél sokkal bonyolultabb szabályokkal operáló 2007-es Tide of Iron sem tudta kiiktatni a kockadobást. És talán nem véletlen, hogy a Memoir '44 a BGG (BoardGameGeek) listáján összesítésben az elég szép 79. helyen áll. Jó kis játék, nem kétség!

drkiss



summárum

Memoir '44



Tervező:	Richard Borg
Megjelenés:	2004
Kiadó:	Days of Wonder / Compaya
Kategória:	Kártyákkal irányított harci, kockadobós játék
Ajánlott életkor:	8+
Játékosok száma:	2
Játékidő:	30-60 perc



kiadói
oldal



board
game
geek

Hellas

Tervező: Franz-Benno Delonge

Kiadó: Kosmos

Megjelenés: 2002



Az ókori Görögország két legfontosabb városállama Athén és Spárta volt, amelyek nagyhatalmi státuszuk biztosítása érdekében létrehozták a saját szövetségeiket. Az Athén vezette Déloszi Szövetség és a Spárta vezette Peloponnészoszi Szövetség rivalizálása i.e. 431-ben háborúhoz vezetett, és végül Athén vereségével és a Déloszi Szövetség felbomlásával járt. Lényegében ebbe a korszakba illik bele *Franz-Benno Delonge* 2002-es játéka, a *Hellas*, hiszen a játékban két képzeletbeli városállam küzd az ókori Görögországban a hatalomért. A küzdelem szárazföldön és vízen történik, és mindkét fél igénybe veszi az istenek segítségét, hogy elérjék céljukat: a 10 város feletti uralmat.



Mindkét játékos egy-egy városállamot irányít. Céljuk egyre több várost ellenőrzésük alá vonni. Miután ez a játék 80%-ban európai típusú játék, 20%-ban pedig háborús játék,

így a játékosok vérmérsékletük szerint bővíthetik városaik számát új szigetek felfedezésével vagy a másik játékos által birtokolt város elfoglalásával.

A játékhoz 32 hatszögletű tájmező tartozik, amelyek tengert és egy szigetet vagy szigetrészletet ábrázolnak, várost kikötővel, illetve egyes lapkákon a város mellett még templom is van. A játékban istenkártyákat is találunk, illetve mindkét játékos kap 15 görög harcost és 10 hajót. Bár a bábuk műanyagból vannak, mind a hajók, mind a harcosok nagyon jól néznek ki, kitűnően meg vannak formálva.



A játék kezdeti szakaszában a játékosok felváltva tesznek le a kezdő, teljesen vízzel borított és egy delfin jelképpel ellátott tájmezőhöz tájlapkákat, és azokra elhelyeznek egy-egy embert és egy-egy hajót, egész addig, míg négy új tájlapka fel nem kerül. Ez a bevezető fázis, ezután kezdődhet el az igazi játék.



Ha egy játékosra sor kerül, akkor 3 különböző cselekvési lehetőség közül választhat: erősítés, tengeri hajózás vagy támadás.

Erősítés:

Az a játékos, aki az erősítést választotta, 3 akciót hajt végre. Ezek sorrendjét és fajtáját tetszőlegesen választhatja ki és kombinálhatja, vagyis akár ugyanazt az akciót többször is végrehajthatja.

Egy harcos felhelyezése: A játékos elvesz egy harcost a készletéből, és abba a városba állítja, amelyikben már legalább egy görög harcosa van. 3-nál több harcos nem lehet egy városban.

Egy hajó felhelyezése: A játékos elvesz egy hajót a készletéből, és abba a városba állítja, amelyikben már van harcosa. Hajónak nem szükséges már ott állnia, de lehetséges. Itt is ugyanaz a létszámkorlát van, vagyis 3-nál több hajó egy városban nem tartózkodhat.

Egy istenkártya húzása: A játékban három különböző istenkártya van: Poszeidón, a tengerek istene leginkább a tengeri hajózásnál segít; Arész, a háború istene harcoknál nyújt támogatást; Zeus, az istenek atyja, aki különböző játéksituációkban ad segítséget. Maximum 7 istenkártya lehet egyszerre a kezünkben, és nem lehet egy fajta istenkártyából 3-nál több.

Aki több olyan várost birtokol ellenfelénél, amelyekben templom is van, az nem 3, hanem 4 erősítést hajthat végre. Ezért figyelniünk kell arra, hogy ellenfelünk ne szerezhesse meg a templomtöbbséget.

Tengeri hajózás

Ez a birodalmunk békés növelésének módja. Aki ezt az akciót választja, elvesz egyet a lefordított táblaplakák közül, és lehelyezi, úgy, hogy két korábban lehelyezett mezőhöz vagy a delfines mezőhöz kapcsolódjon. Tenger csak tengerhez, sziget csak szigethez csatlakozhat. A legfontosabb, hogy a játékos csak akkor helyezhet le új mezőt, ha a szomszédos mezők vizén több hajója van, mint a játékostársának.



Ha ezeket a szabályokat figyelembe véve sikerül lehelyezni a lapkát, akkor a városba egy harcost kell tenni a készletből, de cserébe egy saját hajót le kell venni a közvetlenül szomszédos területek egyikéről.

Támadás

Ez birodalmunk harcias növelése, a másik játékos kárára. Ez a leghatékonyabb birodalomnövelő taktika, hiszen egyszerre növeljük a városaink számát és csökkentjük ellenfelünkét. Támadni lehet szárazföldről és a víz felől is. A szárazföldi támadás nehezebb, hiszen ott csak az azonos szigeten lévő városból küldhetünk csapatokat. Ilyenkor a szigeten lévő városokból mozgatjuk át harcosainkat úgy, hogy legalább egy harcosunknak a kiinduló városban kell maradnia védőnek. Ha a támadó harcosok száma eléri a védekező harcosok számát, akkor a támadás sikeres volt.



A víz felőli támadás annyival könnyebb, hogy általában vízen több város is lehet a megtámadott város szomszédja, ezért itt a győzelmi feltételek is szigorúbbak, vagyis a támadás csak akkor sikeres, ha a támadók száma legalább eggyel nagyobb, mint a védekezők száma.

Sikeres támadás esetén a vesztes leveszi a harcosait a városból, és leszedi a ki-kötőben lévő hajókat is. Ezek helyett a győztes saját hajókat rak fel.

Átcsoportosítás

A kiválasztott cselekvés végrehajtását követően átcsoportosítást hajthunk végre. Az erősítés után tetszőlegesen mozgathatjuk a harcosainkat a városaink között. Tengeri hajózás és támadás esetén csak az újonnan felfedezett, illetve elfoglalt városba küldhetünk harcosokat. Ne felejtsük el, hogy minden városunkban hagynunk kell legalább 1 védőt, és egy városban sem lehet 3 harcosunknál több.

A játék lényeges elemei az istenkártyák. Mindenképpen kell istenkártyát húznunk a játék közben, hiszen egyrészt ezek mindig valamilyen bónuszt adnak, ami nélkül nehéz győzni, másrészt ezek adják a játék változatosságát. Istenkártyák nélkül a támadások elég nyilvánvalóak, a támadás kiindulásától függően könnyű eldönteni a csata kimenetelét. A kártyák ezt befolyásolják, ezek hoznak igazi változatosságot, kiszámíthatatlanságot a játékba.

Kis dobozos, könnyen hordozható játékról van szó, a játékmenet könnyű és gyors. A szerencse persze megjelenik az istenkártyák húzásánál, de döntő jelentősége a taktikánknak van. Érdemes figyelni, hogy a másik hol hajt végre erősítést, és oda kell nekünk is koncentrálnunk. Miután egyik játékosnak sincs speciális tulajdonsága, ezért a játék teljesen kiegyenlített, szoros eredmények szoktak születni. Egyetlen igazi hátránya, hogy az istenkártyák miatt kicsit nyelvfüggő a játék, amin a játékszabályban lévő kártyafordítások tudnak segíteni.

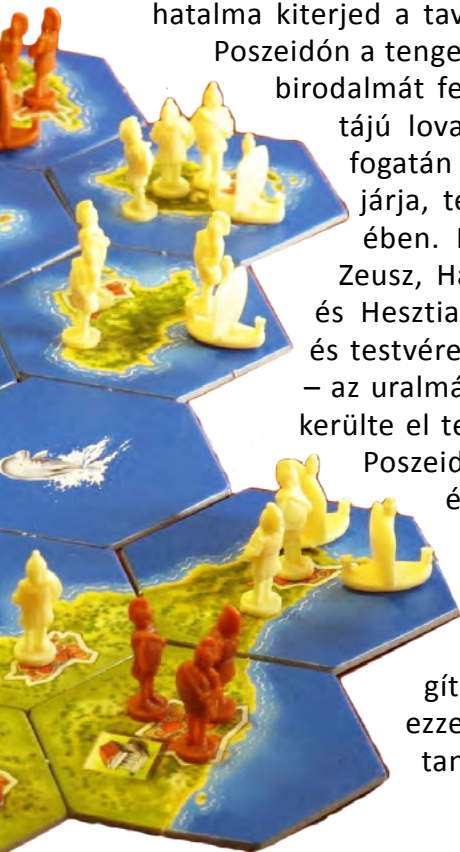
Egy kis mitológia:

Poszeidón görög isten (római megfelelője Neptunusz), a tenger és a földrengések istene; hatalma kiterjed a tavakra és a folyókra is.

Poszeidón a tenger mélyén, Aigaiban él, birodalmát fehérsörényű, bronzpatájú lovak által húzott aranyfogatán a tenger felszínén járja, tengeri állatok kíséretében. Kronosz és Rheia fia, Zeus, Hádész, Héra, Démétér és Hesztia testvére. Poszeidont és testvéreit születése után apja

– az uralmát fenyegető esetleges trónfosztás veszélye miatt – lenyelte. Egyedül Zeus került el testvérei sorsát, akit anyja egy barlangba rejtett el apja elől. Zeusnak hála Poszeidón megmenekült apja belsejéből, és szabadulását követően testvéreivel és szövetségeseivel véget vetett Kronosz uralmának. A győzelmet követően Zeus, Hádész és Poszeidón sorshúzással osztották fel egymás között a világot, így lett Zeusé az ég, Hádészé az alvilág és Poszeidóné a tenger, a Föld pedig mindenkié maradt.

Háromágú szigonyát a küklopszoktól és a százkezüektől kapta, amikor segített Zeusnak kiszabadítani őket Tartaroszból, vagyis az alvilágból. Poszeidón ezzel a szigonnyal képes óriási vihart támasztani, felkorbácsolni vagy lecsillapítani a tenger és a vizek hullámain, illetve földrengést okozni.



Felesége Amphitrité, a legszebb szirén volt, aki egyszer elkeseredésében belevetette magát az Atlanti-óceánba, ám egy delfin megmentette, és elvitte őt Poszeidónhoz, aki feleségül vette. Hálából Poszeidón a csillagképek közé helyezte el, ő a Delfin csillagkép.

Zeusz (római megfelelője Jupiter) az istenek és a mindenség királya, az ég és a villámok ura. Egy barlangban született Kréta szigetén, ahová anyja rejtette Kronosz elől. Miután Zeusz megszületett, Rheia egy bepólyált követ adott apjának a csecsemő helyett. Kronosz a csecsemőnek hitt követ lenyelte, melytől a gyomrából sorra léptek ki a lenyelt gyermekek (más verzió szerint Zeusz felnőttként felvágta Kronosz hasát, megint más verzió szerint pedig hánytatót adott neki).

A felnőtt Zeusz kiszabadította Kronosz testvéreit (a gigászokat, a küklopszokat és a hekatonkheireket) Tartaroszból, s helyükre a legyőzött Kronoszt száműzték a többi titánnal együtt. A küklopszoktól hálából megkapta a villámlást és a mennydörgést. Zeusz később feleségül vette nővérét, Hérát.



summárum

Hellas



Tervező:	Franz-Benno Delonge
Megjelenés:	2002
Kiadók:	Kosmos
Kategória:	Területfoglalás stratégiai játékok
Ajánlott életkor:	10+
Játékosok száma:	2
Játékidő:	30 perc



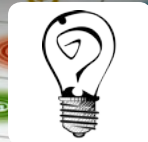
Arész (római megfelelője Mars) a görög mitológiában a háború istene, Zeusz és Héra gyermeke. Pallasz Athénével ellentétben nem bölcsen vezetett, és ezért nem a győzedelmes és igazságos háború, küzdelem istene volt, hanem az értelmetlen vérontás és kegyetlen öldöklés megtestesítője.

Arész, a vérengző isten amint meghallotta, hogy valahol a földön harc folyik, azonnal odasietett. Berohant a csata közepébe, és kiszámíthatatlanul kaszabolt, míg lehetett, nem nézve, hogy melyik sereg embereit öli meg. A szépség istennője, Aphrodité nem tudott neki ellenállni, és öt gyermeket szült neki. Magabiztossága és hatalma ellenére Athénével folytatott küzdelmeiből mindig vesztesen került ki, de több más csatában is alulmaradt a dühe és féktelensége miatt.

drkiss



Repello



Tervező: Arne Homström

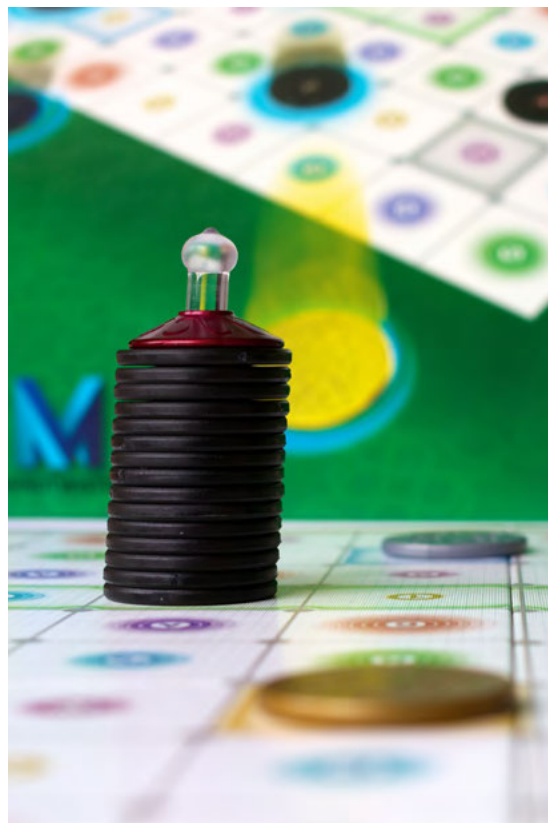
Kiadó: Mindtwister / Piatnik

Megjelenés: 2010

A *Repello* egy absztrakt logikai játék, amely a Piatnik jóvoltából magyarul is megjelent. Az absztrakt játékokra általában a száraz játékmenet jellemző, és komoly gondolkodást igényelnek. Szerencsére a *Repello* e tekintetben némileg kilóg a sorból, játékmenete alapján szinte a családi játékok kategóriája felé mozdul el. A játék tervezője Arne Homström, akiről – azon kívül, hogy ez az egyetlen megjelent társasjátéka – semmit sem tudok, de ha már a játékról szólok, természetesen, hogy legalább a nevét lejegyzem.

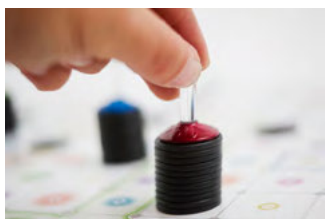
A játék maga eléggé hátul kullog a BGG (BoardGameGeek) listáján, és díjakkal sincs elhalmozva. Egyedül Svédországban nyerte el az Årets Spel nevű díj legjobb felnőtt társasjátéka címet megjelenése évében, 2010-ben.

A *Repello*-ban a játékosok célja a korongok és az ellenfelek tornyainak letolása a játéktábláról. Amint a korongok és a tornyok egymás mellé kerülnek, taszítani kezdik egymást, így akár láncreakció is beindulhat, amely végiggyűrűzhet az egész játéktérületen, és így értékes korongok hullhatnak le. A lehulló korongokat a lehullást megelőző akciót elindító játékos kapja meg.



Háromféle korong van:

- » fekete, 1 pontot ér;
- » ezüst, 3 pontot ér;
- » arany, 5 pontot ér.



A játék legérdekesebb része a torony és annak léptetése. A játék kezdetén mindenki kap egy tornyot, amelyen fekete korongok vannak. Az, hogy mennyi, attól függ, hányan játszunk: 2 játékosnál 15, 3 játékosnál 12, 4 játékosnál 10 korongot helyezünk fel. Ez egyben a játék idejét is meghatározza, ugyanis minden egyes lépésnél elhagyunk egy korongot, így értelemszerűen addig tart a játék, míg minden korong le nem kerül a toronyról. Ezt igen érdekes megoldással biztosították: a torony lehelyezésekor lenyomjuk a színes fedőlapot, így a torony a játéktáblára simul. Ha jól raktuk le a tornyot, akkor a lépéskor – a torony felemelésekor – a legelső korong automatikusan ott marad a kiinduló helyünkön.

A játék kezdetén fel kell tenni az előírt módon az ezüst és arany korongokat, illetve a fekete korongokból is négyet. A játékosok tornyait a középső részt körbevevő zöld mező valamelyikére rakják. A soron

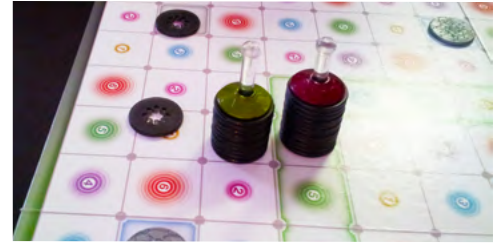


következő játékos eldöntheti, hogy a tornyát melyik irányba indítja el. Mehet egyenesen vagy átlósan, így általában 8 irányba is el lehet indítani a tornyot. Az adott irányban elhelyezkedő első mezők mutatják meg a lépés hosszát: annyi mezőt kell lépnünk, ahányas szám a lépés irányában a torony melletti mezőn látható. Előfordulhat, hogy bizonyos irányokban



gátolva van, sőt ritka esetben minden irányban gátolva lehet a haladás az abban az irányban található korongok és az ellenfelek tornyai által, ilyenkor a kezdő zöld mezőből kell újra elindulni. A torony a tábla széléről visszapattan, ha merőlegesen érkezik, akkor ugyanarra verődik vissza, ahonnan érkezett, ha átlósan érkezik, akkor átlósan verődik vissza a másik irányba.

Kezdetben csak 9 korong van a táblán, de a tornyok lépései után egyre zsúfoltabbá válik a játéktér. Ennek azért van jelentősége, mert ha olyan helyzet áll elő, hogy a lépések után korongok és tornyok állnak egymás melletti mezőkön, akkor feszültség alakul ki, amelyet fel kell oldani. A két tárgy ekkor taszítani fogja egymást, és az éppen lépésben lévő játékosnak az egyiket egy mezővel odébb kell csúsztatnia, méghozzá úgy, hogy a taszítás mindig egymással ellentétes irányban hat. Tehát fel és le, jobbra és balra, illetve átlósan egymással szemben. Ha a tolás eredményeként az eltolt korong vagy torony megint egy másik tárgy mellé érkezik, akkor újabb feszült helyzet alakul ki, és ezt is fel kell oldani. Így akár egy hosszú láncreakció is létrejöhet, és ezt egészen addig kell folytatni, míg minden feszültség feloldásra nem kerül.



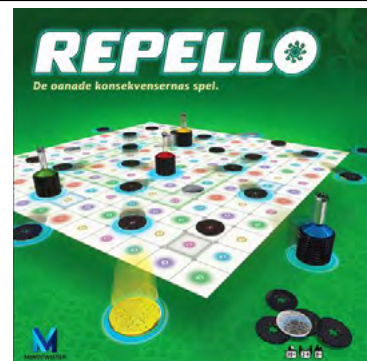
Ha a tolás eredményeként egy korong leesik a tábláról, akkor azt megkapja a tolást elindító játékos. Az ellenfél tornyait is le lehet tolni, mert ilyenkor nincs visszaverődés a tábla széléről. A soron lévő játékos ekkor megkapja az ellenfél tornyának legalsó korongját, így ellenfelének kevesebb lépése lesz majd, továbbá elvehet az ellenfele által összegyűjtött korongokból is egyet.

Ha elfogyott a tornyokból az összes korong, véget ér a játék. Összeadjuk a megszerzett korongok értékeit, és a legtöbb pontot elérő játékos lesz a győztes. A játék elég könnyed, a tologatásra gyorsan rá lehet érezni. Legkiszámíthatóbb 2 játékoskal, de jól működik 3 vagy 4 játékos esetén is. Hiába számít logikai játéknak, bátran merem ajánlani ezt a családi játékok kedvelőinek. Ha nem gondolkodunk túl sokat, gyors, pörgős játékot kapunk, amelyet nyugodtan játszhatunk gyerekekkel is.

maat

summárum

Repello



Tervező:	Arne Homström
Megjelenés:	2010
Kiadók:	Mindtwister / Piatnik
Kategória:	Logikai játék
Ajánlott életkor:	8+
Játékosok száma:	2-4
Játékidő:	30 perc



Piatnik

Egy játszós társaság egy alkalommal eljutott arra a pontra, hogy hiába volt kéznél minden kedvenc, senkinek sem akaródzott újabb órákat győzelmi pontokért taktikázni, játékba ölhető energia viszont még volt bőven. Jól esett volna valamiféle szellemesen szórakoztató játék, amiben a győzelmi feltételek hajhászása és a játékszabály kerete nélkül, közvetlenül is élvezhetjük egymás társaságát. Számba vettem, ilyen igényekkel mit találok egy magyar játékboltban, de kvízzjátékokon és az *Activity-n* kívül csak néhány népszerűbb asszociációs partijátékot, no meg ivós játékot tudtam felsorolni. Ennyire ne lenne igény az egyszerűbb és felnőtteknek szóló társas(ági)játékokra, amik inkább a szociális és kommunikációs képességeinket teszik próbára? Nyilván van. Neki is kezdtem a kutakodásnak, és így bukkantam rá a *Mizériára*.



Vagyis *mIZÉria*. A címet felfogva szinte érzem, ahogy a szerző rám kacsint. Mindenki számára ismert az a mindent kiválóan helyettesítő szó, ami szinte kitörölhetetlenül beragadt a fejünkbe. Valójában a létét lustaságunknak köszönheti, mert ha nem akarnánk mindent gyorsan elhadarni, mielőtt eszünkbe jutna az a nyelvünkről elszaladt huncut szó, nem mondanánk helyette, hogy izé... Ez az univerzális szó egy olyan társasjátékban, ahol szavakat kell elmagyarázni a többieknek, a „passz” vagyis a „nem tudom” potenciális megfelelője.

Szellemes izé a szavakkal

A *mIZÉria* nyersen definiálva egy szóasszociációs játék gyerekkorunk egyik kedvenc napközis játékával elkeverve. A soron lévő játékos a „Milyen? Ki? Kivel/Mivel? Miben? Mit csinál? Hol?” kérdésekre válaszolva ír körül egy-egy szót a párjának vagy a többi játékosnak. Ők ezt az öt szót próbálják kitalálni, és egymás után lejegyezni. A feladvány szavaiból képtelen és mulatságos mondatok jönnek ki, hát még a megfejtők próbálkozásai nyomán.

Mi az izé lényege?

Az előadó játékos számára csak annyi megkötés van, hogy a feladványa öt szavának mindegyikét legfeljebb három-három szóban adhatja játékos társai tudtára. A szavakat kártyán kapja meg az öt kérdőszó paklijából külön-külön húzva. Minden kártyán 6 szó szerepel. Hogy neki éppen melyiket kell magyaráznia, kockadobásból tudjuk meg. Nem kötelező minden szóra mondani valamit; ha nincs ötletünk vagy lusták vagyunk kigondolni, odavághatunk egy „izét”. Persze csínján kell bánni a varázsszóval, mert mikor a többieknek nincs sütnivalójuk arról, mit próbálunk elmagyarázni nekik, ők szintén ezt firkantják majd az adott szó helyére, pontot pedig csak a legkevesebb helyes megoldást adó játékos teljesítménye után kapunk, és csak a pontok segítségével haladhatunk a játéktábla mezőin a cél felé.



Hogyan lehet még izélni?

A játékot a játékosok felállításától függetlenül (mindenki mindenki ellen vagy szóló, azaz párban) kétféleképpen lehet játszani. A Mondat mIZÉria a fent ecsetelt módon zajlik. Ha gyorsabban forgó játékot szeretnénk, a Szó mIZÉria feliratú oldalára fordítjuk a játéktáblát. A játék lényege nem változik, a különbség annyi, hogy a feladvány csak egy szóból áll. A kártyát abból a pakliból kell húznunk, amelyen színű mezőn állunk (á la Activity).

Mit mondhatnék még... izé...

Átlagos szókinccsel és minimális szereplési hajlandósággal is jó szórakozás. Lámpalázás, de kreatív emberkék is hamar feloldódhatnak. Mindenképpen előnyös oldala, hogy nem feltétel az összeszokott társaság és a közös érdeklődés, ami meghatározó lehet mondjuk egy elszabadult Dixit parti esetében. Mellékesként mindenki kitalálhatja magát benne. Brillírozhatnak, akik szeretnek virágnyelven beszélni. A mondatok felolvasásában is kiélhetjük vélt szinkronszínészi képességeinket.

A mIZÉria kellően próbára teszi kreativitásunkat és fogalmazó készségünket. Joggal nevezik kommunikációs ezt a partijátékot, mert ha igazán megfog minket a játék, azon leszünk, hogy ne csak túlessünk a feladványokon, hanem minél izgalmasabbá és viccesebbé tegyük a többiek számára. A csapatjátéknál különösen fontos, hogy ráhangolódjunk a másokra.

A pontozásra csak azért nem térek ki külön, mert a szerepe szerint csak a jó teljesítményre motivál, és a játék idejének ad keretet, mindössze láthatatlanul sínen tartja a játékot. Nem a győzni akarás fog amúgy sem előbbre vinni minket, hanem hogy frappáns fejtörőket találjunk ki a többieknek, és kitaláljuk a többiekét.



A dobozon a középiskolások korosztályát húzták meg alsó korhatárként. Ettől függetlenül nyugodtan kipróbálhatjuk a pár évvel fiatalabb korosztállyal is. A 14 éves alsó korhatár csak enyhe figyelmeztetés arra, hogy bár a játék szókészletében nincsenek trágár és olyan szavak, amiket pironkodva kéne magyarázni, a létrejött mondatok olykor kétértelműek lehetnek. Talpra esett felnőttek minden bizonnyal moderálni tudják az ilyen helyzeteket.

norisz



summárum

mIZÉria



Tervező:	Baltazisz Brigitta
Megjelenés:	2010
Kiadók:	Briann Game / Magicbox
Kategória:	Szóasszociációs partijáték
Ajánlott életkor:	14+
Játékosok száma:	3-12
Játékidő:	15-90 perc



Mindent a helyére!



Tervezők: Gröber Gabriella és Kőműves András

Kiadó: Keller & Mayer

Megjelenés: 2013

Az előző számban indítottuk útjára a gyerekjátékokat ismertető sorozatunkat, és reményeink szerint sokaknak okoztunk ezzel örömet. A mostani cikk is egy kedves gyerekjátékot mutat be, és ezzel szeretnénk ötletet adni azoknak a szülőknek, akik a gyerekkoruk játékain kívül nem ismernek más társasjátékokat. Sőt, gamereknek is ajánlom ezeket a cikkeket, mivel egyszer ők is szülők lesznek, és a csöppségeknek nem lehet rögtön háromórás agyégető játékokat mutatni. Ezek a játékok azt a célt szolgálják, hogy a kicsik megtanuljanak másként gondolkodni.



A *Mindent a helyére* című játék szó szerint egy igazi ékszeres doboz, mivel a játék a dobozban zajlik, és sok szép alkatrész van hozzá. A kerettörténet szerint Peti egész délután a szobájában játszott, és lassan eljön a vacsoraidő. Vacsora előtt pedig, mint minden jó gyereknek, el kell pakolnia a játékait. Mi ebben fogunk neki segíteni. A szoba négy sarkában vannak az építőjátékok alkatrészei, és ezeket kell eljuttatni a helyükre, amiket a szoba közepén található hasonló formájú nyílások szimbolizálnak. A soron következő játékos dob a két kockával, amik közül az egyik a színt, a másik a lépések számát határozza meg. Ha csillagot dobunk, akkor a játék még izgalmasabb lesz, de erről majd később.

Miután dobtunk, kiválasztunk egy, a színnek megfelelő építőelemet, és egyenes vonalban lépünk vele a térhálós táblán. Arra a mezőre nem léphetünk, amin már van egy másik játék, de átugorhatjuk, ha a lépések száma ezt megengedi. Amint sikerül a helyére tenni egy elemet, azaz belepottyantani az azonos formájú lyukba, elvehetünk egy jutalomkorongot, amiket szép kis ábrák díszítenek.

Említettem a csillagot korábban: nos, ez további izgalmakat hoz, mivel ilyenkor választani kell egy színkorongot és egy formakorongot, amik képpel

lefelé vannak az asztalra téve. Amint felfordítjuk mindkét korongot, megtudjuk, hogy milyen színű és milyen formájú elemet lehet léptetni. Ha az adott elem nem áll rendelkezésre, mert korábban már a helyére tette valaki, vagy nem tud lépni szabályosan, akkor a játékos kimarad. Miután léptünk, vagy nem léptünk, visszafordítjuk a két korongot, és a játék folytatódik. Ezek a korongok így egy mini memóriajátékot alkotnak a játékon belül, mivel ha jó megfigyelők vagyunk, és fejben tudjuk tartani a 7 különböző korong információit, akkor a csillag dobásakor tulajdonképpen mi választhatjuk ki a mozgatni kívánt elemet. Amint az utolsó elem is a helyére kerül, a játéknak vége, és az nyer, aki a legtöbb jutalomkorongot gyűjtötte össze.

A játék 3 éves kortól ajánlott, és a szín-, formafelismerést fejleszti. Némi taktikát is igényel, mivel a játékosoknak nincs saját színük, így mindenki mozgathat minden elemet. Ez gamer játékoknál igen nagy problémát szokott okozni, miszerint emiatt királycsinálóvá válik a játék. Ennél a játéknál azonban pont az a lényeg, hogy úgy lépjek az elemekkel, hogy minél kisebb esélye legyen a többieknek arra, hogy eljuttassák az elemeket a helyükre. A játékot ajánlom családoknak, főleg kisgyermekeseknek, de ezen kívül is mindenkinek, mivel igazán szép és igényes játék.

Jó játékot!
drCsaba



summárum

Mindent a helyére!



Tervezők:	Gröber Gabriella és Kőműves András
Megjelenés:	2013
Kiadó:	Keller & Mayer
Kategória:	Kooperatív gyerekjáték
Ajánlott életkor:	4+
Játékosok száma:	2-6
Játékidő:	25 perc



Mackókaland

Tervező: Ladislav Mares

Kiadó: Ravensburger

Megjelenés: 2005



A gamerré válás felé vezető rögzös úton lényeges, hogy melyik életkorban kezdünk el társasozni gyermekeinkkel, és ehhez milyen első játékot választunk. Ugyanis első játéka az embernek csak egy lehet, ahogy ez a közhelyes igazság helytálló minden másra is, az első benyomástól az első szerelmen át az első fizetésig.

Azért kezdtem ilyen messziről és így megbonyolítva ennek a játéknak a leírását, mert nekünk ez volt az első igazi táblás játékunk, amivel a fiaim elkezdtek játszani kb. 3-4 éves korukban. Emiatt kötődik hozzá egyfajta személyes vonzalom és elfogultság is, ami miatt csak jókat tudok mondani a játékról – na jó, egyvalami borzasztóan rossz benne, de erről később.

Adott egy pálya, amit a játék dobozának aljára helyezünk, ugyanis (akár csak az Appenzell sajtvára című játékban, lásd a JEM magazin 8. számát [link ide](#)) szükségünk lesz függőlegesen a helyre, ahová a bábuink beeshetnek.

A pálya egy erdőt ábrázol, azon belül is egy kis patakot, aminek a mentén egy ösvény vezet végig. Az ösvénynek vannak állomásai, melyeket más-más színű körök jeleznek. Ezek a körök egyfelől lyukak a felső lemezen, másfelől színes korongok az alsó lemezen, és mivel a felső lemez elcsúsztható, ilyenkor megváltozik a kör színe, hiszen egy másik korong válik láthatóvá az alsó lemezből. Egyes körök köré kőrakást rajzolt a játék tervezője; ezeknek nagy jelentőségük lesz a későbbiekben, mivel a felső lemez eltolásakor ezek alatt nem egy másik szín, hanem egy lyuk nyílik meg.

A játék célja a szabály szerint a 3 mackónk elbújtatása az erdőben, de prózaian azt is mondhatnám, hogy a cél mindhárom figuránk beejtése a két táblalemezen át a dobozba.



Amikor rajtunk a sor, először eldöntjük, hogy a táblán a kezdéskor meglévő egy figuránkkal lépünk-e vagy új figurát hozunk be a táblára (összesen 3 van mindenkinek). Ha ez megvan, akkor dobunk a kockával, amelynek négy oldala négy színt mutat, további két oldalán pedig egy-egy mackófej van. Amikor színt dobunk, elindulunk az egyik medvénkkel a menetirány szerint, és a megfelelő színű mezőre lépünk. Ha mackófejet dobunk, akkor két dolgot tehetünk: vagy áttoljuk a táblát, és akkor a kövekkel jelzett mezők alatt megnyílik egy lyuk, és bepotytyan a figuránk; vagy az egyik bábuunkkal a leg-



közelebbi ún. rejtekhelyre (tehát a kővel körbevett mezőre) lépünk. Az nyer, akinek mind a 3 medvéje eltűnik a sülyesztőben.

Ennyi a játék, de azért ebben sokkal több van, vagy legalábbis lehet, mint esztelen lépegetés és tologatás. Egyrészt amíg mindenkinek csak egy-egy medvéje van, nem gond kiszámolni, hogy hová lép egy adott szín dobása után, de ha már kettő vagy három van fent, akkor el kell gondolkodni, hogy melyikkel érdemes az adott színre lépni, hiszen lehet, hogy az a szín rejtekhely, és eltüntethető a következő körben az egyik bábkunk. Aztán ott van a nagy dilemma, amikor mackófejet dobunk: tolni vagy nem tolni? Hiszen ha nem áll bábkunk lyuk felett, akkor nem kérdés, hogy nem tolunk, de mi van akkor, ha igen, és valaki másé is. Szerezsek úgy pontot, hogy közben a másik játékos is ponthoz juttatom? Egy gyerek számára bizony ezek a nagy kérdések a játék fontos pillanatai.

Ezért mondom én, hogy ez a játék nagyon jó kis első társas: mert sok mindenre megtanít, kezdve azzal, hogy a szabályoknak megfelelően kell lépni, folytatva azzal, hogy ki kell várni a másikat, és végül arra is, hogy vannak kétesélyes helyzetek, amikor egy kis türelem még jobb pozíciót adhat, ha nem kapkodjuk el a pontszerzést. Emellett viszont igazi gyerekjáték is: a grafikája nagyon szép, az erdő állatai aprólékosan megrajzoltak, a mackóbábuk jópofák, szép színes. Mi kell még?

Sajnos a tervezők úgy gondolták, hogy kell még valami, és ez nem lett más, mint egy mozgásérzékelős hangmodul, ami egy kis műanyag tartozék, elemmel, és ha áttoljuk a tábla felső lemezét, akkor – a szabály szerint – “hallhatod, hogy egy kismackó kacag” (vagyis nevető hangot ad ki). Ma már nem játszunk ezzel a játékkal, de az biztos, hogy én ma már csak úgy lennék hajlandó leülni melléje, ha kivennénk belőle azt a borzadály szerkentyűt, aminek a hangja legkevésbé sem mackóra emlékeztet, inkább egy robotgyerek mesterkélt vihogására. Hogy ezt az ígéretet be tudom-e tartani – mert, hogy legkisebb gyermekem úgy két év múlva jut el az abszolút kezdő játékos életkorba –, az még a jövő zenéje.

Hogy is szokás egy ilyen cikket zárni? Ja, igen: ideális családi játék, ajánlom mindenkinek. De most komolyan, nagyszerű bevezető/kezdő játék, és nagyon ajánlom ahhoz, hogy az első lépéseket begyakoroltassuk a csemétékkel, és ezen keresztül tanulják meg a legalapvetőbb dolgokat a gamerré válás rögzös (itt éppen erdei) útján.

drkiss

summárum

Mackókaland



Tervező:	Ladislav Mares
Megjelenés:	2005
Kiadó:	Ravensburger
Kategória:	Kockadobalós gyerekjáték
Ajánlott életkor:	4+
Játékosok száma:	2-4
Játékidő:	15 perc



Say Cheese!

Kiadó: Popular Plaything

Forgalmazó: MagicBox

Megjelenés: 2010



Elképzelte már valaki, hogy egy nagy buli után, amikor mindenki nyugovóra tér, előjönnek az egerek, és ott folytatják, ahol mi befejeztük? Hatalmas bulit csapnak, berágják magukat a maradékokba, és reggelig mulatnak. Ezt mostantól nem kell elképzelni, mivel a Say Cheese című játék pontosan erről szól.

A játék a Popular Playthings ötlete, és a Magicbox jóvoltából Magyarországon is elérhető. A játékra mondhatnám, hogy igen egyszerű, de ez nem fedné a valóságot. A nyolc éves kortól ajánlott játék nem tartozik azok közé a fejlesztő játékok közé, amiket pillanatok alatt meg lehet oldani. Az egyre nehezedő feladványok komoly fejtörést okoznak a játékosoknak.

A játék sztorija szerint az egerek buliznak, és ennek egy igen érdekes formáját választják, miszerint belerágják magukat a sajtdarabokba, és így fejfelé, tehetetlenül várják, hogy valaki a segítségükre siessen. Talán nem árulok el nagy titkot, de mi leszünk a kis egerek segítői 50 feladványon keresztül. A játékosok feladata, hogy a feladványoknak megfelelően elhelyezik a sajtdarabokat az asztalon, majd igyekeznek minél előbb átforgatni azokat úgy, hogy az egerek orra legyen felfelé. Ha ez sikerül, akkor az egerek örülnek, és megoldottuk a feladatot. Vannak egykockányi és kétkockányi sajtdarabok is, ezeket bármelyik irányba görgethetjük, de természetesen az asztalról nem lóghatnak le. A kétkockányi sajtdarabokat akár függőleges pozícióba is gördíthetjük, de ha ezt nem az asztal szélén csináljuk, akkor onnan nincs tovább, csak vissza.

Az első feladványok egyszerűek és fokozatosan vezetnek rá a játék logikájára, a 20. feladványtól egyre nehezebb a megoldás, és ez folyamatosan fokozódik az 50. feladványig. Biztos, hogy nem lehet ripsz-ropsz végigjátszani az összes feladványt, és az is biztos, hogy második nekifutásra is komoly kihívást jelent az egerek rendezése. Egyedi ötlet, kitűnő minőség, annak ellenére, hogy műanyagból vannak a játék alkotórészei. Egyszemélyes játék, de akár többen is fölé görnyedhetnek, és közösen feszülhetnek neki a feladványoknak.

Ajánlom szinte mindenkinek, akár 7 éves korú gyerekek is tudnak játszani vele, sőt az első 20 feladatot 6 éves gyerekek is ügyesen megoldották, és élvezték a sajtok görgetését.

drcsaba



Say Cheese!



Kiadó:	Popular Plaything
Forgalmazó:	MagicBox
Kategória:	Egyszemélyes készségfejlesztő logikai játék
Ajánlott életkor:	8+
Játékosok száma:	1
Feladatok száma:	50



Crazy Office



Kiadó: Huch and friends / Gémklub

Megjelenés: 2008

A Crazy Office egy zseniális EKJ (egyszemélyes készségfejlesztő játék). Egy irodában játszódik, ahol az ott dolgozó személyeket és tárgyaikat kell okosan elhelyezni az irodaszobákba. Egyetlenegy, ám nagyon fontos szabály van: egy szobában csak egy személy és csak egy tárgy lehet. Jelen esetben a kaktusz és a kutya is tárgynak számít.

A dobozban megtaláljuk a táblát, vagyis a darabjait, mert mint egy puzzle-t, úgy kell összeraknunk a kétszintes irodaházat (persze csak síkban). A játék nehezedeése az irodaház felépítésén is látszik, mert egy bizonyos számú feladvány után a szobákat is át kell variálni. Ha az irodaház kész, kezdődhet a játék. Kezünkbe vesszük a feladványfüzetet, és megnézzük az egyik feladványt (tanácsos az elején kezdeni). A megadott információkat figyelmesen követve megpróbáljuk a személyeket és a tárgyakat a megfelelő helyükre beilleszteni.

Több jelzés is van a játék folyamán, amelyek megmutatják, hogy

- » melyik személy és melyik tárgy van egy szobában;
- » két dolog egymás mellett van, de két különböző szobában;
- » mi van egymás alatt;
- » egymás mellett vannak, de nem tudni, hogy melyik van a jobb és melyik van a bal oldali szobában;
- » egy bizonyos személy nem lehet egy bizonyos tárggyal szomszédos szobában;
- » mi nem lehet mi alatt;
- » mi/ki van az emeleten;
- » mi/ki van a földszinten;
- » van alatta valami, de nem tudni, hogy mi (tehát az emeleten van);
- » van mellette valami, de nem tudni, hogy mi.

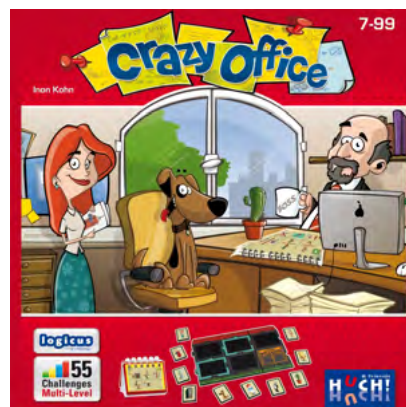
Eleinte csak néhány jelzés alapján kell megoldani a feladatot, de később, ahogy nehezedik a játék, úgy egyre több információ jelenik meg, és egyre változatosabbak.

Én nagyon szeretem ezt a játékot, mert nagyon ötletes, és viszonylag hamar nagyon komoly és nehéz feladványok jönnek. Talán ezt lehet mondani a legnehezebb EKJ játéknak. A grafikája nagyon aranyos, és egy kicsi humor is megtalálható benne, mint például a dobozon rögtön a laptop márkája. Sajnos vannak olyan jelzések, amelyek nem mindig egyértelműek, de ki lehet logikázni, hogy mit is jelent, és könnyedén játszható tovább. A gyerekek is nagyon szeretik, sokszor nem csak egyedül, hanem akár ketten is leülnek elé, és együtt oldják meg a feladatokat. Rendmániások, irodai dolgozók előnyben!

Jó játékot!
Anett



Crazy Office



Tervező:	Inon Kohn
Kiadó:	Huch / Gémklub
Kategória:	Egyszemélyes készségfejlesztő logikai játék
Ajánlott életkor:	7+
Játékosok száma:	1
Feladatok száma:	55



Agricola



Tervező: Uwe Rosenberg

Kiadó: Lookout Games / Compaya

Megjelenés: 2007

Uwe Rosenberg legsikeresebb társasjátékában, a 2007-es Agricolában a földművelés és állattenyésztés nehéz és fárasztó világába kalauzol minket. Nincs más dolgunk, mint fejleszteni a házunkat, felszántani a földünket, termesztani a gabonát és a zöldségeket, szaporítani az állatainkat, karámot építeni nekik, és etetni egyre gyarapodó, de szerencsére szorgosan dolgozó kis családjunkat. Ebből a felsorolásból is látszik, nem egyszerű a gazdák élete, még itt, a játékban sem. Minden, amit termelünk vagy tenyésztünk, étellé alakítható, ami megment az adott körben az éhenhalástól, pontosabban attól, hogy szegyenünkre ételt kelljen koldulnunk. Lássuk be, milyen gazda az, aki még saját embereit sem tudja megetetni. Viszont minden átalakított termény és feldolgozott állat hiányozni fog a játék végén! A „melyik ujjamba harapjak” érzés gyakori e játék közben, mégis szórakoztató, változatos, sokszor újrajátszható, rengeteg taktikára ad lehetőséget. Szerintem megunhatatlan játék!



A játéknak két változata van, a könnyedebb családi verzió és az összetettebb gamer verzió. A családi verzióval érdemes kezdeni, ahol megtanulható a játék mechanikája, a körök sorrendje, az akciók jó kihasználásának mikéntje. Ezután következhet a kártyákkal bonyolított változat, ami az igazi változatosságát és mélységét adja a játéknak. De haladjunk szépen sorban.

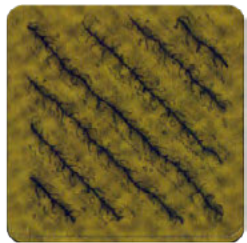
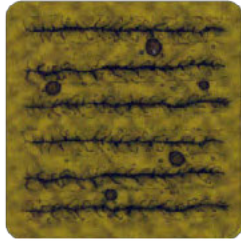
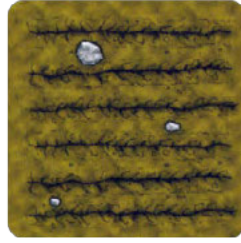
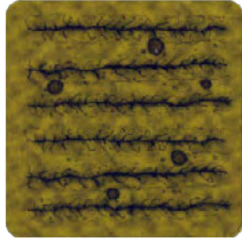
A központi tábla több részből áll, amelyen a kezdő akciók mellett helyet kapnak a 6 fordulóra osztott 14 körben egymás után feljövő további akciókártyák is. Emellett található az ún. Nagy fejlesztéskártyák táblája, amelyeket majd megépíthetünk, segítségükkel ételt készíthetünk, és győzelmi pontokat szerezhetünk a játék végén.

Fontosnak tartom megjegyezni, hogy minden: a kártyák, a fa alkatrészek, a játéktáblák grafikája, az utolsó madárijesztő szalmakalapjának kilógó kis szalmaszáláig aprólékosan megtervezett, kidolgozott, szemet gyönyörködtető és hangulatos! Gyönyörű kivitelű játék, tele jó minőségű fa alkatrészsel, tényleg öröm kézbe venni a játékot.

Minden játékos kap egy saját játéktáblát, melyen egy kis faviskó két szobáskáján és 13 üres legelőn kívül semmi sincs. A feladatunk a játék végére egy állatokban és növényekben gazdag, jól kihasznált (telezsúfolt) farm felépítése lehetőleg minél több kőszobával, minél több csemetével, állattal és növényvel. A nehézség abban rejlik, hogy nem választhatunk egy dolgot, amire koncentrálna nagyon magas szintre fejlesztjük gazdaságunk egy részét, mert a játék végén minden pontot hoz, amink van, és minden mínuszpontot ér, amink nincs.

Az agricola latinul földművest jelent, amely az ager (föld) és colo (művel) szavak összeolvadásából alakult ki.





Mindenki lét munkással kezd, akik egy-egy szobában laknak. A játékosok egymás után küldik embereiket dolgozni, vagyis elfoglalni egy akcióhelyet és azt azonnal végrehajtani. Egyesével küldjük el az embereket dolgozni, így a második emberünket akkor küldhetjük el, ha újból ránk kerül a sor. A munka végeztével a nap végén hazamennek a fáradt munkások, ebből áll egy kör. A fordulók végén, amelyek 4-3-2-2-2-1 körből állnak, a betakarításkor aratni kell bevetett földjeinkről, szaporodnak az állataink, és meg kell etetni az embereinket is. Látszik, hogy a játék előrehaladtával egyre rövidülnek a fordulók, vagyis egyre hatékonyabban kell kihasználnunk folyamatosan fejlődő gazdaságunk lehetőségeit.

A játéktábla és az akciólehetőségek a játékosok számától függően változnak. Ezzel jól kiegyenlített a játék 2, 3, 4 és 5 játékos esetén egyaránt. Van egyszemélyes verzió is, de erről később fogok beszélni. Több akcióhely olyan, amelyre minden kör elején adott számú nyersanyag vagy állat kerül, és ha abban a körben senki sem viszi el, halmozódik.

Két játékos esetén 11 akcióból választhatunk az első körben, három játékos esetén 14, négy-öt játékos esetén pedig már 17 választási lehetőségünk van. Ráadásul minden körben eggyel bővül az akciók száma. Az új akciók véletlenszerűen jönnek elő a fordulókön belül, de a 6. fordulóban lévő akciók állandók, amiről egy kis segédleten tájékozódhatunk, hogy már előre készülhessünk a feljövő új lehetőségre.



Nézzük át gyorsan az akciókat

Vannak helyek, ahol a négy nyersanyag (fa, agyag, nád, kő) valamelyikét vagy kombinációját kapjuk. Amikor napszámba küldjük el emberünket, két ételt kapunk, míg ha halászat akcióra küldjük, akkor a körönként felhalmozott ételt hozza nekünk haza.



Szántás: Egy mezőt felszánthatunk, vagyis lerakhatunk egy szántóföld-lapkát. (A szántóföldeknek egybefüggő területet kell alkotniuk a farmunkon.)

A gabona- és a zöldségmezőkön egy gabonát, illetve egy zöldséget kapunk. Ezeket a **vetés akciónál** vethetjük el a szántóföldünkre, illetve a raktárunkban lévő gabonából itt tudunk **kenyeret sütni**.

Kerítés: Meglévő fáinkért kerítéselemeket vásárolhatunk, és karámokat alakíthatunk ki a mezőnkön. Fontos építési szempontok: egy mezőnyi bekerített területen 2 állat lehet, és egy karámban csak egyféle állatot tarthatunk. Összesen 15 kerítéselem áll rendelkezésünkre a karámok építésére. A fordulók végén csak akkor születik új állat, ha elfér a karámban.

Istálló: Fáért istállót vehetünk, amellyel megduplázhadjuk karámunk befogadóképességét, vagy szabad mezőre téve ott egy állatot tarthatunk. Később persze ezt körbevehetjük kerítéssel, de elmozdítani már nem lehet.



Állatakciónk: Birkát, vaddisznót vagy szarvasmarhát szerezhethetünk, amelyeket a karámokba vagy az istállóba helyezhetünk el.

Szobaépítés: Amilyen anyagból van az adott pillanatban a házunk, olyan anyagú szobával bővíthetjük, természetesen annak az építőanyagnak – és nádnak a tetőhöz – befizetésével.

Felújítás: Érdekes szobáinkat felújítani, fából agyaggá, majd abból kővé, hiszen a játék végén minden egyes agyagszoba 1, míg minden kőszoba 2 pontot ér.

Családbővítés: Ha van elég szobánk, jöhet a gyermekáldás, hogy aztán a porontyot is befoghassuk dolgozni, de vigyázat, a sok éhes szájat a fordulók végén meg kell etetni! (A játék végén viszont 3 pontot ér minden családtagunk.)

Kezdőjátékos: Nagyon fontos hely, hiszen a kezdőjátékos-jelölő mindaddig nem vándorol, míg valaki ennek az akciónak a használatával meg nem szerzi. Óriási előny lehet, ha te tehetsz először bábút a kör elején.



Fordulók vége, betakarítás:



1. **Aratás:** Szántóföldjeink dúsan teremnek, mindegyikről a felső gabonát vagy zöldséget learatva raktárunkba tehetjük további felhasználás céljából.
2. **Etetés:** Minden emberünk 2 ételt eszik, kivétel az utolsó körben született családtag: az újszülöttek csak 1 ételt esznek. A körök során több helyről gyűjthettünk ételt, átalakíthattuk gabonánkat a kemencénkben, vagy most levághatjuk állatainkat, illetve megsüthetjük zöldségünket a tűzhegyen vagy a sütőben. Végzésük esetén a gabona és zöldség egy az egyben is étellé alakítható. Ha ez sem segít rajtunk, koldussá válunk, és minden hiányzó ételünk után kapunk egy kolduskártyát, amely mínusz 3 pontot jelent a játék végén. Ez ebben a játékban rengeteg, tehát jobb elkerülni; az etetés az egyik legnehezebb része a játéknak, érdemes magunkat bebiztosítani ezen a téren.
3. **Szaporodás:** Megnézzük állatainkat, és minden fajta, amiből van legalább egy pár, az 1-et szaporodik, ha van helye az újszülöttnak.

Az etetéshez levágott, de a szaporodás miatt visszakerülő állatok szakszava agricolas körökben a „*visz-szaszaporodik*” ige, a „*ne kelljen már bedobni és újra föltenni*” fölösleges cselekvéssorozat kiküszöbölésére. Pont elég macera minden kör elején a „*töltés*”, vagyis a kikerülő nyersanyagok és állatok fölrakása. „*Tettél már birkát? Hé, itt mennyi nád volt? Elvitte valaki a követ?*” Ezt a részét sokan nem szeretik a játéknak, de mindig van egy lelkes „*bankos*”.



Az utolsó forduló csak egy körből áll, utána rögtön újra egy betakarítási fázis jön, és ezután már csak a végső számlálás van hátra. Praktikus táblázatba tudjuk felvezetni külön-külön a javakért kapott pontjainkat és a levonandó mínuszainkat. Mínuszpont jár, ha nincs egyáltalán gabonánk vagy zöldségünk, ha hiányzik bármilyen állat vagy marad üres terület a földünkön. Nehéz, de nem lehetetlen mínuszpont nélkül befejezni a játékot.



A gamer változatban a táblát megfordítjuk, ahol néhány akciónak módosított, átalakult változata található. Izgalmas kombinációkra és az akciók felerősítésére szolgáló plusz kártyák kerülnek a kezünkbe. A mesterségkártyákat a Mesterség kijátszása akciómezőn (az elsőt ingyen, majd a továbbiakat ételért cserébe) tehetjük aktívvá, innentől a képessége folyamatosan hat, segít a kártya tulajdonosának. A **Nagy fejlesztések** mellett pedig megjelennek a **Kis fejlesztéskártyák**



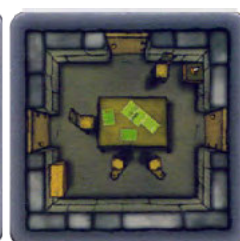
is, amelyeket sok akció mellett játszhatjuk ki, pl. a kezdőjátékos-mező már nem ételt ad, hanem egy Kis fejlesztéskártya kijátszásának lehetőségét. Ezeknek a kártyáknak van nyersanyagköltségük és esetleg feltételük is, és a játék végén pontot is érhetnek. Pl. a Könyvespolc kártya leépítésének feltétele, hogy már legalább 3 mesterségkártyánk legyen kijátszva, 1 fába kerül, és a játék végén 1 pontot ér. A képessége alapján mesterségkártya kijátszásakor kapunk 3 ételt.

A fejlesztések erőssége változó, szerencse is kell, hogy jó kombinációt tudjunk letenni. Nem kell törekedni az összes kártya kijátszására, néhány jókor, jól felhasznált segítség nyerővé teheti kis farmunkat. 169 mesterség- és 139 kis fejlesztéskártya van a játékban, és ezekből 7-7 lesz a kezünkben. Ez egyrészt azt jelenti, hogy biztosítva van a változosság és ezáltal az újrajátszhatóság, másrészt a kártyák nem egyformán erősek. Emiatt célszerű „draftolással” elosztani a kártyákat, vagyis

a játék kezdete előtt mindenki elvesz egy-egy kártyát a mesterség- és a kis fejlesztéskártyák közül, majd a többi továbbadja, úgy ahogyan a 7 Csodában, így alakítva ki a 7-7 lapból álló paklijait.

Uwe Rosenberg úgy látszik, sokszor nem tud kivel játszani, mert rendszeresen elkészíti játékaik egyszemélyes verzióit, nincs ez másként az Agricolánál sem. Ez a fajta játék nem adja vissza igazán a játék lényegét és mélységét. Arra jó, hogy a játék mechanikáját begyakoroljuk, de a játék igazi előnyei több fővel érvényesülnek csak.

A játék mechanikája és tematikája jól kapcsolódik egymáshoz, ezért könnyű beleélni magunkat. Valóban érezhető, hogy mennyire nehéz egy gazda mindennapi élete. Talán ezért is könnyű a játékot megszeretni. Összetettsége ellenére a családi verziót már gyermekek is élvezettel játsszák. Az aranyos állatfigurák hamar elnyerik tetszésüket, nekik mindegy, hogy állat vagy ember az új-





gamerek számára kötelező darab. Lehet imádni vagy megőrlöni tőle, de mindenképp ki kell próbálni!

maat & mandala

A cikkhez különböző kiadású Agricolákról válogattunk képeket. A külföldi kiadók a magyar kiadástól eltérő fafigurákat mellékeltek saját Agricolájukhoz.

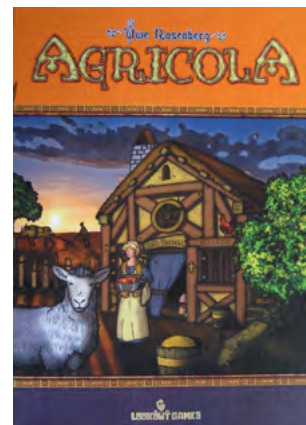
szülött, az mind cuki számukra, márpedig ilyenek mindig vannak a játékokban. Nem véletlen, hogy a 8 éves lányom előbb játszott Agricolát, mint én. Tapasztalt játékosoknak persze a gamer verziót ajánlom, mert az adja meg a játék teljességét, amikor a kezünkben lévő lapokat felhasználva, kombinációkat kialakítva fejlesztjük még jobban a gazdaságunkat.

Az *Agricola* állandó választás elé állít minket, főleg igaz ez a gamer verzióra. Annyi lehetőség áll előttünk, annyi mindenre szükség van, ehhez képest mindig kevés az emberünk. Ez állandó fejlődést okoz a játékban, de mégsem érezzük kényszeredettnek, mert az akciók nagyon egyértelműek, jól működnek, igazán hosszú töprengés, gondolkodás, holtidő kevés van a játékban. Nem véletlenül található a BGG (BoardGameGeek) dobogójának harmadik fokán, úgy, hogy volt az első helyen is. Véleményünk szerint valóban az egyik legjobb társasjáték azok számára, akik szeretik az európai típusú társasjátékokat. A

játék a kártyák miatt erőteljesen nyelvfüggetlen, de szerencsére a Compaya jóvoltából magyarul is elérhető a játék. Az *Agricola* a társasjátékok világában igazi klasszikus, mondhatni alapmű,

summárum

Agricola



Tervező:	Uwe Rosenberg
Megjelenés:	2007
Kiadó:	Lookout Games / Compaya
Kategória:	Munkáslehelyező gazdasági játék
Ajánlott életkor:	8+
Játékosok száma:	1-5
Játékidő:	30 perc / fő



board
game
geek

Terra Mystica



Tervezők: Jens Drögemüller és Helge Ostertag

Kiadó: Feuerland Spiele

Megjelenés: 2012

Képzeljünk el egy világot, ahol a négy elem (tűz, víz, föld, levegő) váltakozó áramlásának mágiaja vallási kultuszok virágzásában uralkodik, melyet apró és óriási, különleges és egyszerű, varázslatos és hétköznapi fantázialények népesítenek be, kiket egyazon áhított cél vezérel: terraformálni, építeni, fejleszteni, rítusokban szolgálni és ezeken keresztül a leghatalmasabb fajjá válni. Ennek érdekében óriások és mágusok zúznak és égetnek porrá kopár hegységeket és éjsötét mocsarakat, nimfák és boszorkányok sivatagokból és pusztaságokból teremtenek zöldellő erdőket, félszerzetek és kultisták alakítanak porlepte területeket és végtelen tavakat termékeny földeké, sellők és szaporaszerzetek borítanak árba sziklás és kiszáradt vidékeket, és emelnek hatalmas vízi városokat. Mindezt rengeteg szorgos munkás, temérdek arany és a négy elem hét papjának segítségével – a tűz, a víz, a föld és a levegő köré épített vallásuk és kultuszaik nevében. Íme a Terra Mystica világa.



A *Terra Mystica* egy 2012-es születésű komplex stratégiai társasjáték 2-5 személynek 14 éves kortól, mely akár hosszú órákra is lekötheti a komolyabb és mélyebb gondolkodást kedvelő és igénylő játékosok figyelmét. Lényegét tekintve egy erőforrás-akkumuláló (felhalmozó), fejlesztésre épülő, területfoglaló játék, mely egy viszonylag könnyen elsajátítható akcióválasztó mechanizmust alkalmaz. Ez utóbbi ravasz kihasználásával, megfontolt tervezéssel, ügyes időzítéssel és helyezkedéssel szerezhethetünk a játékban minél több győzelmi pontot, és válhatunk a legnagyobbyszerűbb fajjá. A tavalyelőtti esseni újdonság mára már igen előkelő helyet foglal el a BGG (BoardGameGeek) játéklistáján (6. hely), és talán a legtöbben egyetértenek abban, hogy ezt a rangot méltán kiérdemelte.

A játékban a különböző tulajdonságokkal bíró 14 elérhető faj közül egyet irányítva próbálunk meg minél több győzelmi pontot szerezni a saját színünknek megfelelő területek felhasználásával és kialakításával, épületek és városok emelésével, hajók és terraformáló eszközünk (ásó) fejlesztésével és papjaink egy-egy kultusz szolgálatába helyezésével. Az egyes játékokban a lehető legtöbb pont összegyűjtéséhez nem lesz szükségünk szerencsére, de annál inkább a komoly és összetett stratégiai tervezésre és a taktikai jellegű döntések megfelelő időzítésére.

A 6 forduló mindegyikében a játékosok egyenként, egymás után hajtanak végre akciókat főként a különböző erőforrásaikat felhasználva (pénz, munkás, pap, mana, ásó) legfeljebb addig, amíg az adott fordulóban a készletük tart. Ezek segítségével emelnek épületeket, városokat, fejlesztik a képességeiket, és terraformálnak szomszédos területeket olcsóbban vagy drágábban – a színüket mutató hexagonok helyzetének és a fajok elérhető tulajdonságainak megfelelően. A különböző épületek különböző erőforrások felhalmozását és felhasználását, esetenként – fajtól függő – speciális akciók végrehajtását teszik elérhetővé, legtöbbször a következő fordulókra vonatkozóan. A Kunyhók munkást adnak, a Kereskedőházak pénzt és manát termelnek, a Templomok és a Szentély papot, az Erőd pedig fajonként eltérő lehetőséget és/vagy erőforrást biztosít (speciális akció, mana, munkás, ásó, győzelmi pont stb.). Az épületek leépítési sorrendje meghatározott, a megfelelő területre először a Kunyhókat húzhatjuk fel, ezeket fejleszthetjük Kereskedőházzá, majd ez utóbbiakból épülhetnek fel az Erőd vagy a Templomok. Egy Templomot átalakítva emelhetjük fel a Szentélyünket. A fejlesztés gyakorlatilag cserét jelent: a leváltott épületünket vissza kell helyeznünk a játékosablánk (fajtáblánk) annak megfelelő ábrájára, melyet természetesen később újra felhasználhatunk.



A játék főbb elemei:

Fordulólapkák

Az adott fordulót jelző és arra vonatkozó bónuszlapkák

Játéktábla

7 féle színű hexagonokat (hatszögeket) ábrázoló játéktérrel

Kultusztábla

4 kultuszsávval (tűz, víz, föld, levegő)

Kegylapkák

A Templomok és Szentély felépítésével elérhető egyszeri vagy állandó (többször használható) bónuszt biztosítanak

Városjelölők

A város feltételeinek teljesítésekor választható bónuszok

Játékosablák (fajtáblák)

A hexagonoknak megfelelő 7 színben, mindkét oldalukon különböző fajokkal

Bónuszlapkák

A fordulók elején választhatók, különféle bónuszokat biztosítanak



A játékban megtalálható erőforrások és lehetséges felhasználásuk:



Pénz - építésre és fejlesztésre (ásás, hajózás)



Munkás - építésre, fejlesztésre (ásás) és ásásra (ásó) – pénzként is felhasználható 1:1 arányban



Pap - építésre, fejlesztésre (ásás, hajózás) és kultuszsávon való haladásra: munkásként is felhasználható 1:1 arányban



Mana - a játéktáblán található mana-akciók végrehajtására: pénzként (1:1), munkásként (3:1), papként (5:1) is felhasználható a jelzett váltási arányban



Ásó - „virtuális” erőforrás (nem halmozható) – terraformálásra

A terraformálható területek (hexagonok) és a hozzájuk tartozó fajok és színek:



- » **Sivatag** (Nomádok, Fakírok) – sárga
- » **Termőföld** (Félszerzetek, Kultisták) – barna
- » **Mocsár** (Alkimisták, Sötétszerzetek) – fekete
- » **Tó** (Sellők, Szaporaszerzetek) – kék
- » **Erdő** (Boszorkányok, Nimfák) – zöld
- » **Hegy** (Törpék, Mérnökök) – szürke
- » **Pusztaság** (Óriások, Káoszmágusok) – piros

A játékban használható akciók rövid leírása

- » **Terraformálás és építés:** Egy épületünk szomszédságában található (vagy hajózással elérhető) hexagon árok felhasználásával való átformálása adott színre és/vagy kunyhó építése a fajunknak megfelelő területre.
- » **Épület fejlesztése:** Kunyhó, Kereskedőház vagy Templom fejlesztése a kívánt épületre.
- » **Ásás fejlesztése:** Adott erőforrás befizetésével hatékonyabbá tehetjük a munkás–ásó átváltást.
- » **Hajózás fejlesztése:** 1 pap és 4 pénz befizetésével 1 egységgel hatékonyabbá tehetjük a hajózássunkat.
- » **Fohász:** Pap lehelyezése a kultusztáblára – az adott sávon (tűz, víz, föld, levegő) való haladás (3, 2 vagy 1 egységnyit).
- » **Mana-akció használata:** A játéktáblán található akciók egyikének használata mana elköltésével.
- » **Speciális akció használata:** A fajunk lehetőség szerint elérhető saját akciójának, illetve kegyvagy bónuszlapka akciójának használata.
- » **Passz:** Passzolás és bónuszlapka választása.

Az akciók egy fordulóban tetszőleges sorrendben és számban végrehajthatók, de csakis egyenként, játékosonként egymás után. A játék stratégiai és taktikai értelemben legfőképp az erőforrások felhalmozásának és elköltésének arányáról és ezek megfelelő időzítéséről szól – az akciók minél ügyesebb kihasználásának segítségével.

A fajok és specialitásaik

Nomádok

„Vágtatunk a végtelenbe a Nagy Sivatang ösvényén, lépteink nyomát forró szél és aszály kíséri szüntelen...”



Faji képesség: A játék elején a 2 lerakható Kunyhó helyett 3-mal kezdenek. A harmadik Kunyhót azután helyezzük a táblára, miután a többi játékos lerakta az első és második Kunyhóját (de még a Káoszmágusok Kunyhója előtt).

Erődbónusz (Homokvihar): Miután megépítették az Erődöt, kapnak egy speciális akciót: fordulónként egyszer egy szomszédos területet (hexagont) átalakíthatnak sivataggá, és építhetnek rá egy Kunyhót (hajózással és híddal nem használható).

A Nomádok a legtöbb szempontból átlagosnak mondhatók, kifejezetten egyszerűen játszhatók, mivel az alap képességük és



az Erődjük rugalmasabb kezdeti lehetőségeket biztosít nekik a különböző fajok többségénél. Bevezető játékokra és főleg kezdőknek ajánlottak, ugyanis könnyű velük kibontakozni – főként 2-3 játékos esetében. Az ingyenes területszerzés lehetősége miatt az építkezés, fejlesztés élményét is nagyobb mértékben képesek biztosítani. Hátrányuk, hogy a kezdő pozícióik eléggé determináltak – leginkább a nagyobb kiterjedésű területekre vonatkozva, és kissé nehézkes velük a halmozott pontszerzés.

Fakírok

„Az idő urai és az örök körforgás papjai vagyunk: az élet fájdalom, a fájdalom könnyedség, a könnyedség lebegés, a lebegés élet.”

Faji képesség (Varázsszőnyeg): A Terraformálás és építés akció használatakor +1 papot befizetve átugorhatnak (kihagyhatnak) egy bármelyik épületükkel szomszédos hexagont. Ha így tesznek, kapnak 4 győzelmi pontot. A Fakírok számára a hajózás nem elérhető.

Erődbónusz: Az Erőd megépítése után a faji képességgel 1 helyett 2 hexagont ugorhatnak át.



A Fakírok jóval kevésbé rugalmasak a játék első fordulójában, mint sivatagi társaik, ezért viszonylag és általában nehézkes velük kibontakozni, így kezdőknek nem igazán ajánlottak. A mana biztosítása számukra kulcsfontosságú – az Erődjük nem termel körönként egyet sem, de ennek – és a magas felhúzási költségének – ellenére a bónuszképessége miatt mindenképp érdemes megépíteni. A játék közepétől a papok felhalmozásával és ügyes használatával viszont könnyen építhetnek kiterjedtebb birodalmat, és pl. a kegylapkák jó megválasztásával és a forduló-bónuszok segítségével rengeteg győzelmi pontot szerezhet.



Félszerzetek

*„Csapon a hordó, telik a bendő,
Hobbitok földjén sok a teendő:
Balon az ásó, jobban az asszony,
Urához híven magot fakasszon.”*

Faji képesség: Minden megszerzett ásóért kapnak 1 győzelmi pontot.

Erődbónusz: Kapnak 3 ásót, és építhetnek egy Kunyhót.



A Félszerzetek „lételeme” a terraformálás, az ásók fejlesztése ezért jóval olcsóbb, mint a többi fajé. Ezt kihasználva – főként a játék elején – gyorsan ki tudnak bontakozni, és komoly lélektani előnyt szerezhetnek a faji képességük segítségével. Kezdő játékosoknak kifejezetten ajánlott, könnyen játszható faj, nagy rugalmasságot biztosít, és kevésbé szűkös nála az erőforrások elérésének lehetősége. Hátránya, hogy stratégiai szempontból viszonylag egysíkú, ezért könnyen kiszámítható és akadályozható.



Kultisták

„Tűz-tűz. Víz-víz. Föld-föld. Levegő-levegő. Élet-élet. Halál-csönd. Rend.”

Faji képesség: Ha épületet építenek vagy fejlesztenek, és bármelyik szomszédos ellenfelük úgy dönt, hogy manát kér, a Kultisták léphetnek előre 1 mezőt egy tetszőleges kultuszszávon.

Erődbónusz: Az Erőd felépítése után azonnal és a játékban egyszeri alkalommal kapnak 7 győzelmi pontot.





A Kultisták faji képessége a kezdeti pozíciójától és ellenfeleinek elhelyezkedésétől függ, ebből következően gondos tervezést igényel a két első Kunyhójának lerakása és a kibontakozási irányának stratégiája. Kezdő játékosoknak ezért nem ajánlott. A kultuszsávon való menetelés győzelmi pontokban és taktikai szempontból is nagyon erős tud lenni, főként abban az esetben, ha az ellenfeleinek manau-tánpótlása nincsen kellően biztosítva. A Kultisták előnye legfőképp a jó, hátránya pedig a rossz pozícionálásban rejlik, ezért velük játszva nagyon meg kell gondolnunk a kezdeti lépéseinket.

Alkimisták

„Mi vagyunk az Ötödik Elem őrzői: kezünkben tartjuk a Bölcsek Kövét – a titok a miénk, és megtartjuk az idők végezetéig.”

Faji képesség (Bölcsek köve): Bármikor átválthatnak (akción kívül) 2 pénzt 1 győzelmi pontra és 1 győzelmi pontot 1 pénzre.

Erődbónusz: Az Erőd felépítése után azonnal és a játékban egyszeri alkalommal kapnak 12 manát. Minden ezután megszerzett ásóért kapnak 2 manát.



Az Alkimisták faji képességük és erődbónuszuk miatt gyakorlatilag sohasem szenvednek hiányt a pénzből, ezért a játék elején gyorsan ki tudnak bontakozni a megfelelő pozíciók elfoglalásával. Ettől függetlenül egy átlagosnak mondható faj, ezért kezdőknek is ajánlott. Az Erődjüket érdemes minél hamarabb megépíteni, főleg a 12 mana és a fordulónkénti 6 pénz miatt. Maghatározó hátrányuk lényegében nincsen, talán csak a győzelmi pontok váltásának csábítása.



Sötétszerzetek

„Papok vagyunk. A Sötétség szolgálói vagyunk. Némán és éberen figyelünk és várunk... a lelked a miénk lesz.”

Faji képesség: A Sötétszerzetek papokat használnak a terraformálásra. Minden erre felhasznált pap 1 ásót és 2 győzelmi pontot jelent.

Erődbónusz: Az Erőd felépítése után azonnal és a játékban egyszeri alkalommal átválthatnak legfeljebb 3 munkást egyenként 1 papra.



A Sötétszerzetek talán a játékban megtalálható legérdekesebb faj – a papokkal való ásás használata stratégiai szempontból nagyon fontos elem. Nehezebben játszhatók hatékonyan, főként az időzítés szempontjából (pl. papok helyezése a kultuszsávra), de a győzelmi pont halmozásának lehetősége miatt tapasztaltabb játékosok számára talán az egyik „legkívánatosabb” faj. A papok utánpótlásának biztosítása náluk kulcsfontosságú, ezért érdemes több Templomot is építeni velük. Hátrányuk, hogy a játék elején kevésbé rugalmasak, és könnyen beszorulhatnak egy-egy meggondolatlan döntés után. Előnyük, hogy rengeteg győzelmi pontot szerezhetnek, ha a fordulólapkák bónuszaihoz megfelelő stratégiát választanak.



Sellők

„A Jég erő, a Víz változás. Az Áramlás bennünket segít és messzire visz: lassan és biztosan hullámokkal borítjuk be a világot.”

Faji képesség: Város alapításánál kihagyhatnak egy folyóterületet. A hajózássávon 1 egységen kezdenek, és 5 egységig fejleszthetik.

Erődbónusz: Az Erőd felépítése után azonnal és a játékban egyszeri alkalommal ingyen fejleszthetnek 1 egységet a hajózáson.





A Sellők a játékban megtalálható fajok közül talán a legrugalmasab-
bak, főként a játék elején – jó kezdeti felállással és a megfelelő bő-
nuszlapka választásával akár hat Kunyhót is lerakhatnak az első for-
dulóban. Viszonylag gyorsan lehet velük várost építeni, de stratégiai
szempontból a kezdeti pozicionálásuk nagyrészt leszűkül a folyóparti
területekre. Kezdőknek nem feltétlen ajánlottak, de néhány játék
után már mindenképp érdemes őket kipróbálni. Hátrányuk, hogy na-
gyon érzékenyek a folyóparti hexagonokra, és ezek esetleges elérhe-
tetlensége elvághatja vagy nagyon lelassíthatja a kibontakozásukat.

Szaporaszerzetek

*„Ha meg mik sok messzi épít fel oda, csoda város Bub-orék ohhh, benne vízi
abba város csoda mi sok lenni messzi-messzi Szap-ora.”*

Faji képesség: Város alapításakor kapnak 3 munkást.

Erődbónusz: Miután megépítették az Erődöt, kapnak egy speciális akciót: fordulónként egyszer ingyen Kereskedőházzá fejleszthetnek egy Kunyhót.



A Szaporaszerzetek épületei a legdrágábbak a játszható fajok közül, ezért relatív
értelemben a speciális akciók és lapkák bónuszai számukra keveseb-
bet érnek, viszont a fejlesztéseik ily módon olcsóbbak. Viszonylag ru-
galmasak, főleg a kezdeti erőforrásaik magas száma miatt. Az erőd-
bónuszukat szinte kötelező kihasználniuk, mivel ennek segítségével
másoknál hamarabb és egyszerűbben építhetnek fel Városokat, és
győzelmi pontban is elhúzhatnak. Hátrányuk, hogy igen költséges
velük az építkezés, és emiatt könnyen elakadhatnak a játék közepe
tájékán. Stratégiai szempontból magas az újrajátszhatóságuk, kez-
dőknek és haladóknak is egyaránt remek játékelményt biztosítanak.



Boszorkányok

*„Az örökzöld rétek, a titokzatos erdők és az agg fák úrnői vagyunk - miénk
az évezredek bölcsessége. Szárnyalunk a széllel, és bejárjuk az egész világot;
mindenhol ott vagyunk, és mindenről tudunk.”*

Faji képesség: Város alapításakor kapnak 5 győzelmi pontot.

Erődbónusz (Boszorkányseprű): Miután megépítették az Erődöt, kapnak egy spe-
ciális akciót: fordulónként egyszer ingyen lerakhatnak egy Kunyhót bármelyik er-
dőterületre (a szomszédosság szabályának itt nem szükséges érvényesülnie).



A Boszorkányok talán a legkönnyebben játszható, igazi kezdő játéko-
soknak való faj. Szinte lehetetlen velük beszorulni az erődbónuszuk
miatt, és a zöld hexagonok pozíciói is nagyon kedvezőek a játéktáb-
lán. Az Erődjüket már az első körben érdemes megépíteniük, mert az
ingyen (és bármelyik erdőre) lerakható Kunyhó nagyon sokat érhet
bármely felállásban. Ez utóbbi miatt népszerű választás bármilyen
felállás mellett. Nem nagyon van hátrányuk, az 5 plusz győzelmi pont
a városalapításkor is sokat érhet, de könnyen lehet velük meggondo-
latlanul (koncepció nélkül) pakolni a Kunyhókat.



Nimfák

„A Zöld gyermekei vagyunk, és a természet zenéjére járjuk az éltető táncot. A fák hangosabban énekelnek, a ritmus gyorsul, a dobolás erősödik: az Erdő vajúdása megkezdődött, és az újjászülető világ általunk fog beteljesedni.”

Faji képesség: Nincs.

Erődbónusz: Az Erdő felépítése után azonnal és a játékban egyszeri alkalommal választhatnak egy kegylapkát, emellett kapnak egy speciális akciót: fordulónként egyszer bármelyik kultuszsávon előreléphetnek 2 egységet.



A Nimfák tapasztaltabb játékosoknak való faj, a kultuszsáv megfelelő kihasználása és a rajta való haladás jó időzítése már kíván néhány lejátszott játékot. Mivel faji képességük nincs, a Nimfáknak kötelező megépíteniük az Erdődjüket, ha versenyben akarnak maradni a győzelemért. A velük való játék főként a kegy- és bónuszlapkák jó megválasztásáról és kihasználásáról szól. Hátrányuk, hogy a jó eredmény érdekében vagy a játék kezdeti fordulóit (Erdő gyors megépítése), vagy a végét (Erdő kései megépítése) kell „beáldozniuk”, de a megfelelő alkalmazkodással és időzítéssel uralhatják a kultuszsávot, és ennek segítségével könnyen megnyerhetik a játékot.

**Törpék**

„Üdvözlünk a Föld megmunkálói, a Sziklába vájt városok népének birodalmában. Beléphetsz hozzánk, de óvakodj, mert a végtelen és sötét útvesztők a mélység homályába vesznek, és örökre foglyul ejthetnek, Idegen.”

Faji képesség (Alagútás): A Terraformálás és építés akció használatakor +2 munkást befizetve átugorhatnak (kihagyhatnak) egy bármelyik épületükkel szomszédos hexagont. Ha így tesznek, kapnak 4 győzelmi pontot. A törpék számára a hajózás nem elérhető.

Erődbónusz: Miután megépítették az erődöt, a +2 munkás helyett csak +1-et fizetnek a faji képességük használatakor.



A Törpékkel való hatékony játékhoz is szükséges némi tapasztalat. A faji képességükre épített stratégiával és a megfelelő kegylapkák választásával rengeteg győzelmi pontot szerezhetnek, ezért érdemes megépíteniük az Erdődjüket, és mindenképp megoldaniuk a munkásutánpótlást. A kezdő területeik viszonylag determináltak, de könnyen ki tudnak bontakozni néhány jól időzített döntés segítségével. Hátrányuk, hogy gyorsan elkölthetik a munkásaikat, és ezáltal könnyebben beszorulhatnak.

**Mérnökök**

„A Szikla formálása a legmagasztosabb alkotás: tudomány és művészet, szellem és lélek, vér és verejték egyszerre. A világot összekötő erőt számokkal és szerszámokkal egyedül mi teremtyük.”

Faji képesség: Egy akcióért cserébe 2 munkásért építhetnek egy hidat.

Erődbónusz: Miután megépítették az Erdőt, a Passzolás akciókor minden egyes hídjukért, amelyik két épületet összeköt, 3 győzelmi pontot kapnak.



A Mérnökökkel annak ellenére, hogy nagyon olcsók az épületeik nehéz játszani, ezért kezdőknek nem igazán ajánlottak, a tapasztaltabb játékosoknak viszont nagyon érdekes és élvezetes élményt nyújthatnak. A kezdő pozícióik erősen determináltak, ezért jól meg kell gon-



dolni, hogy mikor választjuk őket (pl. a Boszorkányok elég könnyen „betehetnek” nekik). Az Erődjük és a hidak felépítése kötelező számukra, ezzel rengeteg győzelmi pontot gyűjthetnek. Előnyük, hogy nagyon olcsók az épületeik, de ennek ellenére könnyen beszorulhatnak, főleg a játék elején.

Óriások

„Az aprók és sokak szüntelen harcukkal háborgattak minket, ezért felébredtünk évszázados álmunkból. Most lassan elhagyjuk erődjeinket, hogy háborúba induljunk, és pusztulást hozunk a világra. Végül így vagy úgy, de újra megpihenünk.”



Faji képesség: Minden terület terraformálásához pontosan két ásót kell felhasználniuk.

Erődbónusz: Miután megépítették az Erődöt, kapnak egy speciális akciót: fordulónként egyszer felhasználhatnak két ásót terraformálásra.

Az Óriások talán a „legsablonosabbak” a fajok közül, velük nem igazán tudunk speciális stratégiát követni. Az Erődjük felépítése kötelező, enélkül gyakorlatilag nincs esélyük a győzelemre. Kezdőknek nem ajánlottak, de a tapasztaltabb játékosok segítségével jó tanulófaj lehetnek. Hátrányuk az egysíkú stratégia, előnyük, hogy nem nagyon tudnak beszorulni, és a hajózás jól időzített fejlesztésével akár három várost is könnyen építhetnek.



Káoszmágusok

„A Négy Elem egységének és ellentétének mesterei vagyunk. A világ illúzió, a mágia hatalom, a Pusztaság élet, a Káosz beteljesülés – a változás bennünket szolgál.”



Faji képesség: A játék elején a 2 lerakható Kunyhó helyett csak 1-gyel kezdenek, amit minden esetben utolsóként helyeznek le. Templom és a Szentély felépítésekor 1 helyett 2 kegylapkát választhatnak.

Erődbónusz: Miután megépítették az Erődöt, kapnak egy speciális akciót: fordulónként egyszer végrehajthatnak egymás után két akciót.

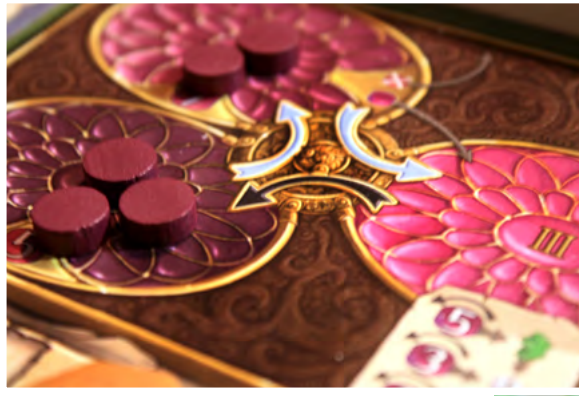
A Káoszmágusok talán az egyik legnehezebben játszható faj. A játék kezdetekor a legkevésbé rugalmasak, de a jó kezdő pozíciójuk felvételével, a kegy- és bónuszlapkák ügyes kihasználásával és a hajózásuk fejlesztésével nagyon rugalmassá válhatnak. Hátrányuk, hogy egy kicsit is rossz pozícionálással és nem a megfelelő épületek felhúzásával gyakorlatilag beszorulnak, és élvezhetetlenné válik velük a játék. Előnyük a dupla akció és kegylapka, melyek jól kihasználva komoly előnyt biztosíthatnak számukra.



Mára már, hozzávetőlegesen túl az 50. játékon, bátran állíthatom, hogy a Terra Mystica egy nagyon sokszor újrajátszható, komoly gondolkodást és tervezést igénylő, remek szórakozást nyújtó stratégiai társasjáték, mely sok tapasztaltabb játékos egyik legnagyobb kedvence.

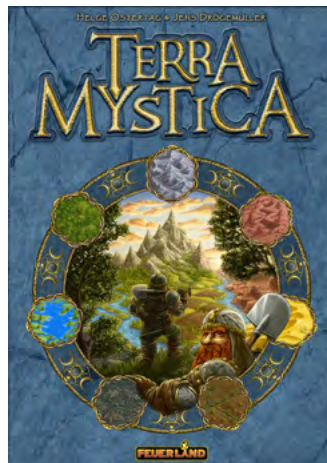
A 14 választható fajjal soha nem lehet ugyanaz a játék, melyek egyensúlya remekül ki van dolgozva (nem hiába nyúlik vissza a tervezés kb. 15 éves múltra és több száz tesztjátékra), és stratégiai szempontból is más-más lehetőséget és élményt ígérnek. A játékról bármilyen értelemben szinte csak pozitívumokat tudok mondani: teljesen nyelvfüggetlen, kellemes és szépen kivitelezett a grafikája, minőségi alkatrészeket tartalmaz, a témája magával ragadó, és rengeteg stratégiai és taktikai lehetőség van benne. Az ára kicsit „borsos”, de aki megengedheti magának, és valóban szereti a komplex stratégiai társasjátékokat, annak kötelező darab. Emellett a játszhatóság szempontjából talán egyetlen negatívuma a hossza – egy-egy komolyabb parti akár 3-3,5 órán át is tarthat, ezért kezdőknek és a kevesebb időt igénylő játékok kedvelőinek nem ajánlom. Aki viszont szereti a komoly kihívásokat, az előre megfontolt döntések kivitelezésének lehetőségét, az időzített kombinációkat és a szerencsefaktor teljes hiányát, az garantáltan jól fog rajta szórakozni.

sirius



summárum

Terra Mystica



Tervezők:	Jens Drögemüller és Helge Ostertag
Megjelenés:	2012
Kiadó:	Feuerland Spiele
Kategória:	Fantasy civilizációépítő, gazdasági, területfoglaló stratégiai játék
Ajánlott életkor:	12+
Játékosok száma:	2-5
Játékidő:	min. 100 perc



kiadói oldal



board game geek

Mitől jó egy játék?

Ízlésről nem érdemes vitatkozni. Ez az örök igazság sajnos a társasjátékokra is érvényes: a játéktervezők és -kiadók legnagyobb bánatára nem létezik olyan játék, ami mindenkinek tetszik. Ennek ellenére úgy gondolom, érdemes kicsit elgondolkodni, mi alapján minősítünk egy játékot fantasztikusnak, de legalábbis jónak.

Véleményem szerint három fő dolog határozza meg, hogy egy játék mennyire tetszik:

A kulcsin nem a legfontosabb, de majdnem. Mivel évente több mint ezer új társasjáték és kiegészítő jelenik meg, és már a legtöbb supermarket polcain több játék közül lehet választani, mint amennyi hazánkban hajdanán egy évtized alatt megjelent, az első benyomás kiemelkedően fontos. Szándékosan használtam a kulcsin kifejezést, ami legtöbbször a játék dobozát és a rajta található megkapó képet jelenti, de ha valaki először játék közben találkozik egy számmal ismeretlen társasjátékkal, akkor nem csak az alkatrészek kinézete, de a kivitelezés minősége és használhatósága is fontos megítélési szempont. Mivel a legtöbb játék már kiemelkedő grafikával és minőségben készül, ritkán tűnik fel a kulcsin fontossága, de ennek ellenkezőjére a legjobb példa talán a [Dicsőség Rómának](#) eredeti angol nyelvű kiadása, ami borzalmas grafikával egy egyszer használatos [ételtároló dobozban](#) került a boltok polcaira. Több ismerősöm is úgy nyilatkozott a játék kipróbálása után, hogy ez egy kitűnő játék, de ilyen minőségű termékre nem hajlandó pénzt áldozni. Szerencsére a magyar kiadás már a sokkal kellemesebb német verzió alapján készült, és azóta angolul kiadtak egy újabb verziót, egy lelkes amatőr munkáját, amiben egyszerű és látványosan minimalista grafikával is lekörözte az eredeti kiadás minőségét.

Szintén döntő fontosságú lehet a játék témája. Például az aktuális mozikerekhez kapcsolódóan több különböző játék is megjelenik, ami akár egy régebbi játék egyszerű tematikus áttervezése is lehet, de a lelkes rajongóknak mégis jobban tetszik, mint egy hasonló, de más témájú játék. A dolog fordítva is működik: egy barátom nem szereti a fantasy játékokat, és nála ezek már első pillantásra is elég nagy hátránnyal indulnak. Nekem valamilyen oknál fogva bejönnek a kalózos tematikájú játékok, és ezeknek több esélyük van, hogy megakad rajtuk a szemem, bár a téma nem feltétlenül elég a jó minősítéshez. Viszont a gazdálkodó és városépítő játékokkal már Dunát lehet rekeszteni, és emiatt nekem kell valami extra impulzus, hogy ilyen jellegű társasjáték felkeltse az érdeklődésemet.

A legfontosabb szempont a játék mechanikája. Ez az általános fogalom annyi különböző tényezőt foglal magába, hogy azokat kategorizálni is nehéz lenne. Fontos lehet a játékosok közötti interakció mértéke és típusa: a játékosok majdhogy-





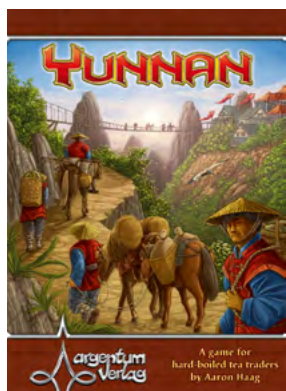
nem egymástól elkülönülten építik saját kis birodalmukat; vagy a győzelemhez szükséges aktívan kereskedni a többi játékoskal; esetleg csak úgy lehet nyerni, ha az ellenfelet teljesen megsemmisítjük. A szerencse és a tervezhetőség mértéke is kritikus szokott lenni: a nagy szerencsefaktor könnyedebbé, de kiszámíthatatlanabbá teszi a játékot; az előrelátó tervezés lehetősége és szükségessége viszont komoly és hosszú távú koncentrációt és számolgatást igényel. Valaki le sem ül olyan játék mellé, aminek a szabálymagyarázata tovább tart öt percnél, és a játékidő meghaladhatja az egy órát; míg másoknak a többórás taktikázás jelent kikapcsolódást. Minden esetben kritikus, hogy a játékban ne legyen hiba: ha előfordulhat olyan helyzet, hogy egyetlen téves lépéssel már a játék elején elvágjuk magunkat a nyereség lehetőségétől, vagy létezik olyan taktika, ami a többi módszert minden esetben fölényesen felülmúlja, akkor az a játék nem fog széles körben elterjedni és gyakran az asztalra kerül.



Talán kicsit pesszimistán állva a dologhoz nem is az a fontos, hogy egy játék igazán jó legyen a fenti szempontok szerint, hanem hogy ne legyen rossz. Egy játék már jónak mondható, ha egyik szempontból sem teljesít az átlag alatt; kiemelkedő lehet, ha valamelyikben átlag feletti; és fantasztikussá válhat, ha több szempontból is különlegesen nyújt nekünk. Persze minden ember különböző, és emiatt minden játék mást jelent az egyes embereknek. Ugyan a megfelelően széles célcsoportot választva egy játék népszerűvé és széles körben ismertté válhat (tipikusan a családi játékok), de a szűk körben ismert és néha nehezen hozzáférhető régejéjátékok is okozhatnak meglepetést. Nem biztos, hogy a népszerű és széles körben elérhető játék valóban jó játék, lehet, hogy csak a gyártó és terjesztő marketingtevékenysége kiemelkedő. Többször emlegetjük az ismertetőinkben a játékok BGG-n (Board-GameGeek) elért helyezését, viszont semmi sem garantálja, hogy a BGG felhasználók által a legjobbak közé szavazott játék pár percnél tovább lekötö a figyelmünket. Érdekes utánanézni a listán kevésbé kiemelkedő helyen szereplő játékoknak is, mert ismeretlenségük (és emiatt rosszabb helyezésük) ellenére könnyen kedvencekké válhatnak.

Számomra nagy felismerés volt (még ha másoknak talán evidensnek is tűnhet), hogy fontos a játék egységessége is, azaz hogy a játék témája és mechanikája mennyire van összhangban. Például a JEM decemberi számában bemutatott Yunnanról hallottam olyan véleményt, hogy a játék kitűnő mechanikája ellenére mégsem nyújt kiemelkedő élményt, mert a hálózatépítő mechanizmus nem kapcsolódik szorosan a teaszállítás témához, és egyes játékosoknak hiányérzetet okoz, hogy konkrétan a tea szállítása kimaradt a játékból, és nem kell az egyik pontból egy másikba fuvarozni például kis, fából készült, teacsomagokat jelképező jelölőket. A játék tervezői naplójában utánaolvasva ki is derül, hogy előbb a játék mechanikája készült el, és ezek után csak többszöri próbálkozással húzták rá a teaszállítás témájú „ruhát”. Ha viszont egy játék mechanizmusa és témája már a tervezés korai szakaszában összhangban van egymással, és az egyik változtatása hatással van a másikra is, akkor igazán különleges játék szület.

Elmélkedésem eredménye eléggé negatív: nem tudok olyan játékot javasolni, ami biztosan tetszeni fog neked, és semmi sem garantálja, hogy a barátodnak kedves társas nálad akár az első játszma végét megéri. Viszont optimistán hozzáállva a dologhoz: bármikor ráakadhatsz új kedvencedre, ami számodra minden eddigienél különlegesebb élményt nyújt majd. A játékmegjelenések számának növekedése nem garantálja, hogy a jó játékok megjelenésének aránya is nő, de mindenképpen nagyobb esélyünk van gyöngyszemre bukkanni. Fontos nyitottnak lenni az újra, és minél több társasjátékot kipróbálni, mert lehet, hogy a következő lesz számodra „A játék”.



Eraman

Korábbi számaink:



Eddig megjelent számainkban együttműködő partnereink voltak:

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

Piatnik
Compaya
Gémklub
Keller & Mayer
Okosjáték
MagicBox
HLK gyorsnyomda

jen

A Játékos
Emberek
Magazinja





A Játékos Emberek Magazinja

Játékismertető | Elmélkedés | Klubélet | Játékmelléklet



Ingyenes Online Magazin

jemmagazin.hu



Megjelenik minden hónap 1-én

jemmagazin@gmail.hu

Köszönjük, hogy elolvastad a JEM társasjátékos magazin tizenkettedik számát!

A következő szám megjelenését április 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 és Gracza Balázs.

Lektorálták: Farkas Tivadar, Kiss Csaba és Wenzel Réka
Jelen számunk cikkei írták: Farkas Tivadar (Eraman), Hegedűs Csaba (dracsaba), Kiss Csaba (drkiss), Varga Attila (maat), Hegedűs Anett (Anett), mandala, Somogyi Péter (sirius), norisz.

Grafika/layout: Gracza Balázs.

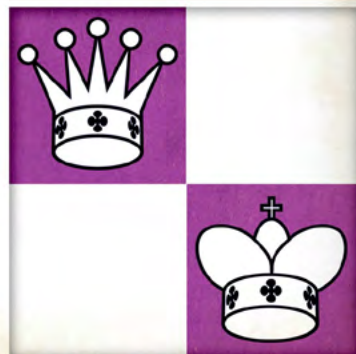
Webmester: Gyulai László (Gyulus).

Programozó: Szőgyi Attila

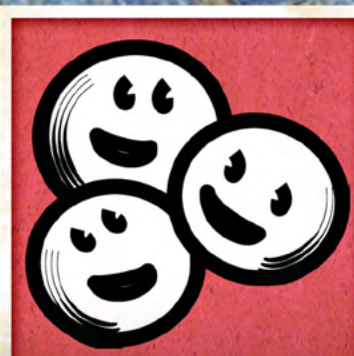
Rococo promóció: Hegedűs Csaba és Szőgyi Attila (betűk/layout)

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

Elérhetőség: jemmagazin@gmail.com.



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





Rococo

Báli szezon

Játékszabály

A Rokoko – Báli szezon kiegészítő az alapjátékkal együtt játszható. Az alapjáték szabályai nem változnak, csak az előkészületeknél van eltérés. A 6 db kiegészítő kártyát össze kell keverni az alapjátékban található 6. szintű kártyacsomaggal, és ebből a pakliból véletlenszerűen kihúzni 6 lapot. Ezek fogják képezni a játék 6. körének lapjait, így minden játékban más kártyák lesznek elérhetőek. Arra is lehetőség van, hogy nem véletlenszerűen, hanem közösen kiválasztva alkossuk meg a 6. szint lapjait. Ezután az alapjáték szabályainak megfelelően folytassuk az előkészületeket, majd kezdődhet a játék.

Javaslat

Nyomtasd ki a kép oldalával a kártyákat (1. oldal) egy 250-350g-os A4-es papírra, majd a hátoldalt is nyomtasd ki a lap másik felére (2. oldal). A segédvonalak mentén vágd ki a lapokat és ezt a szabályt. Ha van rá lehetőség, akkor kerekítsd le a lapok sarkait, és kezdődhet a játék. A játék alapszabálya nem változik, az előkészületeken kívül minden az eredeti leírás alapján zajlik.

A Rokoko – Báli szezon promót Hegedűs Csaba (drcsaba) ötlete alapján Hegedűs Csaba és Szőgyi Attila készítette.
A grafikai munkákat Szőgyi Attila végezte.

Minden, a promóval kapcsolatos észrevételt a jemmagazin@gmail.com címre lehet küldeni.

Jó játékot kíván a JEM Magazin összes munkatársa!
© JEM Magazin 2014



Kártyák leírása



Bónusz a játék végén: 1 presztízspontot kapsz minden 2 db nyersanyaglapka után, ami a készletedben van a játék végén.



Bónusz a játék végén: 3 presztízspontot kapsz minden 2 db saját díszítésed után.



Bónusz a játék végén: 1 presztízspontot kapsz minden 5 livre után, ami a saját készletedben van a játék végén.



Bónusz a játék végén: 4 presztízspontot kapsz minden 4 db Tanonc után, ami a készletedben van a játék végén.



Bónusz a játék végén: 4 presztízspontot kapsz minden 3 db Segéd után, ami a készletedben van a játék végén.



Bónusz a játék végén: 4 presztízspontot kapsz minden 2 db Mester után, ami a készletedben van a játék végén.