



TORTUGA

Építőmesterek:
KÖZÉPKOR

Concept

Splendor

EMENTÁLI

The Blue BUTTON CHICAGO

Lion

UP!

EXCHANGE



2014

SPIEL DES JAHRES



CAMEL UP

ISTANBUL

Geister, Geister
Schatzsuchmeister!

Melléklet ≡

HAVANA

Magyar nyelvű kártyák



Hogyan játsszuk az AGRICOLAT?

Gondolatok a társasjátékokról: Mozgás a játéktérben

Szabadtéri játékok: Petanque és Croquet

Bevezető

Kedves Játékosok!

Nyár. Meleg. (Bár mondjuk ez a napokban éppen nem igaz, most, hogy beköszöntött az esős évszak.) És persze nyaralás.

Lehet, hogy van abban valami rejtett szándék, hogy mostani számunk játékaiknak nagy része távoli tájakra vezet, utazásra csábít. Induljunk gyorsan, mondjuk vonattal, a Continental Express-szel.

A Mediterráneum vidéke ideális a nyaralásra, mert együtt van a természeti szépség, a kulturális értékek, a történelmi emlékek, és a jellegzetes, az ott élők által tökélyre fejlesztett könnyed életstílus. A Concordiában éppen ezt a térséget tudjuk meghódítani, sőt, a játéktörténeti elmélkedéseinkben is pont most érkezünk el a Római Birodalom korszakához. Elhagyva Itáliát és kelet felé indulva következő állomásunk Isztambul, azaz következő játékunk az Istanbul. De ha innen délre fordulunk, hamarosan Afrikában találjuk magunkat, ahol a Tut's Tablet és a Camel Up játszódna. Tengerre szállunk, a nyári forróság úgyszólván csak a vízparton viselhető el. A vízben rákok (Rákfogó), a mélyben titokzatos város (Lords of Waterdeep), a biztonságos kikötőkön túl, az óceánon pedig kalózsok (Tortuga) várnak ránk.

Na persze nemcsak a tenger, de egy szárazföldi utazás is pihentető tud lenni, ahol gyönyörködhetünk a tájban, látva a szántóvetők kemény munkáját (Tippek, trükkök: Agricola), vagy éppen ahogy egy újabb vár épül (Építőmesterek). A várakban kincsek rejtőznek, talán épp olyan gyémántok, amiket a reneszánsz korban gyűjtöttek össze európai nemesek (Splendor). Sőt még az is lehet, hogy ott van valahol a híres Kék Oroszlán (Blue Lion) is. De vigyázat, lehet, hogy a kincseket szellemek őrzik (Geister, Geister, Schatzsuchmeister).

Aki meg nem pihen, csak dolgozik vagy harcol nyáron is, az vigasztalódjon a Chicago Stock Exchange, a Button Up! vagy a Richard Ritterschlag kihívásával.

E sok tematikus játék közül kilóg a sorból a Concept a maga absztrakt, a barkóbará épülő mechanizmusával. A kisebbeknek szól az Ementáliról szóló cikkünk, illetve az igazán kicsiknek javasoljuk kezdésként a Color Match kihívásait.

Ha folytatnátok a játékot a szabadban, akkor arra is van javaslatunk: itt a Petanque, illetve a (most éppen nem az ehető, hanem a játszható) Krokett, alias Croquet.

Játékelméleti cikksorozatunk a játékmechanikák bemutatásával folytatódik, ahol azt boncolgatjuk, hogy hogyan is kerül fel a táblára az a sokfajta játékos jelölő (csúnya szóval bábu), és hogyan indulnak el még járatlan útjukra. Az a négy társasjáték is még járatlan utakon jár, amelyek a Piatnikkal közös játéktervezői pályázatunk nyertesei között végeztek. Hogy melyek azok, még mindig nem árulhatjuk el, mivel a végső nyertes kiválasztásában a Piatnik osztrák anyacég vezérigazgatója is részt fog venni.

Végül ne feledjétek, hogy – bár még messze van – nem árt elkezdeni a felkészülést, kidolgozni a nyerő stratégiákat, hiszen novemberben már harmadik alkalommal lesz Társasjáték Olympia!

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.

Tartalom

Bemutatók

- 5 Tortuga **új!**
- 8 Építőmesterek: Középkor **új!**
- 10 Continental Express
- 12 Lords of Waterdeep
- 17 Gémklub minik **új!**

Szabadtéri játék:

- 20 Petanque és Croquet

Gyerekjáték:

- 22 Rákfogó

20 éves a Piatnik:

- 47 A Piatnik társai

Fejlesztőjáték:

- 50 Color Match **új!**

Logikai játék:

- 51 Ementáli **új!**
- 52 Tut's Tablet **új!**

Spiel des Jahres 2014:

- 26 Splendor
- 29 Concept
- 32 Camel Up
- 35 Concordia
- 39 Istanbul
- 43 Kinderspiel des Jahres 2014

Melléklet:



Magyar nyelvű kártyák

Játék - elmélet

- 54 Mi így játszunk: Agricola
- 59 Játéktörténelem
3. fejezet: Az ókori rómaiak
- 61 Hogyan működnek a társasjátékok?

66 Társasjátékos Olympia 2014

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.



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

Bemutatók

Camel Up



Spiel
des
Jahres

Kenner
spiel
des Jahres

Kinderspiel
des Jahres

Spiel des Jahres 2014

Tortuga



Continental Express



Építőmesterek: Középkor



Rákfogó



Lords of Waterdeep



Gémklub minik



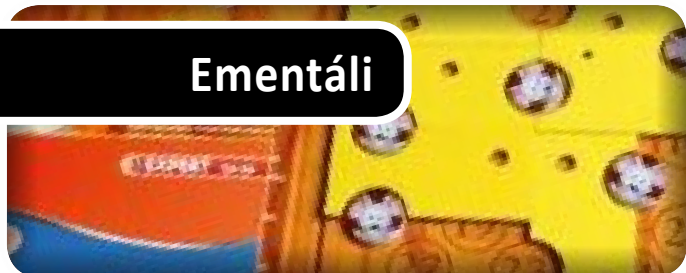
Petanque és Croquet



Color Match



Ementáli



Tut's Tablet



Tortuga

← hazai megjelenés előtt



Tervezők: Jay Cormier és Sen-Foong Lim

Kiadók: Queen Games, Piatnik

Hazai megjelenés: 2014. szept.

Olykor úgy tűnik, hogy a játékszerzők és -kiadók sosem fogynak ki a témákból és az ötletekből. Mindig van valami új helyszín, szerep, formula és mechanizmus, amiért érdemes új játékot készíteni és persze venni. Aztán vannak az elnyűhetetlen témák, amik újra meg újra előkerülnek a fiókokból, és az üzletek polcain látjuk őket viszont. Ilyen témát dolgozott fel Jay Cormier és Sen-Foong Lim is a *Tortuga* című játékukban, ahol kalózkodunk, és össze-vissza kell rabolni mindenkit és mindent.

A játék annyira új, hogy még szinte meglepő, és habár már idegen nyelven megvásárolható, itthon csak a hónap közepétől lesz kapható. Mondhatnám azt is, hogy premier előtti a hír, de inkább a játékról írok. Mint mondtam, a játék a kalózos témát ragadta meg, amivel egyébként nincs egyedül, mert mostanában megint divatos kalózkodni. Kalózkapitányok vagyunk, akik arra törekednek, hogy minél nagyobb flottájuk és legénységük legyen, amivel a tengeri és szárazföldi csatákat könnyen megvívhatják és sikerre vihetik. A csaták jutalma minden esetben kincses ládika, amit a többi kalóz támadásának ellenállva kell elszállítanunk Tortuga szigetére, hogy ott biztonságba helyezzük.

Minden játékosnak van egy saját játéktáblája, amin megtalálható a flotta, a legénység, Tortuga szigete, és a saját szigetünk. Ezen kívül az 5 lehetséges akció helye is ezen van feltüntetve. A játékhoz tartozik még egy nagy sziget és megszámlálhatatlan (na jó, 40 darab) kincses ládika 5 különböző színben, illetve még jelölők, bónuszlapok és a lényeg: játékosonként 5 dobókocka, amelyeken 6 különféle szimbólum található, úgy mint hajó, legénység, ládika, ágyú, kard és koponya. Igen, ez egy dobókockás játék, amiben a szerencse nem ritka vendég, de...! Amint felkészültünk a portyázásra, kezdődhet a játék és a hajsza a kincsekért. Mindenki egyszerre dob a kockáival a saját paravánja mögött, és a dobásaiból választ egy fajtát, amit ott hagy, a többi kockát pedig a kezébe veszi. Minden dobásnál csak egyféle szimbólumot lehet választani, de abból annyit, amennyit csak akarunk, illetve természetesen, amennyit dobtunk. Miután mindenki választott, egyszerre megmutatjuk dobásunk eredményét, és elhelyezzük a kockákat a dobásnak megfelelő helyre.

A hajószimbólummal a flottánkat tudjuk növelni, a kalózzszimbólummal a legénységünket szaporíthatjuk, ládikával kincshez jutunk, az ágyúval tengeri ütközetben vehetünk részt, a karral szárazföldi csatát vívhatunk, és végül a koponya a dzsóker, ama mindent helyettesíthet. Az öt lehetséges akcióhelyre elhelyezett kockák fogják megmutatni, hogy a forduló végén ki hol tud jeleskedni.

Flottaépítés

Az erre a helyre tett kockák lehetőséget adnak arra, hogy növeljük a flottánk méretét. Ehhez az kell, hogy a forduló végére nekünk legyen a legnagyobb hajóhadunk. Ezt egyszerűen megállapíthatjuk, ugyanis a kockákon a szimbólumok mellett számok is vannak, amik kockánként és szimbólumonként változnak 1-5 között. Aki az idetett kockáin a legtöbb hajót számolja, az kéthajónyi egységgel növelheti flottáját, míg a második helyezett eggyel. Ezt a növekedést a flottaterületen található hajónk elmozdításával szemléltethetjük, amikor kettő, illetve egy egységnyt jobbra mozdítjuk azt.



Legénység toborzása

Ennél az akciónál ugyanúgy járunk el, mint a flottaépítésnél, csak itt győzelem vagy második hely elérésekor a legénységünket növeljük a legénységterületen előretolt kalózfigurával jelölve.

Kincskeresés

Itt is megállapítjuk az első és a második helyezett játékos személyét, akik megkapják jussukat. Aki az idetett kockáin a legtöbb ládikát számolja, húz a vászonzsákból egy kincses ládikát, amit a saját szigetére tesz, és a nagy sziget köré szétszórt kincslapkákból kettőt felvesz, majd kiválaszt egyet, amit a paravánja mögé tesz. Ez a játék végén pontot fog érni. A második helyen végzett játékos nem kap kincses ládikát, csak a sziget mellől vehet el egy kincslapkát, amit eltesz a paravánja mögé.



Hajótámadás

A hajótámadás egy izgalmas esemény minden körben, mivel itt tudunk megtámadni más hajókat, és azokat kirabolni. Ennél az akciónál öt kockahely van, ami azért érdekes, mert ennél több kockánk nincs, de az ide helyezhető kockák számát flottánk nagysága határozza meg. A hajóflottánk mérete lehet 1, 2-3, 4-5, és 6-7-8 hajó, így ennek megfelelően 1, 2, 3 vagy 4 kockát tudunk felhasználni. Aki megnyeri ezt az akciót, az megtámadhatja egy másik játékos flottáját, és onnan kincset szerezhet. A megtámadott fél elveszít egy hajót, de ha neki is van ennél az akciónál kockája, akkor a távozó támadók után löve elsüllyeszti annak egyik hajóját, így a támadó is elveszít egy hajót. Amikor valamelyik játékos hajót veszít, a jelölőjét eggyel balra tolja, ezzel jelezve aktuális hajói számát. A második helyen végzett játékos nem rabolhat ki senkit, viszont támadhat, melynek következményeként a megtámadott elveszít egy hajót. Természetesen ugyanazt a játékost egy körben kétszer nem lehet sújtani. Amennyiben a szigeten van ládika, akkor a második támadó onnan kap egyet.



Rajtaütés

Itt is mindig nagy a zaj, mivel ennél az akciónál ugyanúgy járunk el, mint a hajótámadásnál, csak most a szárazföldön garázdálkodunk. A győztesek most a legénység által cipelt ládikákból rabolnak, illetve csökkentik a legénység létszámát. Itt is vissza lehet ütni, és a második csak a szigetről szerezhet kincses ládikát, amennyiben ott még van.

Minden megszerzett kincses ládikát a származási helyétől függetlenül a saját szigetterületünkre helyezzük, és várjuk a berakodást. Döntetlen esetén a kezdőjátékos vagy az óra járásának megfelelően közelebb lévő játékos van előnyben. Miután valamelyik játékos a kockadobások során mind az öt kockáját kiválasztotta, és azokat elhelyezte a tábláján, minden további dobás után, amit játékostársai követnek el, szerez egy bónuszlapkát, amit elhelyezhet az öt akciómező melletti egyik körre, ezzel növelve dobása értékét. Első lépésként egyes értékű lehet a bónusz, de egy további sikeres kör alkalmával, amikor lapkát szerzünk, dönthetünk úgy, hogy egy meglévő lapkánkat átfordítjuk a kettes oldalára, így növelve bónuszunk értékét. Sajnos ennél több nem lehet, pedig néha nagyon kéne.

Miután mind az öt akciót kiértékeltük, jön a berakodás. Előtte mindenki húz a zsákból egy ládikát, amit szintén a saját szigetére tesz, majd a hajókról kipakol Tortuga szigetére, a legénység bepakol a hajókba, és a saját szigetről felveszi a ládikát. Minden olyan láda, ami fölött nincs hajó vagy kalóz, belevész a tengerbe, illetve elvész. Ezek a nagy szigetre kerülnek, ha van nekik hely, aminek viszont nem jutott hely, az megy vissza zsákba.



Amint valaki 6 ládikát eljuttat Tortuga szigetére, véget ér a játék, de közel sem biztos, hogy ő a nyertes. Ekkor kezdetét veszi a pontok összeszámolása. Tortugán 3, a hajókon 2, a legénységnél 1 pontot érnek a ládikák, illetve ha valakinek sikerül szettet összerakni, azaz egy-egy darab piros, kék, sárga ládikája van, az további 3 pontot ér. A lila ládika, bárhol van, dupla pontot ér, a fehér pedig Tortuga szigeten bármilyen szint helyettesít. További egy-egy pontot kapunk minden hajónk és a legénységünk után, és a megszerzett kincslapkákon található kincsekért, ami kincsenként 1-3 pont lehet.

Nagyon fontos, hogy figyeljünk a többiekre, mivel ha valaki támadásra készül vízen vagy szárazföldön, érdemes bebiztosítani magunkat, ha az érintett területeken van ládikánk. A hajóink és legénységünk számát érdemes folyamatosan pótolni, sőt növelni, mivel ezzel a kockák száma is növelhető. Ha látjuk, hogy valamelyik játékos minden erejét egy akcióra koncentrálja, akkor ne akarjunk vele szembe szállni, mert a szerencse forgandó, és nem biztos, hogy sikerül nagyobb értéket „összedobnunk”. Próbáljunk meg mindig egyszerre több ládikát hurcolni magunkkal, így ha véletlenül vagy szándékosan valaki rablásra adja a fejét, és minket talál meg, még mindig lesz mit tovább szállítanunk. Amikor rabolnak a többiek, naná, hogy a fehér és a lilát viszik, ha van, de ne feledjük, hogy a fehér csak Tortugán ér bármit, a lila meg dupláz, és ha nem juttatjuk el Tortugáig, akkor sok energiát nem érdemes befektetni. A szetthez teljesen mindegy, hogy hol vannak a ládikák, csak a táblánkon valahol kell lenniük.

A *Tortuga* nem okozott csalódást sem kivitelben, sem játékelményben. A 30 perces játék alatt kalóznak érezhetjük magunkat, erről gondoskodik a szép grafika és a játék mechanikája, a sok csata a tengeren és a szárazföldön. Ajánlom családoknak, gyerekeknek, fiatal társaságnak, mivel a játék könnyed és ravasz játékmenetével kellemes félórát szerezhet.

Jó játékot!
drCsaba



Tortuga

Tervezők: Jay Cormier és Sen-Foong Lim

Megjelenés: 2014

Kiadók: Queen Games, Piatnik

Kategória: Kalózos kockajáték

Ajánlott életkor: 8+

Játékosok száma: 2-4

Játékidő: 35 perc



board
game
geek

Építőmesterek: Középkor

← hazai megjelenés előtt



Eredeti cím: The Builders - Middle Ages

Tervezők: Frédéric Henry és Sabrina Miramon

Kiadók: Bombyx, Gémklub

Megjelenés: 2013 / hazai: 2014. szept.



Az ember ősidők óta törekszik arra, hogy hajlékot emeljen saját és családja feje fölé, teret és helyszínt biztosítson a kultúrának, az oktatásnak, a hitnek és mindennek, amit az emberek közösségben és egyedül művelnek. Ezen létesítmények megvalósításához szakértelemre, nyersanyagra és egy felelős vezetőre, jelen játékban egy építőmesterre van szükség. Legyünk mi a legsikeresebb mesterek, és építsük meg a legpazarabb építményeket, hogy mi lehessünk a győztesek!

A játék Frédéric Henry és Sabrina Miramon közös műve, melyet 2013-ban mutattak be, és nálunk szeptembertől lesz megvásárolható magyar nyelven. Azon szerencsések egyike vagyok, aki a megjelenés előtt láthatta, és játszhatott ezzel az elsőre könnyűnek tűnő kártyajátékkal, és most megosztom élményeimet, hogy mire a boltokba kerül a játék, mindenki tudja, mi van a dobozban. Szóval építőmesterek vagyunk, és megrendeléseket teljesítünk, amihez szakembereket, segédeket és tanoncokat kell felfogadnunk és munkába állítanunk.



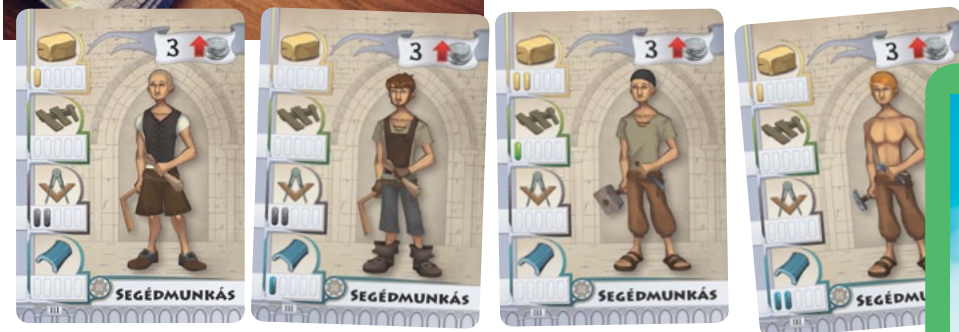
Ez eddig nem tűnhet túl egyedinek, hisz sok játékban kell építeni, felfogadni, meggyászni. A helyzet az, hogy a játék ennek ellenére más, mint a többiek. Elsőre egyszerűnek tűnik, de ahogy egyre többet játszunk, ráébredünk, hogy egy kőkemény taktikai játékkal állunk szemben.

A játékban vannak épületek, köztük néhány gép, és vannak munkások, akik különböző szakmai szinten vannak, így a bérük is ennek megfelelően alakul. A munkások tudásuknak megfelelő szakértelemmel rendelkeznek, mint kőművesség, ácsmesterség, építészet és tetőfedés. A soron következő játékos három akciót hajthat végre, melyet négy különböző lehetőség közül választhat ki, akár ugyanazokat többször is.

- » Megkezdhet egy építkezést. Ilyenkor elvesz egy építésre váró épületet az 5 középre kitett lap közül, és maga elé helyezi.
- » Felbérelhet egy munkást, akit szintén az asztal közepére kitett 5 munkás közül választ ki, és maga elé teszi.
- » Munkába állíthatja egy vagy több munkását. Ilyenkor megfizeti a munkás bérét, és a kiszemelt, egy korábban megszerzett épület mellé teszi. Ha további munkásokat akar befogni, azt is megteheti, de ennek ára van. Ha egy épületnél az adott körben az első munkást teszi le, az egy akciónak számít; ha a másodikat, az két akció, és így tovább.
- » Pénzt vehet fel. Ha egy akciót áldoz pénzfelvételre, akkor 1 pénzt kap; ha két akciót, 3 pénzt; három akció pedig 6 pénzt eredményez.
- » A játékosoknak lehetőségük van további egy vagy több akciót végrehajtani, ami darabonként 5 pénzbe kerül.



Ahhoz, hogy egy épület megépüljön, szükség lesz minden szaktudásra, amit az épület kíván. Ezeket a szakértelmeket természetesen a munkásaink adják. Az épületek igénye és a munkások hozzáértése is minden szakértelemből 0 és 5 között változhat. Így ha ügyesen taktikázunk, gyorsan felépíthetjük az objektumokat, amik azonnali pénzjutalmat adnak, és a játék végén győzelmi pontokat. Mint azt a cikk elején említettem, vannak gépek is a játékban, amiket az épületek közé keverünk. Ezek megszerzése ugyanúgy zajlik, mint az épületeké, és meg is kell őket építeni. Miután elkészítettünk egy gépet, azt ugyanúgy használhatjuk az építkezéseken, mint a munkásokat, csak ezekért nem kell munkabért fizetni. A munkásaink újra hadra foghatóak, amint elvégezték aktuális dolgukat – ilyenkor visszatesszük magunk elé, és várjuk a megfelelő pillanatot, amikor egy újabb épület mellé tehetjük. Azt, hogy mikor, melyik munkás a legmegfelelőbb, az épületek szakértelm-igénye határozza meg. Nem érdemes olyan munkást befogni egy építkezésre, aki csak egyféle vagy sekélyes tudással rendelkezik. Minél nagyobb szakértelme van szükség, annál több munkásra és gépre lesz szükségünk, viszont ez növeli az azonnali pénzjutalmat és a játék végi győzelmi pontokat is.



Minden megépített épületet megfordítunk, és kész mivoltában pompázik előttünk a játék végéig, ami addig tart, míg valaki el nem éri a 17 győzelmi pontot. Ekkor még lemegy a forduló, és a végső értékelés után kiderül, ki a győztes.

Nagy előnyre tud szert tenni az a játékos, aki gépet vagy gépeket tud szerezni és megépíteni, de ez az előny nem behozhatatlan. Több módon tudunk győzedelmeskedni, de az biztos, hogy fokozatosan kell fejlődünk a játék alatt, mert ha az elején egy nagy értékű épülettel kezdünk, akkor nem lesz később pénzünk a munkások bérére, és lehet, hogy be se tudjuk fejezni azt. Szerintem a pénzszerző akció jó dolog, de ha lehet, kerüljük, mivel ilyenkor egy teljes körünk erre fog elmenni. Célszerű egy kis épülettel kezdeni, majd az annak felépítéséért járó pénzjutalomból egyre nagyobb és értékeőbb épületeket elkészíteni.

A játék egyszerű szabállyal rendelkezik, gyors és izgalmas, viszont nagyon kell figyelni munkásainkra, pénzünkre és a többi játékosra. Ajánlom mindenkinek, családoknak, gamereknek – szuper taktikai játék.

*Jó játékot!
drcsaba*



Építőmesterek: Középkor

Tervezők: *Frédéric Henry és Sabrina Miramon*

Megjelenés: *2013, hazai: 2014*

Kiadók: *Bombyx, Gémklub*

Kategória: *Szettgyűjtögetős, akciópontból gazdálkodós játék*

Ajánlott életkor: *10+*

Játékosok száma: *2-4*

Játékidő: *30 perc*



board
game
geek



Continental Express



Tervező: Charles Chevallier

Kiadók: Asmodee, Bombyx

Megjelenés: 2013

Ha társasjátékról van szó, jöhet akár a kisdobozos, akár a nagydobozos. Viszont ha a kicsik közül kell választanom, akkor nálam a fémdobozos a nyerő. Tudom, ez egy felszínes hozzáállás, de nálam egy Fish Fish vagy egy Panic Lab mindig előbb lesz befutó, mint egy Aranyásók. Valahogy úgy van ez, mint az öngyújtók világában: a papírdobozos kicsi a sima műanyagnak felel meg, egy fémdobozos viszont olyan, mint egy Zippo: hangulata van. A Continental Express ezért engem már első ránézésre megfogott, szép kivitelű, domború fedelével, és szerencsére nem csalódtam a tartalmában sem, mivel a kis doboz nagyszerű játékot rejt.



A vonatok szerelmeseinek

Akik szeretik a vonatos témát, nem maradnak játék nélkül a gamerek világában: Ticket to Ride, Russian Railroads, Age of Steam, hogy csak a legismertebbeket említsem. És itt egy újabb, egy mini-Ticket to Ride (na jó, valójában nem azonos a mechanizmusuk), a Continental Express.



A játék összetevői között megtalálunk 58 vagonkártyát, 12 pénzkártyát, 2 eseménykártyát, 10 karakterkártyát, valamint megvalósítandó célokat, megkötendő szerződéseket és minden vasúttársaság színében 4-4 jelölőt. A cél, hogy minél több pontot szerezzünk azáltal, hogy a kitűzött célnak megfelelő szerelvényt állítjuk össze az elérhető vagonokból.

Érdekesség, hogy a Continental Express nevet a valóságban nem viseli egyetlen híressé vált vonat sem.

Létezik a Transz-Szibériai Expressz (Moszkva és Vlagyivosztok között), a Blue Train (Fokváros és Pretoria között), az Indian Pacific (Sydney és Perth között), a Super Chief (Chicago és Los Angeles között), a francia TGV, az időnként Budapestet is érintő Orient Express (Párizs és Isztambul között), a Flying Scotsman vagy Repülő Skót (London és Edinburgh között), stb., de Continental Express (még) nincs.

A játék menete

Először is mindenki kiválaszt a neki kiosztott 2-2 szerződésből egyet, amelynek „megkötése”, azaz teljesítése esetén plusz pontot kap majd a játék végén. Pl. plusz 6 pontot kap az, aki négy nem azonos vasúttársasághoz tartozó szerelvényt megszerez, stb.

Aztán összekeverjük a vagon-, a pénz-, az esemény- és a karakterkártyákat, és három nagyjából azonos kupacot képezünk belőlük. Majd mindegyik kupac mellé felhúzzuk a felső 3-3 kártyát, gyakorlatilag egy 3x3-as hálóba rendezve a kártyákat. A pakliktól legtávolabbi kártya felhúzása ingyenes, a középsőé 1 dollár, a paklihoz legközelebbi 2 dollár. Amikor egy kártyát felhúzzunk ebből a mátrixból, akkor úgy pótoljuk ki, hogy az üres hely(ek)re csúsztatjuk a tőle balra lévő kártyá(ka)t, majd a paklihoz legközelebbi üres helyre húzzunk egy újat. Így látható, hogy egy újonnan felbukkant kártya optimális esetben két kör múlva kerül az ingyenes oszlopba, de persze előtte is felvehető, csak éppen 2 vagy 1 dollárba kerül.

Amikor rajtunk a sor, két dolgot csinálhatunk: egyrészt felhúzzhatunk (és fel is kell húznunk) egy – az egyszerűség kedvéért hívjuk így – vagonkártyát a kezünkbe; a kézben tartott kártyáknak nincs limitje; másrészt kijátszhatjuk a kezünkben lévő kártyákat, ha erre lehetőségünk van. A felhúzható kártyák között persze nemcsak vagonok vannak, mert úgy elég unalmas



lenne az élet, előfordulnak a játékmenetet megfűszerező egyéb kártyák is. A pénz szerepét már leírtam: érte a belső oszlopokban lévő kártyák is megvehetők, ami azért fontos, mert egyébként várnunk kellene a kártya ingyenes oszlopba való araszolására. Ezen felül minden dollár egy győzelmi pontot is ér a játék végén, tehát akár a pénzgűjtés is lehet egy nyerő taktikánk, ami eldönthet egy menetet.

Az események leginkább tragédiák, így a Vasúti Szerencsétlenség hatására az összes célkártyát el kell dobni és újat húzni (puff neki, tervezés!), az Állomástűz hatására pedig a 3x3 kártya kerül a dobópaklira, és húzunk újakat.



A legérdekesebbek a karakterkártyák, ugyanis a Befektető bármelyik kártyát elveheti a 9 közül, méghozzá ingyen, a Zsebtolvaj az összes pénzt elveheti egy általa kiválasztott másik játékostól, a Váltókezelő elcserélheti bármelyik vagonkártyáját egy másik játékos vagonkártyájára, az Igazgató elvehet egy jelölőt, és maga elé teszi – ami azért fontos, mert ezt úgy tekintjük, mintha az adott vasúttársaság egy szerelvényét szerezte volna meg, így egy szerződés teljesítésénél ez is egy teljesített célkártyának számít.

Fontos, hogy a felhúzott karakterkártyákat azonnal ki kell játszani, azokat nem lehet tartalékolni.

A játéknak akkor van vége, amikor valaki megszerzi a negyedik célkártyát, ami után mindegyik játékosnak van még egy utolsó köre, majd következik a pontozás.

A játékelmény

Maga a játék gyorsan lepörög, és hamar lehet győztest hirdetni. Mivel családi játék, és a gonoszkodásnak kevés tere van, nincs sértődés. Néha furcsának hat, amikor egy egydolláros megjelenik a két dollárért megvehető kártyák oszlopában, de ez már csak így van: meg kell várni, hogy elmászon az ingyen oszlopba, és ott megérje felvenni. Apró bosszúság, hogy amikor egy-egy sorban gyorsabban fogynak a kártyák, az a pakli hamarabb lepad, de házi szabályként ekkor a másik paklikból szoktunk áttenni lapokat.

Ahogy mondtam, mi nagyon szeretjük ezt a játékot (én különösen a dizájn miatt), strapabíró és kisméretű kivitelezése miatt ideális utazójáték is. Egy hosszabb vonatra készülve ne maradjon ki ez sem a csomagból!

drkiss

Tervező: *Charles Chevallier*

Megjelenés: *2013*

Kiadók: *Asmodee, Bombyx*

Kategória: *Gyűjtögetős kártyajáték*

Ajánlott életkor: *8+*

Játékosok száma: *2-4*

Játékidő: *20 perc*



kiadói
oldal



board
game
geek

Lords of Waterdeep & Scoundrels of Skullport



Tervezők: Peter Lee, Rodney Thompson (és Chris Dupuis)

Kiadó: Wizards of the Coast

Megjelenés: 2012 (kieg.: 2013)

Üdvözöllek, utazó, Vízmélyvárban, a csodák városában, az Elfelejtett Birodalom legragyogóbb ékkövében, az intrika és a sikátorok mélyén kötött alkuk fészkeiben!



Waterdeep, azaz Vízmélyvár, a Dungeons & Dragons szerepjáték egyik híres világának, a Forgotten Realmsnek a legnagyobb városa. (Ha ezekről még soha nem hallottál, akkor sincs semmi gond, a játék élvezetéhez a karakterek, csoportok háttértörténetének ismerete nem szükséges, bár sokat ad a hangulathoz, ha ismerős vagy ebben a világban).

A város feletti uralomért folyamatosan zajlik a harc a színpalak mögött tevékenykedő szervezetek között. A játékosok a nagyurakat testesítik meg, akik ezeket a csoportokat a háttérből irányítják. Az ügynökeiken keresztül kalandozókat fogadnak fel, hogy küldetéseket teljesítsenek, megszerezzék az irányítást a város prominens épületei felett, vagy hogy intézzék a mindennapos ármánykodást és cselszövést.

Mechanika

Alapvetően egy klasszikus munkáslehelyező (hívjuk őket ügynököknek) játékkal van dolgunk: lerakjuk az ügynököt, kapunk érte valamilyen kalandozót, pénzt, küldetést vagy intrikalapot, amiket felhasználva teljesítjük a küldetést, amiért győzelmi pontok járnak. Nincs benne semmi innovatív, viszont az innen-onnan összeválogatott mechanikák olajozott egyszerűséggel működnek együtt. A játékosok közti interakció ki is merülne a lehetséges helyszínek elfoglalásában, ha nem lennének az intrikalapok, amelyekkel – főleg a Scoundrels of Skullport kiegészítővel együtt – jelentősen keresztbe tehetünk a többi játékosnak.

A véletlenszerűen kiosztott, titkos nagyúrkártyák



bónuszpontokat adnak bizonyos küldetések végrehajtásáért a játék végén. Ezek titkossága sokat nem ad a játékhoz; a tapasztalat az, hogy úgyis a saját küldetéseinkkel leszünk elfoglalva, a legtöbb esetben érdektelen hogy a másik játékos milyen küldetésre hajt (ami egy idő után egyértelmű, hiszen a még meg nem oldott küldetések nyilvánosak).

A játék egyik nagy erőssége, hogy az egyszerű szabályok miatt nagyon könnyen érthető, pár perc alatt elmagyarázható, a szabálykönyv olvasása közben az az érzésünk, hogy teljesen magától értetődő dolgokat rág a szánkba, szinte elég átfutni. Az intrikakártyákon lévő szövegek miatt azonban az angol nyelvtudás nélkülözhetetlen.

A játék elemei

A játék minősége szinte hibátlan, a dobozban mindennek megvan a helye. A pénzek speciális alakúak (négyzet és félhold), a játéktábla részletesen kidolgozott, és minden lap egyedileg illusztrált. Csupán annyi kifogásolható, hogy a klasszikus meeple-k helyett csinálhattak volna egyedi figurákat, illetve a kalandozókat megtestesítő színes kockák sem túl tematikusak.



» Játéktábla

A részletesen kidolgozott grafikával sikerült visszaadni az érzést, hogy egy klasszikus fantasy városban vagyunk. Az alapjáték minden elemének van meghatározott helye, így jól átlátható a játék. A győzelmipont- és körszámláló mellett az intrika-, küldetés-, és épületepaklik, valamint az eldobott lapok is helyet kaptak a táblán. Az aktuálisan megszerezhető küldetések és épületek is kényelmesen elférnek az ügynökök elhelyezésére szolgáló alap- és a játék során megszerzett épületek között.

» Nagyúrkártyák

Annak ellenére, hogy ezek a lapok adják a játék címét, a szép grafikákon kívül csupán annyi szerepel a kártyákon, hogy milyen küldetésekért/épületekért kapunk bónuszpontot a játék végén. Ez nem tűnik nagyon fontosnak, viszont a játékot nem lehet úgy megnyerni, ha nem a megfelelő küldetésekre koncentrálna a játékos.

» Szervezetlapok

Minden játékos kap egy Waterdeepben működő szervezetet jelképező lapot, aminek az égvilágon semmilyen szerepe sincs azon kívül, hogy ezen tárolhatjuk a kalandozókat, jelölőket, küldetéseket. A lapok legtöbb esetben Fogadóként (Tavern) hivatkoznak rá.

Forgotten Realms világát és Waterdeep városát Ed Greenwood álmodta meg. 1987-ben jelent meg először hivatalos kiadványban.



Waterdeepben játszódik pár klasszikus PC játék: Eye of the Beholder és a Neverwinter Nights. Forgotten Realmsen pedig a Baldur's Gate és az Icewind Dale sorozat, valamint a Temple of Elemental Evil.

A Forgotten Realms a mai napig (27 éve!) a Dungeons and Dragons szerepjáték legfontosabb és legjobban kidolgozott világa.

Waterdeep számtalan magyarul is megjelent regényben szerepel.



» **Kalandozók**

Négyféle kalandozót lehet felbérelni, akiket színes kockák jelölnek: fehér a papokat, narancs a harcosokat, fekete a tolvajokat és lila a varázslókat. A kalandozók nem túl aktívak: míg el nem mennek egy küldetésre, csak a fogadóban üldögélnek; és nem is túl lojálisak, mert a küldetés után nem látjuk őket többé.

» **Épületek**

A játék kezdetén csak néhány épület található a táblán, ahová az ügynököket elküldhetjük. Mindegyiket körönként csak egyszer lehet használni, kivéve az intrikalapok kijátszására használható kikötőt. E helyek egyikén új épületeket vásárolhatunk, amelyek új lehetőségeket biztosítanak az ügynököknek. Ha valaki ezeket az épületeket használja, akkor az épület tulajdonosa egy kis fizetséget kap: győzelmi pontot, pénzt, kalandozókat.

» **Küldeteskártyák**

Ezek alkotják a játék motorját, mert a megszerezhető győzelmi pontok nagy része a küldeteskártyáktól függ. 3 fontos része van egy lapnak a nevének és némi hangulatkelő idézetnek kívül:

- › *Típus* – 5 különböző küldetéstípus van: kereskedelem (Commerce), hadviselés (Warfare), ármány (Skullduggery), vallás (Piety) és mágia (Arcana). A nagyúrkártyákon megtalálható bónuszpontokon kívül vannak olyan küldetések és intrikalapok, amelyek hatása kapcsolódik a küldetések típusához: bónuszpontokat ad a megoldásuk esetén, vagy plusz kalandozókat hoz a küldetés elfogadásakor, esetleg adott típusú küldetést keres ki a pakliból.
- › *Feladat* – A küldetés megoldása minden esetben kalandozók és/vagy pénz kifizetését igényli.
- › *Jutalom* – A feladat teljesítése után kapjuk meg. Elég sokrétű és változatos: kalandozók, pénz, intrika- vagy küldeteskártya, győzelmi pont, esetleg épület ütheti a markunkat.

A megoldott küldetéseink képpel lefelé a fogadónkba kerülnek, ezek már nem nyilvánosak.

A küldetések egy része úgynevezett 'plot quest', melyek hatása a játék végéig érvényben marad – ezek általában egy esemény bekövetkezésekor némi bónuszt adnak. Például ha sikerül egy kémeket juttatnunk Waterdeep kastélyba, akkor minden megoldott ármány küldetés után plusz 2 győzelmi pontot kapunk; vagy ha sikerül megvédenünk a Szerencse Tornyt, minden körben kapunk egy általunk választott kalandozót.

» **Intrikakártyák**

Intrikakártyákat Waterdeep kikötőjében tudunk kijátszani. Ez az egyetlen épület a játékban, ahová körönként nem egy ügynök tud elmenni, hanem három, valamint az összes ügynök elhelyezése után ezeket az ügynököket ismét elküldhetjük a szabadon maradt épületek egyikébe, így gyakorlatilag az intrikalap kijátszása 'ingyenes'.

Alapvetően háromféle intrikalap van:

- › *Támadás (Attack)* – Ezekkel az ellenfelek kalandozóit tudjuk likvidálni vagy átállítani, és a táblán lévő ügynököket manipulálni.
- › *Kötelező küldetés (Mandatory Quest)* – Egy ellenfélnek adhatunk egy küldetést, amit minden más küldetés előtt kell teljesítenie elég rossz feltételek mellett, mivel ezek sokba kerülnek, és kevés jutalom jár



értük. Ezekkel a lapokkal tudunk a legjobban keresztbe tenni a többi játékosnak; az ezekre a küldetésekre elvesztegetett kalandozók hiánya fájdalmas tud lenni. A legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos szinte biztosra veheti, hogy előbb-utóbb kap egy ilyen.

- › **Mindenes (Utility)** – Mindenféle bónuszokra tehetünk szert ezekkel a lapokkal – általában úgy, hogy az ellenfelek is jól járnak. Például amikor kémeket bérelsz fel (Recruit Spies), kapsz 2 tolvajt, de az ellenfelek is adhatnak neked még 1-1 tolvajt 3 győzelmi pontért cserébe; vagy amikor kalandozókat toborzol (Call for Adventurers), felvehetsz 2 bármilyen kalandozót, viszont az összes ellenfeled is felvehet egyet-egyet.

Játékmenet

Minden kör elején:

- › Feltöltjük a megvásárolt épületek helyét új épületekkel.
- › A körszámlálón lévő 3 győzelmi pont-jelölőből egyet-egyet átrakunk a megvásárolható épületekre, így idővel a kevésbé szimpatikusak is elég pontot fognak érni, hogy valaki megépítse őket.
- › Bizonyos épületekre a kör elején pénzt/győzelmi pontot/kalandozókat kell helyezni.
- › Az 5. körben mindenki kap plusz egy ügynököt.

Ezt követően:

- › Az első játékos elhelyez egy ügynököt egy üres épületre, és azonnal végrehajtja az ahhoz kapcsolódó akciót.
- › Teljesít 1 küldetést, ha tud, majd jön a következő játékos.
- › Ez így folytatódik addig, amíg mindenki lehelyezte az összes ügynökét. Ekkor a kikötőben (ahol az intrikakártyákat lehet kijátszani) lévő ügynököket a lerakás sorrendjében új épülethez küldhetjük.

... és ennyi!



A 8. kör végén következik a pontozás. A játék során elért pontokhoz hozzáadódik a megmaradt kalandozók száma, minden 2 megmaradt pénzt után 1 pont, és a nagyúrkártya bónusza.

Scoundrels of Skullport azaz Koponyarév gazemberei kiegészítő

A kiegészítő alapvetően 2 modult tartalmaz, amelyeket szabadon variálva használhatunk az alapjáték mellé. Ezen kívül 6 főre növeli a játékosok maximális számát, valamint plusz ügynökökkel játszhatjuk a hosszabb játékváriánst. Mindkét modulhoz tartozik egy új, kis méretű tábla, amin 3-3 új épület, 3 nagyúrkártya, új intrika- és küldetéslapok, valamint épületek találhatók. Amik igazán izgalmassá teszik a kiegészítőt, azok az új mechanikák, amik csavarnak egy kicsit a játékmeneten.

› Undermountain azaz Hegymélye modul

Az ebben található komponensek lehetővé teszik, hogy kalandozókat és/vagy pénzt helyezhessünk el épületekre, és ha valaki egy ügynököt helyez oda, az ezeket is megkapja az épület alapakcióján felül. Ezzel arra csábíthatjuk a többi játékos, hogy a mi épületünket használja, esetleg elterelhetjük a figyelmet arról az épületről, ahová menni szeretnénk, vagy arra az épületre helyezzük, ahová a következő ügynököt küldeni szeretnénk.

Skullport azaz Koponyarév modul

Ez a modul egy új 'erőforrást' ad a játékhoz a kalandozó és a pénz mellé: a korrupciót. Az ebben található új épületek a többihez képest sokkal több erőforrást adnak, viszont jár hozzájuk egy korrupciójelző. Ezek a jelzők a játék végén minimum -1, maximum -9 pontot érnek attól függően, hogy mennyi került a játékosokhoz. Kezdetben ezek a jelzők egy kis táblára vannak kirakva csoportokban: a -1-es csoportban 1 darab, míg a többiben 3-3 darab korrupciójelző van. A játék végén mindegyik jelző annyi pont ér, amennyi a legalacsonyabb értékű csoport, amiben nincsen már jelző.

Összegzés

A Lords of Waterdeep egy letisztult, gyors, könnyen tanítható, majdnem konfliktusmentes, munkáslehelyezős játék, amely sokkal tematikusabbnak mutatja magát, mint amilyen. A gyönyörű grafika, a szépen kidolgozott komponensek, a hangulateltető idézetek gyorsan feledtetik, hogy mennyire távol áll egymástól az, amit a doboz sugall, és a játékban használt mechanikák. A végtelenül egyszerű szabályok tökéletes játékká teszik arra, hogy a modern társasokat nem ismerő barátainkat bevezessük ebbe a világba, vagy az elhivatott eurogame-játékosokat bevonjuk egy tematikus játékba.

Az egyik leggyakrabban elhangzó kritika, hogy a mechanika és a tematika nem kapcsolódnak szervesen egymáshoz – ha a kalandozókat kicseréljük zöldekre, húsrá és lisztre, a küldetéseket pedig receptekre, akkor ugyanezzel a mechanikával lehetne csinálni egy Waterdeep szakácsai játékot is. Ebben nagyon nem lehet belekötni, de a legtöbb tematizált eurogame-mel így van ez...

Egyetlen negatívumot emelnék ki: nem lehet sokféleképpen nyerni. Néha úgy tűnik, hogy vannak alternatív utak, például az épületek feletti dominancia megszerzése vagy az egymásba fűződő küldetések megoldása (ahol az egyik küldetésben szerzett jutalmat felhasználod a következő küldetés megoldására), de a sok játék utáni tapasztalatból az látszik, hogy alapvetően a nagyúrkártya által bónusz pontokkal jutalmazott küldetésekre kell koncentrálni, és aki ezt nem teszi meg, az majdnem biztosan nem nyeri meg a játékot.

Aki ismeri a Forgotten Realms világot, vagy AD&D-vel (talán a leghíresebb szerepjátékkal) töltötte a fiatalságát, annak mindenképpen ajánlom, de akinek ezek semmit nem mondanak, viszont alapvetően szereti a fantasy hangulatot, és szeretne kipróbálni egy könnyed, egyszerű munkáslehelyezős játékot, az is bátran vágjon bele.

Vili



Lords of Waterdeep és Scoundrels of Skullport

Tervezők: Peter Lee, Rodney Thompson (és Chris Dupuis)

Megjelenés: 2012 (2013)

Kiadó / Forgalmazó: Wizards of the Coast

Kategória: Fantasy, munkáslehelyezős játék

Ajánlott életkor: 12+

Játékosok száma: 2-5 (2-6)

Játékidő: 60 perc



kiadói oldal



board game geek



Gémklub minik

A nyár beköszöntével a Gémklub három könnyed, kis dobozos játékot jelentetett meg, ezzel is ötleteket adva, hogy mit vihetünk magunkkal, ha a kirándulástól, nyaralástól, strandolástól óvni kívánjuk féltett nagy dobozos játékainkat. Ugyanis ezek a magyar szabállyal frissen megjelenő, minijátékok erre teljesen alkalmasak.

The Blue Lion



Tervezők: Bruno Cathala,
Sylvain Duchéne

Kiadók: Blue Orange,
Gémklub

Megjelenés: 2011

Kategória: Logikai memóriajáték
Játékosok száma: 2

Játékidő: 10 perc
Ajánlott életkor: 8+



kiadói
oldal



board
game
geek



A három közül a BGG-n (BoardGameGeeken) ez a legjobb helyezést elért társas (3360.). Ebben a kétszemélyes játékban a játékosok két tolvaj bőrébe bújva logikájukat és memóriájukat felhasználva a párizsi Louvre-ból próbálják elcsenni a híres kék gyémántot, a Blue Liont (Kék Oroszlánt). A két mestertolvaj, Lady X és Arséne, a nyomozókat elkerülve, egymást akadályozva próbálnak megszerezni 7 vagy több gyémántot, ezáltal megnyerve a játékot. A játékosoknak nem kell mást tenni, mint a 6 kártyalapot megfelelően mozgatva, fordítva, cserélve elérni a kívánt kombinációkat.

A sorban kitett 6 kártya közül a játékos a saját körében 1-et vagy 2-t mozgathat az alábbi akciók közül egyet választva:

- » A belső 4 kártya közül 2 szomszédosat megcserél.
- » A sor valamelyik széléről 1 kártyát átesz a másik szélére. (A magyar szabályban ez rosszul van fordítva, mely szerint két szélső kártyát cserél ki, de a segédlet és az eredeti szabálykönyv, illetve a BGG szabálymagyarázata is csak az egyik széléről a másik szélére enged 1 kártyát áthelyezni.)
- » 1 kártyát átfordít, anélkül, hogy előre megnézné a másik oldalát.

Kombinációk, amelyekért gyémánt, azaz győzelmi pont jár:

- » Ha két nyomozó közrefog egy tolvajt, akkor az ellenfél tolvaj kap 1 gyémántot.
- » Ha két azonos tolvajkártya közrefog egy gyémántot, akkor 2 gyémánt üti az adott tolvaj markát.
- » Ha sikerül a három gyémántkártyát egymás mellé ügyeskedni, akkor a tolvaj 3 gyémántot kap.

Jó emlékezőtehetség, némi szerencse és logika teszi sikeressé a tolvajt. Gyors, könnyed játék, strandra, kirándulásra való, hiszen még a kártyái is strapabíróak. Arról nem is beszélve, hogy a kis, kék gyémántok igazán szépek!



Button up!



Tervező: Bruno Cathala

Kiadók: Blue Orange, Gémklub

Megjelenés: 2012

Kategória: Absztrakt logikai játék **Játékidő:** 10 perc
Játékosok száma: 2 **Ajánlott életkor:** 8+



kiadói
oldal



board
game
geek



A kissé talán erőltetett szójáték két gombhadvezér Buttonaparte Napoleon és Ludwig Yorck von Buttonburg (az angolban a button szó jelenti a gombot) által vezetett gombcsatára invitál minket. A grafikája nagyon ötletes és vicces, és bár a játékhoz erre konkrétan nincs szükség, de emiatt a szabálykönyvet érdemes végiglapozni. Ebben a kétszemélyes logikai játékban egyikünk a piros, másikunk a fekete hadvezér lesz, és célunk, hogy gombjainkat úgy irányítsuk, hogy a játék végére kialakult gombtoronyban minél magasabban helyezkedjenek el.

A játék mindössze 9 darab nagy gombból áll, amiket egy kis kör alakú táblácska köré kell helyezni, és felváltva, egy-egy oszlopot megfogva az óramutató járásával megegyezően egyesével rátenni a többi oszlop tetejére, ügyelve arra, hogy a saját színünket minél feljebb tornásszuk. A fehér gombok a kémek, azokért senki nem fog pontot kapni, viszont csak olyan oszlopot emelhetünk fel és oszthatunk szét, amelyben van fehér gomb. Az utolsó lépésnél a két megmaradt

oszlopból lesz egy, és kialakulnak a pontok, letről fölfelé 1-9-ig. A győztes hadvezér kettejük pontjainak különbségét kapja meg gombban (pici pontozógombokban).

A háború véget ér, ha valaki elér 15 pontot – ez kb. 5-6 körig tart, de mivel egy kör 2-3 perces, gyorsan lezajlik a teljes játék is. A nagy színes gombok pakolgatását a gyerekek is élvezik, bár az ő játékukban kevés tudatosság van. Ugyanis van egy logikája a játéknak, mert ha a pakolás után az utolsó gombot ugyanolyan színűre helyezzük rá, akkor még egyszer mi jöhetünk, és ez a dupla-tripla lépés a játék kulcsa. Próbáljátok ki, hogy sikerül-e erre ráéreznetek! Gombcsatára fel!



Chicago Stock Exchange



Tervező: Pak Cormier

Kiadók: Blue Orange, Gémklub

Megjelenés: 2012

Kategória: Árugyűjtögetős logikai játék Játékidő: 15 perc

Játékosok száma: 2-4

Ajánlott életkor: 8+



kiadói oldal



board game geek



Ez a játék a chicagói tőzsdére invitál bennünket, ahol a játékosok búzával, rizzsel, kakaóval, kávéval, cukorral és kukoricával kereskedhetnek. Ez elsőre nagyon komolynak tűnik, de ne ijedjünk meg, ennek a játéknak is a legfőbb jellemzője a könnyedség, semmivel sem bonyolultabb a két korábban ismertetett társasnál.

A 6 fajta áru 36 lapkáját véletlenszerűen helyezzük el kör alakban 9 tornyot képezve az árucikkekből, majd a kereskedőfigurát rakjuk az egyik torony tetejére. A sorra kerülő játékos a kereskedőt lépteti az óramutató járásának megfelelően 1, 2 vagy 3 lépést. Ezt követően elveszi az előtte illetve mögötte lévő tornyok tetején lévő árukat, és eldönti, melyiket tartja meg (vétel), és melyiket dobja el (eladás). Az eldobott áru értéke mindig eggyel csökken. Ezt a csökkenést az árucikktáblán jelöljük, ahol minden áru a legmagasabb szintről indul, és egyre csökken az értéke a játék előrehaladtával. A játékban az árak nem fognak emelkedni, csak csökkenni, ezért is mondtam, hogy ez egy témája ellenére is egyszerű játék.

A játék addig tart, míg a 9 toronyból már csak 2 marad. Ekkor a játékosok átszámolják az előttük lévő áruk értékét az árucikktáblán látható aktuális ár alapján, és akinek az áruai a legtöbbet érnek, az a győztes. Vajon ki lesz a legjobb kereskedő? Próbáljátok ki, és megtudjátok!

Véleményem szerint ez a három kis újdonság nem fogja megváltani a társasjátékvilágot, nem fogja a játékosokat órákra az asztal mellé szögezni, de mint egy könnyed nyári popsláger, amit időként meghallgatunk, úgy nyújthat kikapcsolódást pár percre két fürdőzés közben a parton, amíg a szendvicsünket megesszük kirándulás közben, vagy amíg egy hosszabb kocs- vagy vonatúton az ülésre kirakva gyorsan lejátsszuk.

maat & mandala





Pétanque és Croquet

Pétanque

Gyerekkoromban láttam először, ahogy idős bácsik halálos komolysággal és pontossággal, fura csuklómozdulattal fémgolyókat dobálnak a homokos pályán, minél jobban megközelítve a pici fagolyót. Lenyűgözve bámultuk a pontos dobásokat, kiütéseket, finom gurításokat. Személyesen csak évekkel később, már felnőttként volt alkalmam kipróbálni, és mondhatom, amatőrként is páratlan szabadtéri szórakozást nyújt.

A pétanque francia eredetű golyójáték. Neve a „mozdulatlan lábak” jelentésű francia pieds tanqués kifejezés szavainak összevonásából származik.



A játékot ideálisan 2, 3, 4 vagy 6 fő játszhatja (utóbbi kettőnél két csapatot alkotva). A hivatalos szabály szerint bármilyen talajon játszható, de általában ledöngölt homokon, földön a legjobb (ha túl puha a talaj, nem gurulnak eléggé a golyóbisok). A versenyeken a pálya mérete 12-15 méter hosszú. Mindenkinek különböző csíkozású fém golyói vannak (játékosszámtól függően 2 vagy 3), amiket felváltva dobnak el a pici golyó, az ún. öcsi felé. Az öcsit, amely általában színes fa vagy műanyag golyó, minden kör elején a kezdő csapat dobja el. Ezután a kezdő csapat egyik tagja próbálhatja saját golyójával minél jobban megközelíteni az öcsit. Ez nem könnyű 5-10 méter távolságból. Maga a dobás egy különleges hajító mozdulat, a golyót a lefelé fordított tenyerünkben tartva, csuklóval előre

kell elengedni. Mindig az a csapat következhet, aki rosszabbul áll, vagyis a legközelebb eső golyója is messzebb van az öcsitől, mint az ellenfélé. Mikor minden golyó eldobásra került, jön a mérickselés. Az nyeri a kört, akinek a golyója legközelebb került az öcsihez, így egy pontot szerez, ha a második legközelebbi golyó is az övé, akkor kettőt. Versenyeken 13 pontig játszanak. Családi, baráti játéknál előre döntsük el, hogy hány kört vagy hány pontig akarunk játszani, vagy amíg be nem sötétedik...

Persze a versenyszabályokban pontosan meg van határozva a pálya mérete, a golyók mérete és tömege, a győzelemhez szükséges pontszám stb. Magyarországon is van pétanque szövetség és bajnokság. A profi játékosok nagyon pontosan célozva, sokszor az ellenfél golyóját kiütve „ragasztják” a sajátjukat az öcsihez. Ez igen hangos és látványos dobás. Az amatőrök inkább csak gurítanak, és reménykednek, hogy közel álljon meg az a fránya golyó. Családi és gyerekjátéokra lehet műanyag készleteket is vásárolni. Remek szórakozás az egész családnak, elég gyorsan lehet benne fejlődni, ügyesedni, így garantált a sikerélmény. Ha mégsem sikerül nyerni, a következő menetben cseréljünk párt!

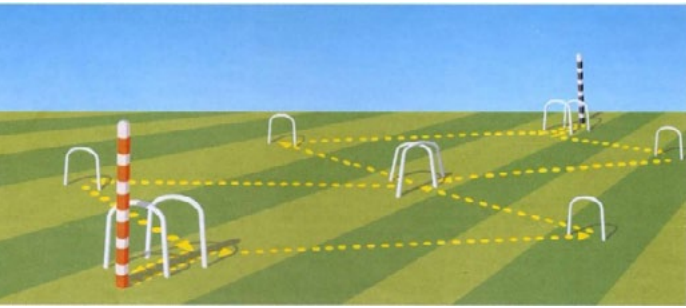
mandala



Croquet

Az „üsd el egy ütővel a labdát” játékok egyik példánya a *Croquet*, ami a Brit Birodalom szülötte. Nem összekeverendő a kriketttel, ami egy hasonló ütős labda játék, és a krockettel, ami az étel, annak ellenére sem, hogy magyarul krocketnek írjuk a játékot is. Valamikor az 1800-as évek derekán, fellelhető információk alapján Isaac Spratt 1856 novemberében, jegyezte le az első szabályokat. 1868-ban megrendezték az első Croquet találkozót, amit Gloucestershire-ben tartottak. Ugyanebben az évben megalapították az első angol Croquet klubot Wimbledonban. A *Croquet* egy könnyed kikapcsolódást kínáló csapatjáték, amit akár





ketten is tudnak játszani. A játék tartozékai ütők, amelyek végén egy henger alakú résszel üthetünk, és 6 különböző színű fa vagy műanyag golyó. Ezeken kívül vannak kapuk, amik 20-30 cm szélesek, és jelölő fák.

A játék célja, hogy az előzőleg elhelyezett kapukon minél kevesebb ütéssel jutassuk át a golyókat. A pálya kialakítása változó, attól függ, hogy mekkora pályán játszunk és mennyire komoly a meccs. Eredetileg egy 15x30 méteres pályára tervezték a játékot, de ez a méret nincs kőbe vésve, így helyszíkében sokkal kisebb helyen is játszható. Léteznek profi felszerelések a játékhoz, hordtáskával, amin kerekék is vannak (olyan, mintha golfozni mennénk), és vannak kezdő készletek is.

Mindenkinek azt ajánlom, hogy első nekifutásra ne a profi szettet vegye meg.

A játék szabálya röviden

A kimért pálya sarkait megjelöljük, a későbbi viták elkerülése végett, majd kitűzzük a kapukat, pontosan 9 db-ot, amikből 2 gyémánt alakzatot kell képezni, amik egy vonalban vannak. Ezek két végébe leszúrjuk a jelző pálcákat. A kapuk vékony drótból is lehetnek, ezért a leszúrásukkor ügyelni kell arra, hogy a labda átférjen, és ne legyen túl szétnyitott, mert akkor könnyen át lehet ütni. 2-4 játékos esetén 4, 6 játékos esetén 6 golyóra lesz szükségünk a játékhoz, majd mindenki kap egy ütőt, és kezdődhet a móka. A cél az, hogy minél kevesebb ütésből átüssük a golyót az összes kapun, és a végén a jelző pálcát is eltaláljuk. Ez 14+2 pontot ér, és aki ezt elsőként eléri, megnyerte a meccset. Lehet játszani időre is, ilyenkor az nyer, aki a parti végére a legtöbb pontot gyűjtötte össze. Minden játékosnak egy ütése van körönként, és ha ezzel az ütéssel áthalad a golyó egy kapun, vagy érint egy jelzőfát, vagy egy másik golyót, bónusz ütéshez jut. Nem elég a kaput megközelíteni vagy megkezdeni az áthaladást; az számít sikeres áthaladásnak, ha a golyó teljes terjedelmében elhagyta a kaput.



Csapatban is lehet játszani, így még több játékos vonható be. Több változata van a Croquet-nek, ezek a négylabdás és a hatlabdás, a hat labda 3 csapat, és az egylabdás játék. Az ütő egy speciális, ehhez a játékhoz készített alkalmatosság. Legfontosabb szabály az ütővel kapcsolatban, hogy a golyót az ütő fejének két végével lehet csak elütni. Lehetőség van arra, hogy a játékosok előre megbeszéljék, hogy a fej oldalával is üthetnek, de ez csak kezdőknek ajánlott.

Személyes találkozás



Jómagam 3 évvel ezelőtt találkoztam először szemtől szemben a Croquet-tel, és azonnal megszerettem. Ennek egy igen egyszerű magyarázata van, mégpedig az, hogy szabadban játszható közösségi szórakoztató eszköz, és én szeretem az ilyen játékokat. Amatőr szinten nincsenek szigorú szabály megkötések, viszont az alapszabályokat érdemes figyelembe venni, még a kerti meccseken is.

A játék 1900-ban a II. nyári olimpiai játékokon is szerepelt. Egy nemzet 10 versenyzője vett részt (franciák), és csodák csodájára mind a három érmet a franciák vitték haza, azaz nem vitték sehova, mert az olimpia Párizsban volt megrendezve. A hihetetlen nagy sikerre és érdeklődésre tekintettel soha többé nem volt olimpiai versenyszám. Habár 4 évvel később St. Louis-ban (USA) megrendezték a Croquet amerikai változatát,

a Roquet-tet. Ennek is hatalmas sikere volt, összesen 7 versenyző 1 nemzetből (USA), ugye nem kell részleteznem, hogy mi lett az eredmény. Ez a játék is ekkor volt utoljára versenyszám a nyári olimpiákon.

Ennek ellenére napjainkban igen népszerű és kedvelt sport, időtöltés, mivel bárhol játszható. Ajánlom mindenkinek, hogy próbálja ki ezt a remek játékot még az idén nyáron, hogy jövőre több időt tudjon eltölteni vele.

*Jó játékot!
drcsaba*

Rákfogó



Tervező: Adam Kałuża

Kiadó: Granna

Megjelenés: 2003

Tetszetős külső, igényes kivitel, aranyos figurák és jópofa játékmenet. Ennél sokkal több nem is kell ahhoz, hogy egy gyereknek szánt társasjáték sikeres legyen. Ezek mind meg is vannak a Granna kiadó Rákfogójában, és még valami más, amitől ez a játék nemcsak a kicsiknek, de a felnőtteknek is élvezhetővé válik. A játékban a feszültség ugyanis lassan, de biztosan növekszik. De lassan a testtel, először lássuk, hogy miről is van szó!

A Granna egy lengyel játékiadó cég, amely saját bevallása szerint „a készségfejlesztő játékok és társasjátékok specialistája”. A cég a magyar piacra is szállít, természetesen magyarítja a játékokat, és leginkább játékboltokban és bevásárlóközpontokban bukkanhatunk a játékaikra. Olyan játékok fűződnek a nevéhez, mint a Breki, a Bumeráng, vagy éppenséggel a JEM magazin 13. számában bemutatott Szuperfarmer és Szuperfarmer Ranch, amelyek közül az első egy 1943-as eredeti játék új kiadása, a második pedig ennek modern továbbgondolása.



A Rákfogó a kiadó nagydobozos gyerekjáték-sorozatába illeszkedik, azok közül is a gondolkodtatóbb, de nem az absztrakt játékok közé. Már a doboz is telitalálat, nekem kedvenceim a parti homokban kivont karddal rohangáló marcona tekintetű bogarak. A doboz felét leemelve hozzáférünk a játéktáblához, egy vászonzsákhoz, amely tele van 5 különböző színű ráklapkával, 4 paravánhoz a 4 lehetséges játékos számára, és egy csomó jelölőlapkához. Ez utóbbiakkal fogjuk jelölni, hogy az adott színű rákok hány pontot értek el, és ehhez képest a játékosok hány pontot szereztek. Találunk még a dobozban egy pár darab ötforintos méretű műanyag rákot, megint csak 5 színben. Külön dicséret illeti a kiadót, hogy tartaléklapkákat is csomagolt a játékhoz, mert bizony egy vérbeli kiadó tudja, hogy azok néha kézen-közön el tudnak kallódni.

A játék szabálya pofonegyszerű, mégis megvan benne az a csavar, amitől egyszer csak az egész kezd érdekesé válni. Mert, be kell vallani, az elején senki nem rágja tövig a körmét az izgalomtól. Adva van ugyanis egy, a tengert ábrázoló tábla, amit egy 11x11-es négyzetháló takar.

A tábla legközepén egyetlen sziget árválkodik. A játékosok mindegyike maga elé teszi kiválasztott paravánját, ami mögé betesz 6 db ráklapkát, amit a zsákból húzott ki. A soron lévő játékos kiválaszt egyet a 6 ráklapka közül, és felhelyezi a táblára. A rákok a tábla szélén lépnek (úsznak) be, és



addig úsznak, amíg bele nem ütköznek valamibe, ahol megállnak. Értelmeszerűen az első játékosnak a négy oldal valamelyikének közepén kell indulnia, hogy a szigetre ütközve megálljon a rákocskája, ellenkező esetben az oktan állat a tábla másik szélén kiúszna, ami egyébként szabálytalan lépés is lenne. Ha már lent van az első rák, a második már akár ennek is nekiúszhat, és úgy állhat meg. És így tovább. Egyre több lehetőség van arra, hogy a rákunk csatlakozzon a középről induló és egyre terjeszkedő nagy ráktelephez. A lépése végén a játékos kiegészíti 6-ra a lapkáit, majd a következő játékos kerül sorra. A játék addig tart, amíg az összes ráklapka fel nem kerül a táblára.



Az egymás mellé került azonos színű rákok telepeket képeznek, amelyek attól függően érnek pontokat, hogy hány rákból állnak. És itt a csavar: ugyanis 1 rák -1 pontot, 2 rák 0 pontot, 3 rák még mindig csak 1 pontot, viszont 5 rák már 5 pont ér. Ennél több rák már nem ad több pontot, így ez a telep bármekkora is nő, 5 pontot ér a játék végén.

A játékosok nincsenek egyetlen színnel sem, bármilyen színű rákkal beléphetnek a táblára, és létrehozhatnak kisebb-nagyobb telepeket bármilyen színből. Kérdés, hogyan kapnak pontot a játékosok? A játék folyamán valamikor a játékosoknak el kell dönteniük, hogy melyik színre „voksolnak”, és annak a színnek megfelelő műanyag rákot le kell tenniük a paravánjuk megadott részére. Itt három hely található: az egyszeres, a kétszeres és a háromszoros szorzó. Például ha valaki a sárga rákot leteszi a kétszeres szorzó helyére, a játék végén a sárga ráktelepek által elért pontok kétszeresét kapja. Megkötés, hogy senki nem tehet két azonos színt a paravánjára, és senki nem teheti a valaki által már lerakott színt a saját paravánja azonos szorzójára.

Tulajdonképpen ez az a pont, amikor a játék átmegy egy kicsit mechanikus és látszólag értelem nélküli lapkarakosgatásból komoly intrikába. Mert amíg nem fontos, hogy melyik szín hoz majd nekem háromszoros pontot, addig lazán építgetem mindegyik telepet, önzetlenül kipótolvazva a telepeket az ideális 5-re, de amikor kiderül, hogy a másik játékos a kékre tett, ráadásul háromszoros szorzóval, akkor





hető fázisa van: a békés építkezés és a másik elleni apró gonoszkodás, amelyek között a váltás néha észrevétlen (bár a Relic Runnerben ez azért markánsabb). Az, hogy egyik játékos sincs egyik színnel sem, hanem a végén derül ki, hogy melyik szín mennyit hoz neki, az a Cable Car Részvénytársaságok kiegészítőjét juttathatja a játékosok eszébe. Megkockáztatom, hogy ezt a mechanizmust simán el lehetett volna adni felnőtt játékként is, ha a Granna nem ezt a vicces tematikát választja a játékához.

Őszintén bevallom, hogy nekem személy szerint nagyon bejött ez a játék, leginkább az említett hezitálás miatt („mikor döntsem el, hogy melyik színt szeressem”). Viszont nem tudom elhallgatni azt az egy-két hibát, amit a kiadónak orvosolnia kellene. Egyrészt egy ponton rossz a szabály magyar fordítása. Míg az angol változat szerint egy ráktelep úgy jön létre, hogy a ráklapkák az oldalukkal érintkeznek (tehát nem a sarkukkal, azaz nem átlósan), addig a magyar fordításban az olvasható, hogy akkor hoz pontot egy telep, ha „a rákok nem ollójuknál, hanem oldalukkal kapcsolódnak össze”. Ez egyrészt tévedés, másrészt indokolatlanul és követhetetlenül megbonyolítja a játékot. A másik hiba egy apróság, miszerint a játékszabály 5. ábráján, ami a játék egy lehetséges befejezését ábrázoló kép, minden rák egy irányba néz, márpedig ilyen végállás fizikailag nem jöhet létre, a szabályok ismeretében.

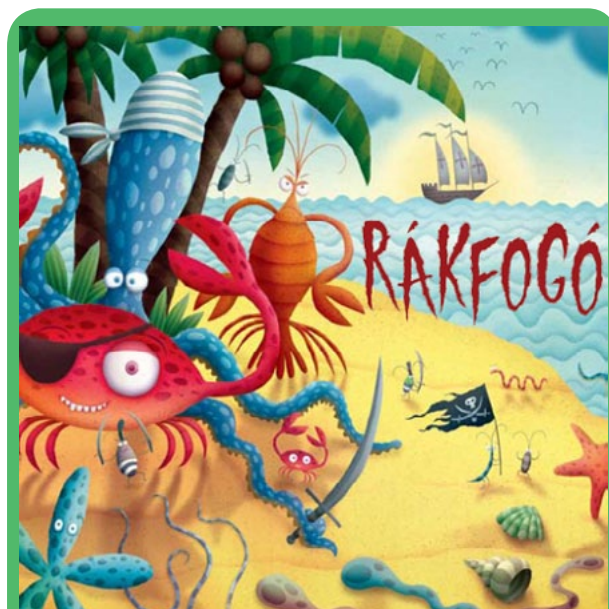
Nem lennék igazságos, ha így fejezném be ezt az ismertetőt, ezért elmondom, hogy nem szívesen adtam vissza a tesztjátékra kölcsönbe kapott dobozt, és bármikor szívesen kapható vagyok egy „rákfogásra”.

drkiss



elkezdhetek egy-egy kék rákot elpotyogtatni a táblán, hogy az azok által generált -1 pontok jól levigyék a másik pontszámát. Vagy éppen ellenkezőleg: lerakom én is a kéket, persze csak a kétszeres szorzóra tehetem, viszont akkor összekacsinthatok a másikkal, és együtt építjük a kék telepeket, bár az örömm nem lehet teljes, mert közben tudom, hogy minden egyes 2 pontom a másiknak 3 pontot hoz. Akkor már inkább az intrika!

Finom és észrevétlen az az átmenet, ahogy egyszerre csak elkezd a játék „bekeményedni”, amikor már nem is olyan mindegy, hogy milyen rákot hová teszek. Engem ez egy kicsit a Ticket to Ride-ra vagy a Relic Runnerre emlékeztet, ahol a játéknak két jól elkülönít-



Rákfogó

Tervező: *Adam Katuza*

Megjelenés: *2009*

Kiadók: *Granna*

Kategória: *Lapkalerakós táblás játék*

Ajánlott életkor: *7+*

Játékosok száma: *2-4*

Játékidő: *30 perc*



board
game
geek

Spiel des Jahres 2014

A NYERTES
játékok:



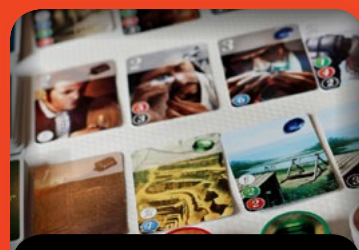
Camel Up

A JELÖLT
játékok:

Spiel des Jahres díj



Concept



Splendor

Kennerspiel des Jahres díj



Istanbul

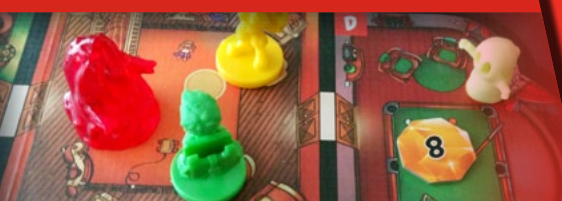


Concordia

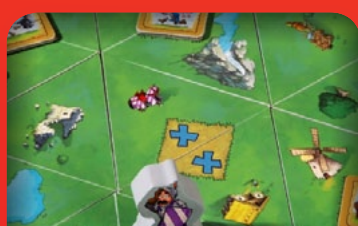


Rococo
(JEM 2014/05)

Kinderspiel des Jahres díj



Geister, Geister Schatzsuchmeister!



Richard
Ritterschlag



Flizz & Miez



Splendor

Tervező: Marc André

Kiadók: Space Cowboys, Gémklub

Megjelenés: 2013 / hazai: 2014. szept.

A reneszánsz megjelenése Európában egybeesett a felfedezések korával, amikor messzi tájakról, egzotikus országokból ritka természeti kincsek kezdtek el tömegével áramlani az európai országokba. Így történt ez a drágakövekkel is, amelyeket az egyes országok uralkodói is előszeretettel viseltek koronázási ékszereikbe foglalva, vagy akár csak „hétköznapi” díszként. Marc André játéka a drágakövek útját követi végig egészen a bányáktól a végcélnak számító reneszánsz korabeli városokig és uralkodókig. Egy gazdag kereskedő bőrébe bújva kell biztosítanunk, hogy a nyers drágakövekből végül gyönyörű, csiszolt ékkövek lehessenek, ahogy azt a királyok és a királynők elvárják tőlünk.

A játékban tekintélypontokat kell gyűjteni. Aki elsőként éri el a 15 pontot, az nyer. Fontos meghatározni, hogy ki a kezdőjátékos, mert az utolsó forduló még lemegy, és egyenlőség esetén az lesz az első, aki kevesebb fejlődéskártyából hozta össze a 15 tekintélypontot.

6 különböző zseton szerepel a játékban, amelyek közül 5 drágakövet szimbolizál, a hatodik pedig a dzsókerként használható aranyat jelöli.



Fejlődéskártyák

A fejlődéskártyák a zsetonokon szereplő drágakövek szerint vannak megkülönböztetve. Ezen kívül szerepelhet rajtuk egy szám a bal felső sarokban – ennyi tekintélypontot érnek; illetve a bal alsó sarokban több, különböző színű szám mutatja, hogy hány zseton szükséges az adott színű drágakőből a megszerzésükhöz. Ha már rendelkezünk fejlődéskártyákkal, azok bónuszt biztosítanak számunkra, azaz minden egyes fejlődéskártya a megfelelő fajtájú drágakőből egy zsetont helyettesít vásárláskor.

Három különböző szintű fejlődéskártya van a játékban:



» **Az első szintű kártyák** a legolcsóbbak, azonban pár kivételtől eltekintve ezek nem adnak nekünk tekintélypontokat, inkább megalapozzák későbbi vásárlásainkat. Ezek a kártyák szimbolizálják a drágakövek lelőhelyeit, bányákat, hegyeket, folyókat.

» **A második szintű kártyák** már drágábbak, így ezek tekintélypontokat is hoznak a konyhára, ezeket még akár bónuszok nélkül, csak zsetonokkal is sikerülhet megvásárolni. Ezeken a kártyákon drágakőszakértők szerepelnek, illetve más kártyák a kövek útját mutatják végső céljuk felé, például hajókat, karavánokat.

» **A harmadik szintű kártyák** megvásárlásához már mindenképpen szükségünk lesz bónuszokra, hiszen összesen 10 zsetonnál több nem lehet nálunk, ezek pedig a legtöbb esetben drágábbak. Természetesen ezek érik a legtöbb tekintélypontot is. A kártyák a drágakövek végcélját ábrázolják, nagyvárosokat és boltokat.

Nemeslapkák

A nemeslapkákon két vagy három színből szerepelnek 4-es vagy 3-as értékek. Ezek jelzik, hogy az egyes uralkodók milyen drágaköveket szeretnek, így milyen elvárásokat támasztanak felénk, mely drágakőfajtáink beszerzését és megmunkálását kell fejlesztenünk fejlődéskártyák segítségével. Amint a lapkán feltüntetett bónuszokat elérjük, a nemes látogatását teszi nálunk, azaz megkapjuk a nemeslapkát és az ezzel járó tekintélypontokat is. Ha egyszerre több uralkodó elvárását sikerült biztosítani, akkor is csak egyet fogadhatunk – a következő lapka megszerzéséig várunk kell a következő körünkig. A nemeslapka megszerzése nem számít külön cselekvésnek, automatikusan történik.

Cselekvések

Amikor ránk kerül a sor, az alábbi négy cselekvés egyikére van lehetőségünk:

1. Elveszünk 3 különböző drágakő zsetont a készletből. Fontos kitétel, hogy tíznél több zseton nem lehet a birtokunkban.
2. Elveszünk 2 azonos drágakövet a készletből. Ezt csak akkor tehetjük meg, ha az adott drágakőből legalább 4 db zseton még rendelkezésre áll.
3. Lefoglalunk magunknak egy fejlődéskártyát, és elveszünk egy aranyzsetont a készletből. Az arany dzsókerként használható a későbbiekben. Lefoglalt fejlődéskártyából maximum 3 lehet a kezünkben.
4. Megveszünk egy fejlődéskártyát. Az azonos drágaköveket biztosító kártyákat a könnyebb áttekinthetőség érdekében érdemes egymás alá helyezni. A már lefoglalt fejlődéskártyákat is ezzel az akcióval tudjuk kijátszatni.



Amint lefoglalunk vagy megveszünk egy fejlődéskártyát, az adott szintű pakliból pótoljuk, amíg lehetséges.

Stratégiák

A játékban kétféle stratégia mentén törhetünk a győzelemre:

Egyrészt dönthetünk úgy, hogy több zseton felhalmozásával már az elejétől fogva csak olyan fejlődéskártyákat vásárolunk, amelyek tekintélypontot érnek (főleg 2. és 3. szintű kártyák). Ebben az esetben a pontgyűjtésben el fogunk húzni az elején a többi játékostól, de ők a későbbiekben felzárkózhatnak. Ha ügyesek vagyunk, akkor ez nem történik meg időben, és mire feleszmélnének ellenfeleink, már meg is van a 15 tekintélypontunk.



Választhatjuk azonban azt a taktikát is, hogy megpróbálunk minél több fejlődéskártyát felhalmozni (főleg 1. szintű kártyák), hogy elsőként szerezzük meg a nemeslapkákat. Ezzel ugyan az elején kevesebb tekintélypontunk lesz a többiekhez képest, azonban később, amikor felpörög a készletünk, a bónuszaink által már szinte zsetonok nélkül vásárolhatjuk egymás után a fejlődéskártyákat. Tekintettel arra, hogy a nemesek látogatása nem kerül külön akcióba, egyszerre akár sok tekintélypontot is gyűjthetünk.

Vélemény

A játék szabályai egyszerűek, a társasjátékok világában nem túl járatosak által is nagyon könnyen elsajátíthatóak, így nyugodt szívvel ajánlom bárkinek, szinte önmagát viszi előre a játék. A grafikák gyönyörűek, megteremtik a játék atmoszféráját. Mindazonáltal én mégis egy dolgot emelnék ki a társasból, ez pedig a zsetonokként felhasznált pókerchipsek. Aki már játszott pókert ilyen kellékekkel, annak bizonyára nem ismeretlen az érzés, amikor „csörgeti” a zsetonokat, és ez bizony ebben a játékban is visszaköszön. Talán a pókerjátékosokat akarják a társasjátékosok közé csábítani, vagy éppen fordítva? Talán mindketőt, ez már a készítő titka marad.

Főnix

Drágakövek:

- » **Gyémánt:** Közismerten a legkeményebb ismert természetes ásvány a világon, amely tiszta szénből áll. Az talán már kevésbé ismert tény, hogy a rendkívül magas ára abból származik, hogy a gyémántbányákat irányító dinasztiák visszatartják a kibányászott készleteket, ezzel növelve a gyémánt árát.
- » **Rubin:** Valójában egy korund nevű ásvány piros változatát jelöli. A korund a gyémánt után a legkeményebb ásvány. A rubin változat egyedi színét a drágakőben szennyezőanyagként jelen lévő króm okozza.
- » **Zafír:** Zafírként általában a korund kék változatát ismerjük, azonban a szakirodalom az összes nem rubinnak minősülő drágakő minőségű korundot zafírnak nevezi. A kék zafír színét a szennyezőanyagként benne lévő vas és titán adja. Ismeretes csillagzafír és csillagrubin is, a jelenséget a drágakövekben előforduló zárványok okozzák.
- » **Smaragd:** A berill nevű ásvány zöld változata, jellegzetes színét a króm és a vanádium okozza. Ez a szín teljesen egyedi, így magáról a drágakőről smaragdzöldnek nevezték el. Egy igazán tiszta és intenzív színű smaragd ára a legjobb minőségű gyémántokéval vetekszik.
- » **Ónix:** Talán ez a drágakő egy kissé kakukktojásnak számít a többi között, mivel kevésbé értékes, inkább a féldrágakövek közé sorolják. Az ónix egy amorf kvarcváltozat, színe alapján több változatát különböztetjük meg – a játékban a leginkább ismert fekete ónix szerepel.



Splendor

Tervező: *Marc André*

Megjelenés: *2014 / hazai: Szept.*

Kiadók: *Space Cowboys, Gémlub*

Kategória: *Szettgyűjtögető játék*

Ajánlott életkor: *10+*

Játékosok száma: *2-5*

Játékidő: *50 perc*



board
game
geek





Concept

Tervezők: Gaëtan Beaujannot és Alain Rivollet

Kiadók: Repos Production, Gémklub

Megjelenés: 2013 / hazai: 2014. szept.

Az már-már közhelyszámba megy, hogy a társasjátékok terén, ha nem is lehetetlen, de igen nehéz újat kitalálni. A legtöbb történelmi kor, nagy esemény vagy világtörténelmi/világ gazdasági trend már feldolgozásra került, de így járt számos irodalmi alkotás vagy legenda is. A még senki által ki nem talált mechanizmusok képzeletbeli listája is egyre rövidül, és sok játék van, ami úgy akar újdonságnak hatni, hogy meglévő mechanizmusokat kombinál. Viszont még mindig ott van sok-sok régi, jól ismert játék, amit „társasjátékosítani” lehet. Ezért is olyan üdítő, amikor egy új játék nem fél visszakanyarodni egy talán az emberiséggel és a beszéddel egyidős, ősi mechanizmushoz, gyerekkorunk kedvelt időkitöltőjéhez, a barkóba (vagy ha így jobban tetszik, a barkochbához).



A barkóba

Őszintén bevallom, én nem szeretem a barkóbát, sőt, leginkább mindig csak az a vicc jut eszembe róla, hogy „Két vasutas barkóbázik: – Személy? – Nem. – Akkor teher.” Viszont azt látom, hogy a gyerekeim imádják ezt a – mondom még egyszer, valószínűleg az emberi beszéddel egyidős – kérdezz-felelek játékot. Úgyhogy nem tévedtem nagyot, amikor azt jó-soltam, hogy a Concept be fog nekik jönni. De fél-reértés ne essék, ez nem egy gyerekjáték. Akkor viszont micsoda?

A Concept mögött lévő koncepció

A Concept valójában egy verbálisból vizuálissá transzformált, egyéni játékból csapatjátékká változtatott barkóba. Nevezhetjük partijátéknak is, de szerintem nem kell hozzá parti, hogy játsszunk vele.

Ezen felül meggyőződésem, hogy a Concept esetében a legkevésbé fontosak az írott játékszabályok, és sokkal lényegesebb a játék közbeni hangulat, a gondolatok cikázása, a fejtörés és a megtalálás öröme. De persze leírom azért a szabályokat, mert úgy illik.



A szabályok

A játékot két kétfős csapat játszhatja, akik felváltva húznak egy-egy kártyát. A felhúzott kártyán lévő kilenc kifejezésből kiválasztja az egyik csapat azt, amit feladványként felad a másiknak (barkóbás kifejezéssel „gondoltam”), a másik pedig megpróbálja kitalálni. Minden kártyán három könnyű, három közepes és három nehéz szó vagy kifejezés található. A kitalálás viszont nem úgy történik, hogy a kérdező csapat egyre konkrétabb kérdéseket tesz fel, majd a „rákérdezhetek?” kérdést követően teli-be talál (vagy nem), hanem a „gondoló” csapat ad egyre pontosabb tippeket a feladvány megfejtéséhez.

Ebben rejlik a Concept újszerűsége, ugyanis a csapatok a tippeket egy táblán adják egymásnak, méghozzá nagyon kifejező piktogramokhoz lehe-lyezett jelölőkkel. Van a dobozban egy nagy zöld



kérdőjel, hozzá pedig 10 zöld jelölőkocka. Ezzel írjuk körül a feladvány fő tárgyát úgy, hogy a kérdőjelet a legfontosabb tulajdonsághoz tesszük, a zöld kockákat pedig annak jellemzőihez. Rendelkezésre áll ezen felül a csapatoknak 4 különböző színű felkiáltójel, amikhez tartozik 8-8 azonos színű kocka, amikkel a feladvány egyes további tulajdonságait lehet jelölni. A színek tehát nem a csapatok színei, hanem a feladvány egyes jellemzőit hivatottak elkülöníteni. A feladványra akárhányszor rá lehet kérdezni, és a kérdezőt is lehet igen-nem válaszokkal segíteni. Ha valaki kitalálja a rejtvényt, akkor kap egy dicsőségpontot, illetve esetenként egy dupla pontot, majd természetesen az nyer, aki a legtöbb pontot gyűjtötte össze.



Maga a játék

Nos, ahogy mondtam, szerintem ezek a szabályok jók, de egyáltalán nem kell hozzájuk ragaszkodni. Ezt sugallja az a megjegyzés is a szabálykönyvben, miszerint maguk a készítő is elhagyták pl. a pontozást

a játék tesztelése során, és úgy tapasztalták, hogy a lényeg a jó játék. Mellesleg maga a szabálykönyv is úgy néz ki, hogy négy (!) oldalából három (nem tévedés, három) valójában példák, tehát maguk a készítő is úgy gondolták, hogy nem kell itt túlmagyarázni a szabályokat; irány a tábla, és csapjunk bele!



Mi például sok szempontból nem a szabályok szerint játszunk, és mégis jó a játék. Nem alkotunk kétfős csapatokat, mert általában hárman vagyunk, illetve egyáltalán nem alkotunk csapatokat, mert mindenki sorra kerül, és gondol is, meg kérdez is. Kisebbik fiam nem is húz kártyát, csak gondol, lévén hat éves, és még nem tud ilyen kis betűket olvasni. Viszont imádja rakosgatni a zöld és egyéb színű kockákat, és magyarázatokkal kísérni a feladványait. Végül pedig nem pontozunk, mert a jókedv és a nevetés jobb pontozásnak bizonyult a játékok során, mint a jelölők.





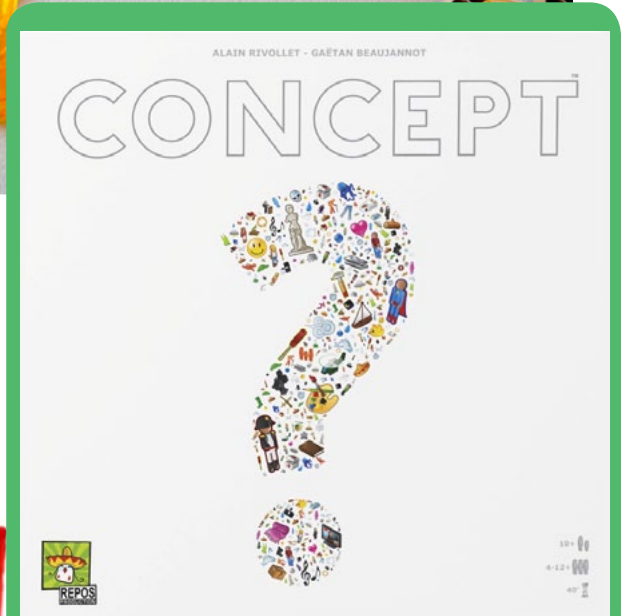
(bár lehet, hogy nem jól kerestük); másfelől a számok közül csak a 0 és az 1 került feltüntetésre, holott talán jó lett volna 10-ig felrakni a számokat; végül a gyerekek, úgy veszem észre, néha nehezen döntenek el, hogy mikor alkalmazzák a fő téma kifejezésére a zöld kérdőjelhez adott zöld kockákat, és mikor térjenek át egy jellemző tulajdonság külön kifejtésére a színes felkiáltójelekkel és az azokhoz tartozó kockákkal.

Ahogy mondtam, nem szeretem a barkóbat, viszont rá kellett jönnöm, hogy szeretem a Conceptet. Ehhez pont az kellett, hogy a tervezők bátran nyúljanak egy ősi témához, és teljesen átgondolják azt, ezáltal pont azt vegyék ki belőle, amit én nem szerettem (szóbeli kérdések), és áttegyék az egész játékot egy olyan szintre, ami nekem sokkal jobban bejön (vizuális információadás). Remélem, hogy sokan lesznek olyanok, akik hasonlóan gondolkodnak, és nekik is egyik kedvencüké válik a Concept.

drkiss

Értékelés

A Concept kivitelezése egyszerű, pl. a jelölők sima színes kockák, a tábla ábrái viszont nagyon egyediek és szépen megrajzoltak, szándékosan a piktoqramok világát idézve. Három apró hibát véltünk felfedezni, de ezek inkább csak szubjektív megjegyzések: egyfelől egyes képek a táblán nekem feleslegesnek tűntek, így pl. a kanyargós és spirál vonalakkal sokszor nem tudtunk mit kezdeni, viszont hiányoztak is képek, pl. az „esemény” képét mi nem találtuk



Concept

Tervezők: Gaëtan Beaujannot és Alain Rivollet

Megjelenés: 2014

Kiadók: Pegasus Spiele, Gémsklub

Kategória: Képasszociációs játék

Ajánlott életkor: 10+

Játékosok száma: 4-12

Játékidő: 40 perc



board
game
geek



Camel Up

Tervező: Steffen Bogen

Kiadók: Pegasus Spiele, Piatnik

Megjelenés: 2014 / hazai: 2014. szept.

KRITIKERPREIS

A *Camel Up* egy könnyed, egyszerű családi játék, amelyben egymás hegyén-hátán versenyző tevékre tehetünk fogadásokat. A nyertes az, aki a legtöbb pénzt szerzi meg a játék végére.

Hasonló játékokat már láthattunk régebben is, a *Camel Up* gyakorlatilag a Reiner Knizia által tervezett [Winner's Circle \(2001\)](#) nevű lóversenyes játék újragondolása, ami pedig ugyanennek a szerzőnek a [Turf Horse Racing \(1995\)](#) újradolgozása.

A játék elnyerte az idei év Spiel des Jahres díjat, ami nagyjából megfelel az Év családi játéka címnek Németországban. Szeptemberben nálunk is megjelenik magyar nyelven.



Komponensek

Kapunk egy kartonból összeszerelhető piramist, ami a kockák tárolására és dobásra szolgál – valamint a gyerekek ámulatba ejtésére. Hogy szó szerint idézzek: „Apa, ez a legpraktikusabb dolog, amit egy társasban valaha láttam!”. A gyakorlatban ez úgy néz ki, hogy a piramist felemeljük, megfordítjuk, és eltolunk egy reteszt – ekkor kiesik belőle egy kocka, ami meghatározza, hogy melyik tevé mennyit lép. A gyerekek imádják. (Szerintem felesleges időpocsékolás bajlódni a piramissal, na de nem is én vagyok a célközönség.)

Az, hogy fel tudjuk egymás tetejére állítani a nagy színes tevéket, nem csak a kisebb gyerekeknek okoz földöntúli örömet, de játéktechnikai szempontból is jelentősége van, valamint ez a legnagyobb újítás a játék elődeihez képest.

A többi összetevő átlagos minőségű, a táblán mindennek megvan a helye, így a játék jól átlátható. A szavazáshoz használt jelzők egy része vastag kartonból van, míg a másik fele sima kártyára van nyomtatva. A pénzürmék szintén kartonból vannak, míg a nagyobb címletek kártya formájúak. Azt nem mondom, hogy ez zavaró – főleg azért, mert 3-4 játékosnál a nagyobb címletű pénzek elő se kerültek –, csak kicsit szokatlan.



Játékmenet

A játékosoknak egy körben a következő akciók közül kell választaniuk:

1. Fogadás egy tevére

Minden tevéhez tartozik 3 fogadásjelölő 5, 3 és 2 értékben, amelyek tevénként csökkenő sorrendben vannak kupacokba rendezve. Az a játékos, aki elsőként szavaz az egyik tevére – az aktuális körben – elveheti az 5-ös fogadásjelölőt, a következő már csak a 3-asat. Ha a tevé, amelyikre fogadtunk, mégse lesz benne az első a körben, hanem csak a másodikban, akkor kapunk 1 pénzt fájdalomdíjként. Ha viszont ennél rosszabb helyezést ér el, akkor elveszítünk 1 pénzt.

2. Fogadás a játékot megnyerő és a legutolsó tevére

Az egyes körök nyertesein kívül fogadhatunk arra is, hogy melyik tevé ér először célba, és hogy melyik tevé lesz ekkor a legutolsó. Ehhez a külön erre a célra kapott kártyáink közül kell leraknunk egy lapot a tábla megfelelő részére. A kártyák lehelyezésének sorrendje fontos, mert ez fogja majd eldönteni, ki mennyi pontot kap. Az a játékos, aki leghamarabb fogadott a győztes vagy a vesztes tevére, 8 pontot kap, a többiek csökkenő sorrendben 5, 3, 2 és 1 pontot. Amennyiben olyan tevére szavaztunk, amelyik nem lett az első (vagy az utolsó), akkor 1 pénzt veszítünk.

3. Sivatag/oázisjelölők kihelyezése vagy mozgatása

Minden játékos elhelyezheti a versenypálya egyik mezőjén a sivatag/oázisjelölőjét, és ezzel némi hatást gyakorolhat a tevék mozgására. Ha a sivatagi oldalával felfelé helyezi le, és egy tevé a mozgását azon a mezőn fejezi be, akkor egyet visszalép – ha van ott másik tevé, akkor az alá kerül. Ha az oázisos oldalával felfelé helyezi le, akkor a mozgását ott befejező tevé egy mezővel előre lép, és az ott álló tevék tetejére kerül. Mindkét esetben a jelölő tulajdonosa kap 1 pénzt.

4. Tevék mozgatása

Felvesszünk egy piramisjelzőt (ami 1 pontot ér a kör végén), és a piramisos módszerrel dobunk egyet a kockával (a kockák a tevék színeivel megegyezők), így meghatározva, hogy melyik tevé hány mezőt lép előre. A csavar az egészben ott van, hogy ha a tevék egymás hátán állnak, az a tevé, aki mozog, visz magával minden tevé, aki a hátán áll.

Egy kör addig tart, amíg az összes tevé nem lépett. Ezután kiértékeljük az adott körre történt szavazatokat, majd egy új kör következik – visszatesszük a szavazólapokat és a piramisjelzőket a táblára, és felvesszük a sivatag/oázisjelölőket. Amint az első tevé átlép a célvonalon, a játéknak vége. Még egyszer kiértékeljük az utolsó körre leadott szavazatokat, majd a nyertes és a legutolsó helyen végzett tevére leadottakat. (Az egy kupacban álló tevék esetében a legelső számít utolsónak.)

Játékélmény

A *Camel Upban* egy dolgot lehet tenni: reménykedni. Kicsit olyan, mintha a verseny elindulása után a tevék eltűnnének egy hatalmas porfelhőben, amiből néha-néha kilóg pár fül vagy pata, és ennek alapján kell a győztesre tippelni. A játékosoknak

szinte semmilyen ráhatásuk nincsen magára a versenyre és annak eredményére, leszámítva a sivatag/oázisjelölőket, amelyek, még ha minimálisan is, de befolyásolni tudják a verseny menetét. A verseny a kezdetektől egészen a végéig a kockákon múlik, hiszen már a tevék kezdő pozícióját is azokkal dobjuk ki, az egymás nyakába mászó tevék szinte teljes káoszban rohannak a cél felé, bármilyen kidolgozott stratégia teljesen feles-





leges. Az egyetlen lépés, amivel hozzátehetünk a játékhoz az, amikor az egyik tevét léptetjük, de ezzel sem magunknak segítünk, hanem a többi játékosnak, hiszen a lépés után (főleg az utolsó előtti tevé lépésénél) már látszani fog, hogy melyik tevé biztosan nem fog nyerni, és melyik tevének van még esélyük a nyérésre – viszont ekkorra már általában elfogynak a szavazólapok.

A *Camel up* egy viccesen kaotikus játék, amit egy másodpercig sem szabad komolyan venni. Kisebb gyerekekkel ideális játék, hiszen a szerencsén kívül szinte semmi más nem számít, és minél többen játszunk, annál jobb.

Vili



Camel Up

Tervező: *Steffen Bogen*

Megjelenés: 2014
hazai: 2014. szept.

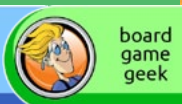
Kiadók: *Pegasus Spiele, Piatnik*

Kategória: *Fogadásos versenyjáték*

Ajánlott életkor: 8+

Játékosok száma: 1-8

Játékidő: 30 perc



Concordia



Tervező: Mac Gerdts

Kiadók: PD-Verlag, Rio Grande Games

Megjelenés: 2013

Őszintén bevallom, hogy a játék neve és a borító nekem elsőre nem mondott sokat. Persze a latinos név alapján be lehetett lőni, hogy a Római Birodalom idejében játszódhat, de a játék témájára semmi sem utalt. Egy barátom ültetett le a Concordia mellé azzal a felvezetéssel, hogy a tavalyi esseni játékok közül az egyik legnagyobb durranás. Beláttam, hogy igaza van.

Játékmenet

A játékban az ókori Rómából kiindulva kell terjeszkednünk, és kolonistáinkkal minél több provincia minél több városában építkezünk. A történelem során a terjeszkedés elég véres tevékenység volt, de ebben a játékban semmilyen szerepet nem kap a harc, tisztán gazdasági úton érjük el céljainkat.

A játék előkészítése eléggé összetett, de a végére a tartományok minden, a térképen ábrázolt városáról kiderül a legfőbb árucikke: téglá, élelem, szerszám, bor vagy szövet. A tartományok fő árucikke a tartományban található városok árucikkei közül a legértékesebb lesz. Mindenki kap egy szárazföldön és egy hajón közlekedő kolonistát, akik Rómából indulnak újukra; egy véges kapacitású raktárat, aminek egy részét lefoglalják a még fel nem használt kolonisták; és árukat.

A játékmenet nagyon egyszerű: az aktuális játékos választ egyet a kezében tartott szereplapok közül, kijátssza azt, és végrehajtja a rajta szereplő akciót. Ezután a következő játékos jön. Mindenki ugyanolyan paklival kezd, de a játék során újabbakat is lehet szerezni. Emiatt néhányan a játékot a pakli-építő kategóriába sorolják, de valójában közelebb áll a „kézépítéshez”, hiszen a legtöbb pakli-építő játékkal ellentétben a megszerzett lapok a kezünkbe kerülnek, és azokat rögtön fel is használhatjuk.

Szerepek

A játék lelkét a szereplapok és a rajtuk szereplő lapok alkotják.

» Az **építésszel** mozgathatjuk kolonistáinkat, majd a mellettük lévő városokban építhetünk egy házat. A kolonistáink összesen annyi lépést tehetnek, ahányan vannak, és nem várostól várostig, hanem két várost összekötő útvonalról egy másik útvonalra mozognak. El lehet menni más játékosok kolonistái mellett, de megállni nem lehet ugyanazon az útvonalon. Az építkezéshez áruk és pénz kell – minél értékesebb a város fő árucikke, annál értékesebb áruk és annál több pénz. Lehet olyan városba is építkezünk, ahol egy vagy több ellenfelünknek már van háza, de ekkor annyszor több pénzt kell fizetnünk, ahányadikként abban a városban építkezünk.

» A **szenátorral** további 2 szereplapot tudunk szerezni. A választható szereplapok a táblán sorba vannak rendezve, és balról jobbra töltődnek. Egy lap vásárlásához a lapon és a lap alatt, a táblán található árukat is be kell fizetni. A lap alatti áruigény annál kevesebb, minél régebben van a lap a sorban. Vásárlás után a táblán maradt lapokat balra toljuk, és feltöltjük az üres helyeket a húzópakliból. A legtöbb így vásárolható lap azonos vagy nagyon hasonló a játék elején a kezünkben lévő lapokkal, de vannak eltérések és új lapok is.



» A **prefektussal** két akció közül választhatunk:

- » Egy provinciából begyűjtjük az adót az ottani legértékesebb áru formájában. Ekkor minden játékos az adott provincia városaiban található házai után kap egy olyan árut, ami az adott város legfőbb árucikke. Ekkor a játéktábla provincialistájában a kiválasztott provincia melletti árujelölőt képpel lefelé fordítjuk, aminek a hátoldalán 1 vagy 2 sestertius látható. Fontos, hogy bármelyik provinciát kiértékelhetjük, nem csak azt, amelyikben van házunk.
- » Annyi sestertiumot kapunk, amennyi a provincialistában korábban képpel lefelé fordított árujelölőkön összesen látható. Ezután ezeket az árujelölőket ismét képpel felfelé fordítjuk, így minden tartományban újra elérhetővé válik a prefektus első akciója, aminek a segítségével árut lehet szerezni.



- » A **kereskedővel** egyrészt kapunk 3 sestertiumot, valamint kereskedhetünk az előre meghatározott árakon. Egyetlen kikötés, hogy legfeljebb 2 típusú áruval kereskedhetünk, azaz vagy eladunk egyfajta árut, és veszünk egy másik fajtát; vagy kétfajta árut veszünk; vagy kétfajta árut adunk el. Ez egy elég komoly megkötés, mert sokszor lenne jó kétfajta nem annyira értékes áruból eladni, hogy egy értékes harmadik fajtát vásároljunk, de erre nincs lehetőség. Az újonnan vásárolt kereskedők annyiban térnek el az alappakliban található társaiktól, hogy kereskedés előtt nem 3, hanem 5 sestertiumot adnak.



- » A **diplomátával** lemásoljuk valamelyik ellenfelünk legutoljára kijátszott lapját. Megfelelő időzítéssel használva mi is profitálhatunk pl. egy másik játékos több pénzt biztosító kereskedőjéből.
- » A **tribunussal** visszavehetjük a kezünkbe a korábban kijátszott lapjainkat. Pénzt is kapunk cserébe, annál többet, minél több lapot veszünk vissza. Emellett lehetőségünk van egy új kolonistát indítani Rómából megfelelő alapanyagok megfizetésével. Ennek hatására a raktárunk kapacitása is növelhető.
- » A **kolonista** lapból nincs egy sem a kezünkben a játék elején, csak a szenátorral tudunk vásárolni. Ezzel a lappal vagy egy új kolonistát tudunk indítani (mint a tribunussal), de bármelyik városból, ahol házunk van (nem úgy, mint a tribunussal); vagy pénzt kapunk a már a táblán lévő kolonistáink után.
- » A **consul** a szenátorhoz hasonló képességekkel bír, de a játék elején nincs egy sem a kezünkben. Különlegessége, hogy csak 1 lapot tudunk vásárolni vele, viszont ehhez csak a lap költségét kell kifizetni, a lap alatt, a táblán található extra költséget nem. Nagyon hatékony tud lenni, ha a többi játékos előtt meg akarjuk szerezni a nemrég felbukkant, számunkra értékes lapot.
- » Az **5 specialista** is csak a szenátorral vásárolható meg. Ezek mindegyike egy-egy áruajtához kötődik, és segítségükkel árut kapunk minden olyan városból, ahol házunk van, és az adott áruajtát a legfőbb árucikk. Nagy előnye, hogy ilyenkor csak mi kapunk árut, az ugyanazon városokban házzal rendelkező más játékosok nem.



A szereplapok nem csak akciókat, hanem győzelmi pontot is adnak. Minden lap alján megtalálható egy római istenség neve, ami meghatározza, hogy a játék végén mi alapján ad nekünk pontot:

- » Vesta hiába volt a családi tűzhely istennője, a pénzt részesíti előnyben.
- » Jupiter minden megépített házunk után ad győzelmi pontot, bár a legértékeltenebb, téglát biztosító városok nem érdeklik.

- » Saturnusnak azzal kedveskedhetünk, hogy minél több provinciába építünk házat.
- » Mercurius kegyeiért minél több fajta árucikket biztosító városban kell építkoznünk.
- » Mars, az utazók istene, a kolonistáink minél nagyobb számát részesíti előnyben.
- » Minerva a specialisták szereplapján található meg, és mindig az adott specialista árucikket biztosító városokba épített házainkért ad győzelmi pontot.



Értelemszerűen minél több lapunk van, annál több győzelmi pontot kapunk, hiszen pl. minden egyes Saturnust ábrázoló lap annyi győzelmi pontot ad, ahány provinciában jelen vagyunk. Emiatt a lapok megvásárlásának nem csak az a célja, hogy a megfelelő szerep akcióit minél többször tudjuk végrehajtani, hanem hogy az adott istenség miatt minél több pontot szerezzünk a játék végén. Persze a legjobb lenne csak a lapok vásárlására rámenni, de ehhez egyrészt árukat kell szerez-nünk; másrészt mindenki kezében csak egy szenátor lap található, ami lapvásárlásra ad lehetőséget (bár a diplomata másolási képességével lehet trükközni); harmadrészt abban is fejlődünk kell, ami alapján az egyes istenek győzelmi pontot biztosítanak.



A játék vége

A játék addig tart, amíg valaki megveszi az utolsó felcsapott szereplapot, vagy ha valaki megépíti az utolsó, 15. házat. Az utolsó szereplapot megvásárló játékos kap egy Concordia lapot is, ami 7 győzelmi pontot biztosít neki. Többen ezt elég soknak tartják, és bizony nem egyszer előfordult már, hogy valaki ezzel a 7 ponttal nyert. Van, aki azt kifogásolja, hogy a játék azonnal véget ér, ha valamelyik fenti esemény bekövetkezik, és így előfordulhat, hogy nem minden játékos hajthat végre azonos számú akciót a játék során. Aki ezt zavar, nyugodtan játszhatnak úgy, hogy a lapok vagy egy játékos házainak elfogy-tával az adott forduló még végigmegy.

Vélemény

A mechanika egyszerű, de egy nagyon összetett stratégiai játékról van szó. A legnagyobb feladat megtalálni az egyensúlyt a győzelmi pontot biztosító lapok vásárlása és a győzelmi pontok számolásának alapjául szolgáló akciók között. Az is jó stratégia, hogy valaki csak egy vagy két istenségre és a neki fontos dolgokra megy rá – de ilyenkor fennáll a veszélye, hogy az ellenfeleink csak azért vesznek meg egy lapot, mert tudják, hogy nekünk nagyon sokat érne. Játék közben nehéz megbecsülni, hogy ki áll a legjobban, így a királycsinálás nem jellemző. Gyakran érik meglepetések a játékosokat, hogy egy olyan játékos nyer, akiről nem is gondolták volna, hogy jól áll. Az is jellemző, hogy valaki az utolsó néhány



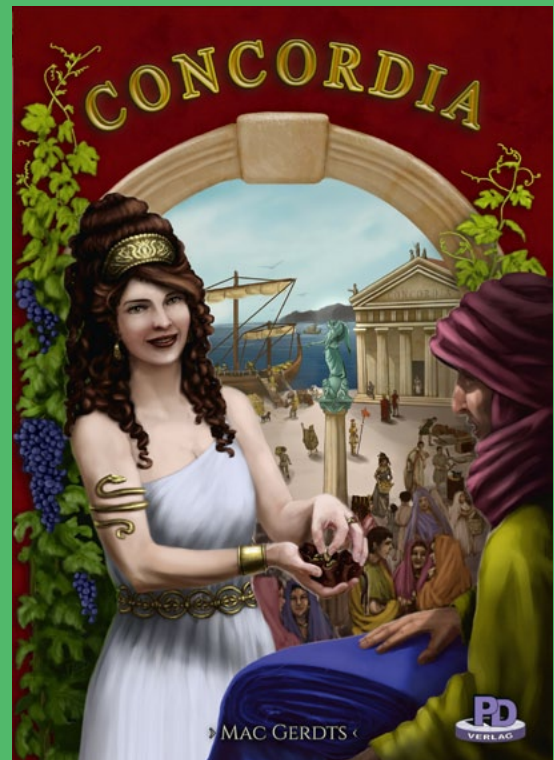
fordulóban egy-két jól megválasztott építkezéssel nagyon sok pontot zsebel be.

A játék nagyon szép és jó minőségű. Egyetlen hátránya, hogy a szereplapok képességeinek leírása miatt nyelvfüggő. A játéktábla kétoldalas, így a játékosok számától függően vagy a teljes Római Birodalom, vagy csak Itália területén játszhatunk.

Szerintem a játék különlegessége, népszerűségének és a Kennerspiel des Jahres díjra jelölésének oka, hogy több erős mechanizmust (szerepválasztás; pakli-, illetve „kézépítés”; gazdálkodás; területfoglalás) hoztak össze úgy, hogy egy szórakoztató és kihívásokkal teli egységet alkotnak.

Sajnos a nevezése ellenére nem ez a játék vitte el az idei Kennerspiel des Jahres díjat, de ennek ellenére minden gamer számára kötelezően kipróbálandó darab.

Eraman



Concordia

Tervező: *Mac Gerdts*

Megjelenés: *2013*

Kiadók: *PD-Verlag
Rio Grande Games*

Kategória: *Szerepválasztós
gazdasági játék*

Ajánlott életkor: *13+*

Játékosok száma: *2-5*

Játékidő: *100 perc*



kiadói
oldal



board
game
geek

Istanbul



Tervező: Rüdiger Dorn

Kiadó: Pegasus Spiele

Megjelenés: 2013

KRITIKERPREIS



Rüdiger Dorn neve ismerős lehet a JEM magazin olvasóinak, hiszen korábbi számainkban már bemutatunk két játékát, a [Jambot](#) és a [Waka Wakát](#). Ismertebb játéakai még a [Goa](#), a [XIV. Lajos](#), a [Las Vegas](#) és az [Arkadia](#). Ezek közül a *Jambo* 2005-ben, az *Arkadia* 2007-ben Spiel des Jahres jelölést kapott, de sajnos egyik sem nyert. Idén legújabb játéka, az *Istanbul* lett jelölve az inkább *gamer* közönségnek szóló Kennerspiel des Jahres díjra, és ez meghozta a tervező első győzelmét.

Játékmenet

Isztambul bazárnegyedében mászkálva, kereskedve szert kell tennünk 5 rubinra. Akinek ez sikerül, megnyeri a játékot. Kereskedőként nem kell egyedül tologatnunk a talicskákat, rendelkezésünkre áll 4 segéd is, akik segítségével kihasználhatjuk a különböző helyszínek adta lehetőségeket. Kis csapatunk együtt indul, a kereskedőt és a segédeket ábrázoló korongok egy toronyt képeznek.

A játéktáblát 16 helyszínt ábrázoló lapka alkotja 4x4-es elrendezésben, ezeken mozoghatunk a csapatunkkal. Egy körben legfeljebb két lépést tehetünk az oldalszomszédos lapokra lépve. A lépés során érdemes elkerülni a többi játékos kereskedőjét, mert ha olyan helyszínre érkezünk, ahol már egy vagy több ellenfelünk is tartózkodik, akkor fizetnünk kell nekik. Ez a játék elején, amikor még kevés pénzünk van, megterhelő lehet, viszont a játék előrehaladtával gyakran megéri bevállalni ezt a kis veszteséget, mert a foglalt mező akciójával nagyobb nyereségre tehetünk szert.

Ha egy új helyszínre érkezünk, vagy ott kell hagynunk egy segédet, vagy ha már van ott egy, akkor ő ismét csatlakozik kis csapatunkhoz. Ez szükséges ahhoz, hogy végrehajthassuk a helyszín egyedi akcióját. Úgyesen előre tervezve később visszatérhetünk egy korábban használt helyszínre, és begyűjthetjük ott hátrahagyott segédünket – így nem fogyunk ki belőlük. A segédek használatának mechanikája elsőre szokatlan szokott lenni, mert az egy toronyba rendezett korongokat mozgatva a legtöbbször automatikusan a lépés indításakor akarnak az induló helyszínen hagyni egy segédet jelképező korongot. Valójában erre soha nincs szükség, mert az előző lépés végén, erre a helyszínre érve már vagy félreraktunk egy korongot a toronyból, vagy felvettük az érkezéskor már ott levőt. A szokatlansága ellenére pár forduló alatt belejön az ember.

A helyszín akciójának végrehajtása után még egyéb, az adott lapkán található személyekkel is tevékenykedhetünk. A kereskedőtől egy árut, a kormányzótól

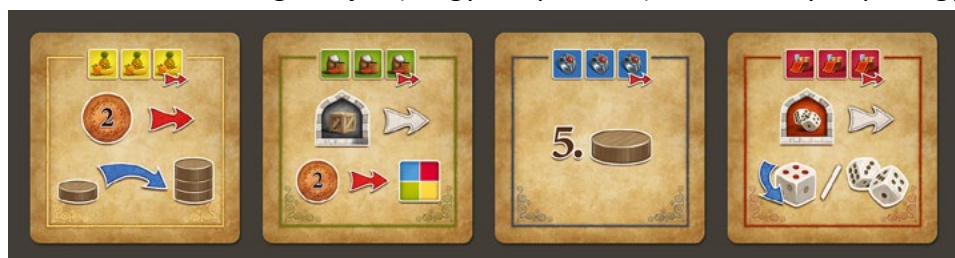


bónuszkártyát szerezhethünk. Ezeknek persze ára van, így vagy pénzt, vagy egy hasonló dolgot (árut, illetve kártyát) kell cserébe adnunk. Ezután ők egy másik, véletlenszerűen meghatározott helyszínre távoznak. Ha valamely más játékos családtagjával futunk össze, azt börtönbe küldhetjük, amiért cserébe jutalmat kapunk szintén pénz vagy bónuszkártya formájában. Úgy tűnhet, hogy ezzel kiszúrunk az ellenfelünkkel, viszont a börtön akcióját látva könnyen belátjuk, hogy valójában neki is jót teszünk.

Helyszínek

Mind a 16 helyszín egyedi akciót biztosít.

- » A **szökőkúttól** indulnak a játékosok kereskedői és segedei. Ez egy nagyon jó tájékozódási pont a más helyszíneken hátrahagyott segédeknek, emiatt a helyszín akcióját használva összegyűjthetjük az összes segédünket, és ismét teljes csapattal indulhatunk útnak. Ez az egyetlen helyszín, amelyik segédek jelenléte nélkül is használható.
- » A **3 raktárban** a megfelelő áruból (szövet, fűszer vagy gyümölcs) telerakjuk a talicskákat, amin alapesetben mindegyikből 2-2 darabot tudunk tárolni.
- » A **bognárnál** bővíthetjük talicskánk kapacitását. Ha mind a 3 bővítményt megvásároljuk, már minden áruból 5-5 darabot tudunk tárolni, és jutalomként egy rubint is kapunk.
- » A **kis és a nagy piacon** a vevők igényeit kielégítve árukat adhatunk el. Mindkét helyszínen egy-egy lapka látható, 5 áruval. Az akciót használva mi választunk, hogy ezek közül mennyi igényt elégítünk ki – minél többet, annál több pénzt kapunk. Az is lehet, hogy csak 1 árut adunk el a lapkán ábrázoltak közül, bár ennyiből nem fogunk meggazdagodni. Ezután az igényeket ábrázoló lapkát egy újra cseréljük. A két piac között csak az a különbség, hogy a nagy piacon több pénzt kapunk az áruinkért.
- » A **teaházban** szerencsejáték révén juthatunk pénzhez. Ideérve tippelnünk kell egy számot, és dobunk kell 2 hatoldalú kockával. Ha a dobott számok összege a tippelt értékkel egyenlő, vagy annál nagyobb, akkor a tippelt értékben kapunk pénzt. Ha a tippelt érték alá dobtunk, akkor csak 2 pénz vigaszdíjat kapunk.
- » A **rendőrség** akciója csak akkor használható, ha a játékban résztvevő egyetlen családtagunk éppen börtönben van. Ekkor kihozzuk a börtönből, és cserébe megkérhetjük, hogy menjen el akárhová a bazárban, és végezzen el helyettünk egy akciót. Így távoli helyszínek akcióit is használhatjuk, és másik előnye, hogy a családtagunknak nem kell fizetni a célpont helyszínen lévő más játékosok kereskedőinek. A kiszabadított családtag csak egyszer használható, így nincs értelme újra erre a helyszínre lépni, amíg egy kedves ellenfelünk (természetesen egy kis jutalomért) megint börtönbe nem veti a rokont.
- » A **karavánszerájban** 2 bónuszkártyát húzunk, amelyek közül az egyiket megtartjuk. A helyszín előnye, hogy a képpel felfelé lévő dobópakli tetejéről is húzhatunk lapot, csökkentve ezzel a szerencse befolyását a húzásunkra. A bónuszkártyák vagy egy adott helyszín akciójához (pl. kétszeri végrehajtás) vagy a lépéshez (kétszer annyi lépés egy körben, vagy éppen az ellenkezője, a helyben maradás lehetősége, hogy kétszer egymás után ugyanannak a helyszínek az akcióját hajtsuk végre, ami alapesetben nem megengedett) adnak támogatást.





- » A **postahivatalban** csomagot kapunk, amiben áruk és pénz érkeznek. Minden használat után változik a csomag tartalma, egyre értékesebb lesz, de minden negyedik használat után visszaáll az alapállapotba, és újraindul a ciklus.
- » A **drágakőárusnál** rubinokat vásárolhatunk. A kereslet mértéke határozza meg az árat, mert minden vásárlás után 1 pénzzel többbe kerül a következő drágakő.
- » A **szultán palotájában** árukat adhatunk el, de itt nem pénzt, hanem rögtön rubint kapunk cserébe. A drágakőárushoz hasonlóan itt is folyamatosan nő az egy rubinhoz szükséges beadandó áruk száma.
- » A **kis és nagy mecsetben** bónusz képességet biztosító lapkákat lehet szerezni. Mindkét helyszínen kétfajta lapka szerezhető. Ezekhez egy adott típusú áruból 2-vel kell rendelkezünk, de csak 1-et kell befizetnünk. Ha megszerzünk egy lapkát, a többi játékosnak ugyanabból a típusból a következőhöz már 1-gyel több áru megléte szükséges, de ugyanúgy csak 1-et kell befizetni.
 - › **Csempészárúért** egy 5. segédet kapunk, akit ezután folyamatosan használhatunk.
 - › **Szövetért** javíthatjuk kockadobásaink értékét: egy kockát átfordíthatunk 4-esre. Így a tea-házban és a feketepiacon javíthatjuk az esélyeinket.
 - › **Fűszerért** a raktárakban mindig kaphatunk egy extra, másik típusú árut is.
 - › **Gyümölcsért** körönként egyszer visszahívhatjuk egy segédünket – egy kevés pénz befizetésével.

Ha egy mecsetből megszereztük mind a kétfajta, ott található lapkát, akkor kapunk egy rubint.

- » A **feketepiacon kapunk** 1 árut az általunk választott típusból (szövet, fűszer vagy gyümölcs), és ha szerencsénk van, egy jó dobás eredményeképpen még egy kis csempészárut is felhajthatunk. Ez a játékban az egyetlen árufajta, amit raktárból nem lehet szerezni, csak ezen a helyszínen, vagy a csempésztől, vagy az egyik mecsetlapkát raktárban használva. Emiatt ez az áru szokott a szűk keresztmetszet lenni minden olyan eladásnál, aminél ez a típus is előfordulhat (pl. a piacokon vagy a szultán palotájában).



Taktikák

Látható, hogy a győzelemhez szükséges drágakövet különböző módokon is meg lehet szerezni. A legnyilvánvalóbb pénzért vagy áruért a drágakőárusnál, illetve a szultán palotájában – ezzel szemben (vagy ezek mellett) fejlesztésekért is kaphatunk rubint a bognárnál és a mecsetekben.

Az első játék után úgy tűnt, hogy hiába vannak különböző lehetőségek, elengedhetetlen a talicskát minél nagyobb kapacitásúra fejleszteni. Azóta már megtanultam (megfelelő ellenpéldával mutatták be), hogy enélkül is lehet nyerni.

Változatosság

Mivel a lapkákat különböző sorrendben lehet lerakni, a játék újrajátszhatósága magas. A szabálykönyv négy különböző elrendezést javasol:





- ☞ A könnyű verzióban az egymással jól kombinálható helyszínek közel vannak egymáshoz.
- ☞ A közepes verzióban már hosszabb utakat kell megtennünk.
- ☞ A nehéz játékban a hasonló funkciójú helyszínek egymás mellett vannak, így lényegében az egész táblát be kell járnunk a játék folyamán.
- ☞ A véletlenszerű elrendezés szerencsétől függően bármilyen nehézségű lehet.

Vélemény

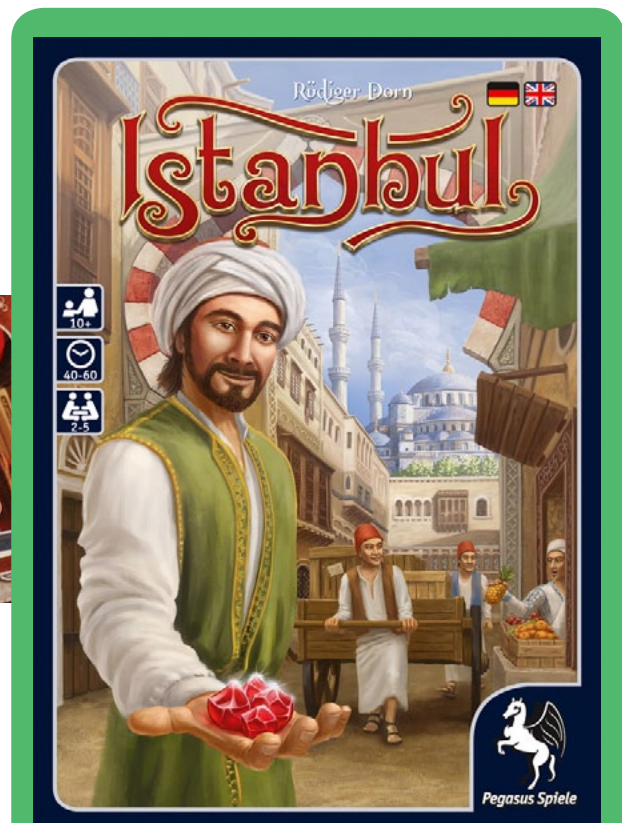
A játék minden alkatrésze gyönyörű és jó minőségű. A helyszínek lapkáinak grafikai kellemes keleti bazárhangelőt teremtenek, és az akciókat leíró ikonok is könnyen értelmezhetőek – emiatt a játék nyelvfüggetlen. Egyedül a helyszínek nevei vannak szövegesen feltüntetve – viszont minden lapka kétoldalú, és angol és német nyelvtudással rendelkezők is megtalálhatják a nekik tetsző oldalt. Én először a játékszabályt olvastam, és később, a játék dobozát a kezembe véve meglepődtem, milyen súlyos, és mennyi anyag van benne.



Maga a mechanizmus egyszerű (lépünk, és végrehajtjuk a helyszínen akcióját), mégis alaposan végig kell gondolnunk, mit akarunk tenni. Többször előfordult már, hogy mikor valaki nyert, a többieknek már csak 1-2 forduló kellett volna az 5. rubin megszerzéséhez; vagy több játékos is ugyanabban a fordulóban szerezte meg az utolsó rubint, és a pénz mennyisége döntötte el a holtversenyt. Egy-két hibás, nem annyira hasznos lépés még nem okozza egyértelműen a vereségünket, de sokszor nem tévedhetünk. Terveinket folyamatosan felül kell vizsgálnunk a többiek lépései alapján, mert hiába tűnik a tábla nagynak az egy körben lehetséges lépések számához képest, legtöbbször érdemes nem az ellenfeleink nyomában járni. Jófajta eurogame-hez méltóan nincs lehetőség direkt konfliktusra, de néha elég arra a helyszínre lépünk, ahová ellenfelünk is szeretne, és lehet, hogy a találkozáskor fizetendő összeg miatt a másik játékos inkább megváltoztatja terveit.

A játék nekem kipróbálás után szinte azonnal az új kedvencemmé vált. Öröm kézbe venni és leülni mellé játszani, és ezt fokozza, hogy a játék mechanikája és tematikája jó szinkronban van. Elsőre talán bonyolultnak tűnhet a 16 különböző helyszín változatos akciói miatt, de nem csak gamereknek, hanem már kicsit gyakorlottabb, családi játékokhoz szokott játékosoknak is ajánlom. Szerintem megérdemelte a Kennerspiel des Jahres győzelmet.

Eraman



Istanbul

Tervező: *Rüdiger Dorn*

Megjelenés: *2014*

Kiadók: *Pegasus Spiele*

Kategória: *Gazdasági, moduláris táblás játék*

Ajánlott életkor: *10+*

Játékosok száma: *2-5*

Játékidő: *50 perc*



board
game
geek



Kinderspiel des Jahres 2014

Idén is kiválasztották az Év Legjobb Gyerekjátékát (Kinderspiel des Jahres). Magyarországon ez az elismerés sokkal kevésbé ismert, mint a Spiel des Jahres díj – ennek talán az az oka, hogy hiába fogy több gyerekjáték, mint felnőtteknek szóló társas, mégis a legtöbb esetben arra, hogy melyik gyerekjátékra esik a választásunk, kisebb hatással van a játék által begyűjtött elismeréseknek, mint a felnőtteknek, illetve gamereknek kínált játékok esetében. Pedig ha jobban megnézzük az idei jelölteket és a nyertest, hasonlóságot fedezhetünk fel nagynevű társasjátékokkal, mint például a Carcassonne-nal és a Pandemickel, ami sejteti, hogy nem tucatjátékokról van szó.

Richard Ritterschlag



Tervező: Johannes Zirm

Kiadó: HABA - Habermas GmbH

Megjelenés:
2013

Kategória: Lapkalerakós társasjáték

Játékidő: 10 perc

Játékosok száma: 1-4

Ajánlott életkor: 5+



board
game
geek

Ebben a játékban a játékosok apródokat alakítanak, akiknek küldetéseket kell teljesíteniük a lovaggá váláshoz.

Minden játékos a játékoszámtól függő számú (4-6 db), négyzet alakú küldetéslapkával kezd, amik képpel lefelé a játékosok előtt vannak. Minden küldetéslapka hátoldalán két különböző színű X látható, ami megmutatja, hogy milyen típusú küldetés során lehet teljesíteni az adott küldetéslapkát, ami lehet pl. egy sárkány legyőzése vagy egy hercegnő megmentése.

A játék során háromszög alakú tereplapkákat kell a kezdetben egyetlen, egy várat ábrázoló tereplapkához illeszteni. Minden körben húzunk egy tereplapkát a képpel lefelé levő talonból, és a szabályok szerint a többi mellé illesztjük. A lehelyezési szabályok rendkívül egyszerűek:

- » Ha a tereplapka egy vagy két oldalán egy színes X-et tartalmazó kisebb háromszög van (egy négyzet fele), akkor a tereplapot ezzel az oldalával csak egy másik, azonos színű X-et ábrázoló oldal mellé lehet tenni. Ha a lerakással létrejön egy teljes négyzet, akkor egy küldetésünket, aminek a hátoldalán szerepel azonos színű X, teljesítettük, és a küldetéslapkát képpel felfelé a két darabból létrejött négyzetre tesszük. Ekkor derül ki, hogy pontosan mi is volt a küldetés.

- » Ha egy tereplap egyik sarkában egy sátor látható, akkor az a sarok egy másik hasonló sarkú lapka mellé tehető le. Az ilyen sarokkal rendelkező lapkákat körberakva idővel létrejöhet egy kör alakú küzdőtér, amelyen egy lovagi tornát rendeznek. Ha mi raktuk le az utolsó, hatodik darabot, teljessé téve ezzel a küzdőteret, mi nyertük meg a lovagi tornát, és ezzel bármelyik küldetésünket teljesíthetjük.



Egyes lapkákon látható Zavart lovag lova. Szegény Zavart lovag nem véletlenül kapta a nevét, ugyanis mindig elfelejti, hol hagyta a hátasát. Ha egy olyan lapkát teszünk le, amin látható a ló, akkor a Zavart lovagot ábrázoló figura rögtön odamegy. Ezután ha egy olyan lapka mellé teszünk le tereplapkát, amin a lovag áll, akkor rögtön végrehajthatunk egy újabb kört.

Értelemszerűen az nyer, aki először teljesíti az összes küldetését. Ha esetleg hamarabb fogynak el a tereplapkák, mint hogy valamelyik játékos lovaggá válna, akkor az a nyertes, aki a legtöbb küldetését teljesítette.

A játék gyors, könnyed szórakozást biztosít. Előre tervezni nagyon nem kell, és nem is lehet, csak az éppen felhúzott lapka helyéről kell döntenünk. Egyedül azzal lehet trükközni, hogy mindenáron Zavart lovag mellé pakoljunk, hogy az extra körrel javítsunk az esélyeinken, hogy számunkra megfelelő lapkát húzzunk. A nagy szerencsefaktor miatt akár felnőttek is nyugodtan leülhetnek játszani a gyerekekkel.



Flizz & Mieze



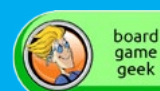
Tervező: Klemens Franz, Hanno Girke és Dale Yu

Kiadó: Stadlbauer Marketing + Vertrieb Ges.m.b.H.

Megjelenés: 2014

Kategória: Sorozatgyűjtőgető versenyjáték
Játékosok száma: 2-4

Játékidő: 15 perc
Ajánlott életkor: 5+



A *Flizz & Mieze* dobozát kibontva gyerekkorunk autóversenyes játéka jut eszünkbe, amelyben a joysticket folyamatosan nyomva próbáltuk legyőzni ellenfelünket, és amikor az autónk kisodródott a kanyarban, nem bánkódtunk, inkább élveztük a látványt és a sebesség hatását.

Ebben a játékban is egy hasonló, de papírból készült pályán kell versenyeznünk. Gondolhatnánk, hogy egy klasszikus versenyjátékról van szó, és bár a kellékek között felbukkan az elengedhetetlen dobókocka, most a fejünket is használni kell, ha győzni akarunk. Az egyszerű autóversenyes téma azzal van feldobva, hogy a versenyautókat nem csak a többi versenyző autója üldözi, de a hajszába beszállt a macska is. Autónkkal gyorsabbnak kell lenni, mint a cica, különben idő előtt véget ér a körünk.

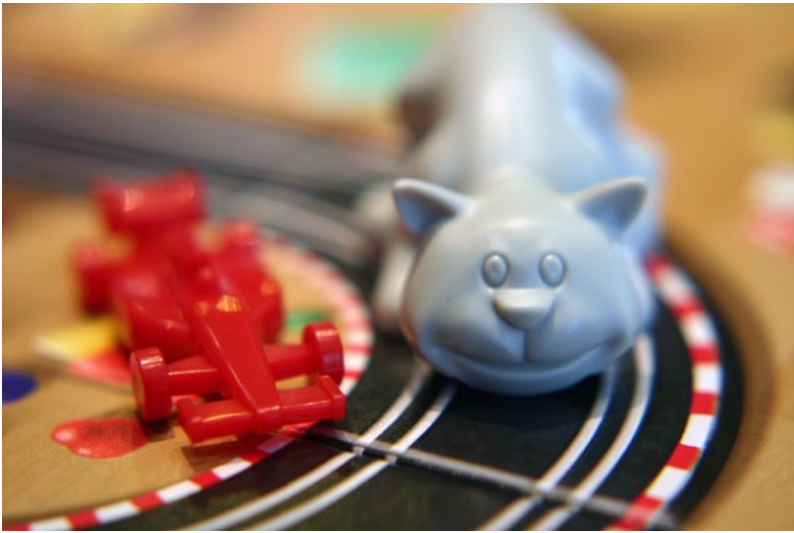
Alapjáték

A körünkben mi vagyunk a versenyzők, és egy másik játékos lesz a cica. Ha többen játszunk, akkor a harmadik és a negyedik játékos a versenyszervezők szerepét ölti magára, és segít mozgatni az autónkat és a macska figuráját a versenytáblán. Ez a szereposztás mindig csak egy körre vonatkozik, a következő játékos körében a szerepek cserélődnek.

Versenyzőként egy körben legfeljebb 10 mezőt tehetünk meg a pályán, vagy akár ennél többet is, ha a legelől lévő játékostól ennél jobban le vagyunk maradva. A körünk elején a macska 3 mezővel mögöttünk indul, és addig mehetünk előre, amíg utol nem ér. Ahhoz, hogy a versenyző előreléphessen egy mezőt, puzzledarabokat kell sikeresen egymás mellé illesztenie. Minden ilyen darabon egy versenyautó eleje és egy másik versenyautó hátulja látható. Ha a kezdeti darab mellé a képpel felfelé lévő talonból sikerül kiválasztanunk egy olyat, ami színben illik hozzá, akkor motorhangon fel kell brummognunk, és léphetünk egy mezőt – illetve elég játékos esetén a hang hatására a versenyszervező lép egyet az



autónkkal. Eközben a macska egy cicafejeket is tartalmazó dobókockával dobálgat, és ha sikerül cicát dobni, akkor egy nyávogás keretében lép egyet a cicafigurával – illetve lépteti a versenyszervező. Ha megtettük az egy körben elérhető maximális távolságot, vagy a macska utolért minket, akkor véget ér a körünk, és a szerepek cserélődésével a következő játékos következik. Ha a kör végén kiderül, hogy tévesen párosítottunk puzzledarabokat, akkor minden téves csatlakozásért vissza kell lépnünk egy mezőre. A játék annak a fordulónak a végéig tart, amíg valaki át nem lépi a célvonalat.



Nehezítések

A tervező gondolt arra a lehetőségre, ha már túl nagy gyakorlatot szereztünk a játékban, vagy ha beszállt egy felnőtt is a versenybe. A felnőttek kis nehezítéssel indulnak: versenyzőként a macska a kör elején csak 2 mezővel van lemaradva. Haladó szintű játéknál már nem csak a versenyautó, de a kerekek és a sisak színeinek is egyeznie kell a puzzledarabok összeillesztésénél. Az igazi kihívás viszont a tábla hátoldalán található, amelyen a versenypályát már hurkok, kereszteződések és ugratók színesítik. Ha autónkkal egy ilyen mezőre érkezünk, akkor a megfelelő hanghatást kell kiadnunk, hogy elkerüljük a speciális veszélyeket. Ha nem a megfelelő hangot, illetve nem a megfelelő időben adjuk ki, akkor a kocsink kisodródik, és a körünk véget ér.

Mulatságos játék, amely során kicsit másfajta készségekre van szükségünk, hogy mi legyünk a leggyorsabbak a versenypályán: gyors színelismerésre, gondolkodásra és jó időzítésre. Üdítő, hogy a kiadó gondolt a gyerekeknek szánt játékban résztvevő felnőttekre is, és arra, hogy kicsit idősebb korban, gyakorlatot szerezve se váljon unalmassá a játék.

Geister, Geister Schatzsuchmeister!



Tervező: Brian Yu

Kiadó: Mattel

Megjelenés: 2014

Kategória: Kooperatív dobj-és-lépj társasjáték
Játékosok száma: 2-4

Játékidő: 30 perc
Ajánlott életkor: 8+



Az Év Gyerekjátéka díjat a *Geister, Geister, Schatzsuchmeister!* társasjáték kapta. Ebben a játékosok egy félelmet nem ismerő csapat tagjaiként egy kísértetjárta ház kincseit próbálják megszerezni. A játék célja, hogy a házban található mind a 8 kincset kihozzák, és a játékosok is kijussanak, mielőtt a ház 6 szobája átkozottá válik.

Alapjáték

A játékosok a saját körükben egy hatoldalú kockával dobznak, ami megadja, hogy legfeljebb mennyit léphetnek. Ha nem 6-ost dobta, akkor húzni kell egy szellemkártyát a pakliból, és a megfelelő szobába egy szellemet kell helyezni. Szerencsére a szellemek nem túl veszélyesek, bár ha egy játékos egy szellemjárta szobába lép be, akkor meg kell vele küzdenie: egy figurákat ábrázoló kockával kell dobni, és sikeres dobás esetén a szellem eltűnik. Ha egyszerre kettő vagy több játékos tartózkodik a szobában, akkor már 2 kockával lehet dobni, így megnő a szelleműzés sikerének az esélye. Ha nem sikerült megszabadulni a szellemtől, az sem nagy probléma, mert ugyanúgy felvehetjük a kincset, és el is hagyhatjuk a szobát.

Egy kincs megszerzéséhez elég eljutni a megfelelő szobába. Egy játékos hátizsákjába egyszerre csak egy kincs fér, így azt kénytelenek vagyunk először kivinni az épületből, mielőtt új kincset keresnénk meg.





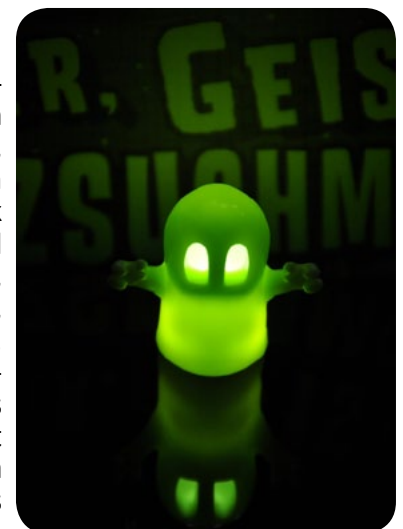
Akkor kezd komollyá válni a helyzet, ha túl sok szellem jön össze, mert ha egy szobában a harmadik szellem jelenne meg, akkor a szellemek eltűnnek, és a szoba átkozottá válik. Egy átkozott szobából sajnos már nem léphetünk ki, ha van nálunk egy kincs.



Marad a küzdelem – gondolnánk –, de legalább két játékosnak kell lennie egyszerre ugyanabban az átkozott szobában, hogy egyáltalán megpróbálkozzunk az átkok eltüntetésével. Így előfordulhat, hogy egy kincset cipelő játékos egy átkozott szobában ragad, és a többieknek kell a segítségére sietni.

Haladó verzió

Ha úgy érezzük, hogy már profi kincsvadászokká váltunk, és sem a szellemek, sem az átkok nem jelentenek számunkra kihívást, akkor jöhet a haladó verzió, amiben több ponton is nehezedik a játék. A szellempakliba bekerülnek olyan lapok, amiket ha felhúzzunk, akkor azonnal még 2 vagy 3 lapot kell húznunk (amelyek mindegyike egy új szellem megjelenését jelentheti), és a dobópaklit vissza kell keverni a húzópakliba – így megnő az esélye, hogy ugyanabba a szobába kerül egy újabb szellem, amibe korábban is. A kincseket sem olyan egyszerű összegyűjteni, csak a megfelelő sorrendben tehetjük ezt meg. Persze a kincsek elhelyezkedése véletlenszerű, és a sorrend nem ismert, így először a kincsek hátoldalán lévő számokat kell felderítenünk, és csak akkor kezdhethük meg a kincsek kihordását, ha megvan az 1-es jelű. Ezen kívül előfordulhat, hogy a szellempakli bizonyos



lapjainak hatására egyes ajtók bezáródnak, így azokon nem lehet bemenni. A bezárt ajtók csak akkor nyílnak ki, ha más ajtók zárulnak be (egy másik lap hatására), vagy ha a dobópaklit vissza kell keverni a húzópakliba (ami viszont jó pár szellem megjelenésével jár együtt).



WC-papírral játszik, a gardróbban ruhát próbál stb. A játék nem teljesen nyelvfüggetlen, de csak a haladó verzió néhány lapján van pár idegen szó, amik jelentése könnyen megjegyezhető. A játék 8 éves kortól ajánlott, hiszen azért nem árt valamilyen szintű előre tervezés. Szerintem méltán kapta meg a Kinderspiel des Jahres díjat. Ajánlom minden kalandos lelkű ifjú kincsvadásznak.

Eraman



A mostani cikk formabontó lesz, mivel elsősorban nem játékokat mutatok be, hanem azokat a kiadókat, akikkel a Piatnik az évek során partnerkapcsolatot épített ki, és játékaikat közösen jelentették meg. Ezt azért tartom fontosnak, mert ez a példa is megmutatja, hogy közösen nagyobb sikert lehet elérni. Azt előre leszögezem, hogy nem fontossági sorrendben jegyzem a kiadókat, így aki a lista végén van, semmivel sem kevesebb, mint az, aki a lista elején.



Hans im Glück

A Hans im Glück a Piatnik egyik legrégebbi partnere, sok nagynevű és sikeres játékot jegyeznek. Korábbi számainkban már írtunk a Carcassonne legújabb változatáról, a [Déltengerről](#) ([JEM 9. szám](#)), ami idén tavasszal jelent meg magyar nyelven, vagy érdemes megemlíteni a tavaly, karácsony előtt megjelent [Téli kiadást](#), ami egyedi, kézzel festett lapokat tartalmaz, és limitált szériában jelent meg a nemzetközi és a magyar piacon egyaránt.

A másik nagysikerű játék a [Finca](#), amelyben egy mediterrán szigeten gazdálkodunk és kereskedünk. Mindenféle finom gyümölcsöt termesztünk és adunk el a lakosságnak, akik cserébe győzelmi pontokat és bónuszokat adnak nekünk. A játék egyedi mechanikájával győzte meg a rajongókat és a Spiel des Jahres zsűrijét, akik egy jelöléssel díjazták a különleges ötletet.

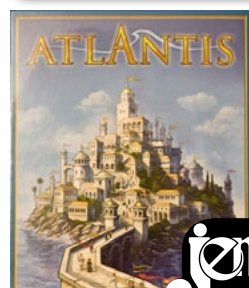
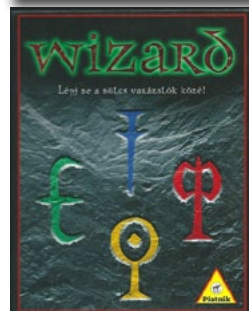
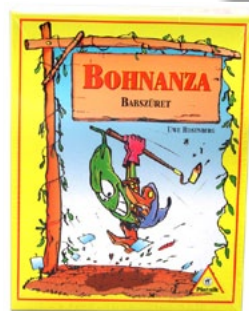


Amigo

Azt minden esetre szem előtt kell tartani, hogy a Piatnik főként kártyagyártással foglalkozik, és ezért legtöbbször az Amigoval kooperálnak. Számtalan sikeres kártyajátékot jelentettek meg az elmúlt években, közülük is talán az egyik legsikeresebb a Bohnanza, azaz [Babszüret](#). Ebben a játékban babokat ültetünk földjeinkbe, és leszüreteljük, majd eladjuk azokat. A játékot Uwe Rosenberg készítette (aki az Agricola című játékkal beírta magát a társasjáték-fejlesztők történelemkönyvébe). Egyedi mechanizmus és vicces nevek színesítik a játékot.

A másik sikeres kártyajáték a [Wizard](#), ami a Rikiki játék újragondolása. A szabályok nem sokban térnek el az eredeti játéktól, mindössze annyi a különbség, hogy van két új speciális kártyafajta, amik egy kis taktikát visznek a szerencse mellé a játékba, és így az kevesebb játékos részvétele esetén is izgalmas. Ezen kívül meg kell említem a játék képi világát, amely a fantasyrajongóknak és a mágusmániásoknak ad némi pluszt.

Az Amigo sem csak kártyajátékokat készít, és ennek bizonyítéka az [Atlantis](#), amely játék méltánytalanul nem kapott még csak jelölést sem a Spiel des Jahres címre. A játékban menekülni kell Atlantisz szigetéről, és eközben minél több kincset kell kimenekítenünk. A feladat azért nehéz, mert Atlantisz folyamatosan süllyed, és a menekülő út is itt-ott hiányossá válik a víz terjedésével. Aki elsőként juttatja el három figuráját a biztonságot jelentő szigetre, megnyerheti a játékot, ha elegendő kincset tudott kimenekíteni.



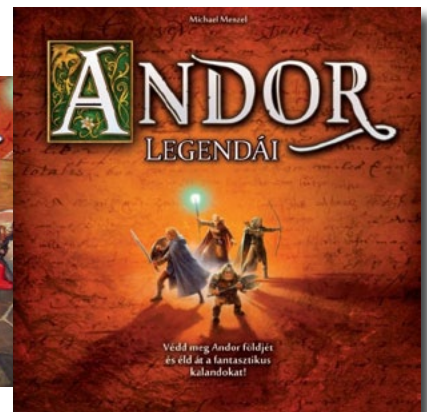
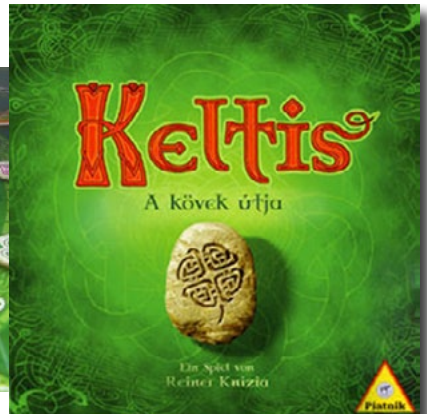
KOSMOS

Kosmos

Talán kijelenthetem, hogy a világ egyik leg-sikeresebb és egyik leg-több példányban eladott játékát a Kosmos és a Piatnik jelentette meg. A [Catan telepesei](#) megjelenése, 1995 óta 12 nemzetközi díjat nyert el, és 41 nyelven adták ki. A játék sikerét bizonyítja, hogy a Piatnikon és a Kosmoson kívül további 33 kiadó jelentette meg. Számtalan kiegészítő jelent meg hozzá, és a külső is sokszor megújult; a legutóbbiban a faelemeket műanyag figurák váltották le. A játékról röviden nehéz beszélni, hosszan pedig a JEM későbbi számában lehet majd olvasni a Spiel des Jahres sorozat részeként.

A másik nagysikerű mű Reiner Knizia talán legemészthetőbb játéka, a [Keltis](#). Ez a játék is Spiel des Jahres győztes, és korábban már írtunk róla egy kimerítő cikket ([JEM 12. szám](#)). A játéknak megjelent a kártyaváltozata is, ami legalább olyan izgalmas, mint táblás nagytestvére, csak ezt zsebben is lehet cipelni.

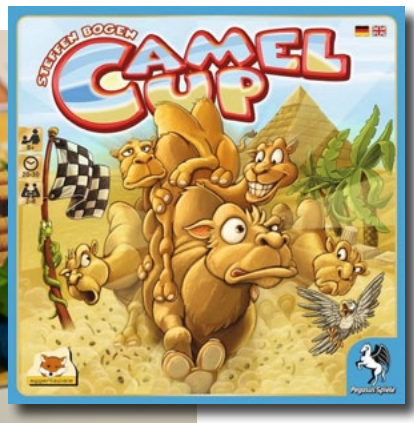
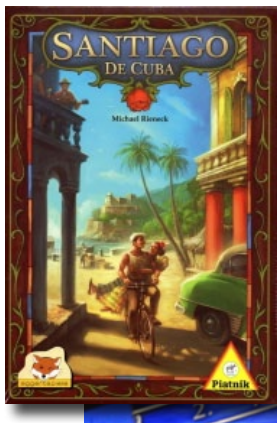
A sor végtelen, de egyszer le kell zárnom; zárásként jöjjön egy újabb díjazott: az [Andor legendái](#), 2012-ben a Kennerspiel des Jahres díj győztese ([JEM 5. szám](#)). Ez a játék formabontó és minden szempontból mérföldkő a játékok világában. Egyrészt azért, mert kooperatív, másrészt pedig azért, mert teljes egészében a világ legjobban fizetett társasjáték-illusztrátora alkotta meg. Michael Menzel ezzel a játékkal elérte, hogy nem csak rajzaival lett ünnepeztetett művész, hanem első, és ez idáig egyetlen tervezett játékaival is. Megjelenése óta 7 nemzetközi díjat zsebelt be, és számtalan kiegészítővel bővült a kalandok sora.



eggertspiele

Az eggertspiele kiadó főként a gamerekre gondol, de hébe-hóba megjelentetnek könnyed, családi játékokat is. Az egyik ilyen játékuk a [Santiago de Cuba](#), ami a Cuba sorozat legkönnyedebb példánya. Erről a játékról is írtunk már a [JEM 11. számában](#).

A másik játék, amit meg kell említenem, az aktualitások közé tartozik, mivel a Spiel des Jahres díj idei győztese, és szeptembertől itthon is megvásárolható lesz. A [Camel Up](#) egy jópofa játék, de nem azért fogjuk szeretni, mert a díj miatt kötelező, hanem azért, mert a bolond tevék és a szuper grafika egy vicces és mulatságos játékot rejtegetnek. A részletes ismertetőt ebben a számban [olvashatjátok](#).





Queen Games

Mint mondtam, nincs jelentősége a sorrendnek, de azért a végére az én kedvenc kiadómat hagytam. Számtalan sikeres játékot láttunk már tőlük, amelyek közül több a Piatnikkal közösen megjelentetve magyar nyelven itthon is elérhető. A repertoár változatos, van családi, gamer és kártyajáték. Nekem mind a kedvencem, mivel a kidolgozásuk igényes, a grafikájuk szép, és sok jó minőségű alkatrész van a dobozokban.

Az egyik játék az [Edo](#), ami Japánban játszódik, és a játékosoknak a fővárost és környékét kell fejleszteniük a győzelem elérése céljából. A játék egyedi mechanizmusa azonnal meggyőzött arról, hogy ez egy jó játék. Számtalan partin vagyok túl, de még mindig vannak olyan pillanatok, amikor a játék meglepetést okoz.

Másik nagy kedvencem a [Fresco](#), ahol a játékosoknak egy mennyezeti freskót kell restaurálniuk. Itt is egyedi játékmenet biztosítja az önfeledt szórakozást. Nem csak ügyesnek kell lennünk, hanem időben kell felkelni, elmenni a piacra festékekért, jól kikeverni az árnyalatokat, és tökéletes munkát kell végezni még az oltáron is. Ez a két játék sajnos nem nyert, de a [Kingdom Builder](#) 2012-ben elnyerte a Spiel des Jahres díjat. Ennek a területfoglalós játéknak a különlegessége a pontozásában van. Míg a legtöbb játék pontozása azon múlik, hogyan játszunk, addig ennél a játéknál a pontozástól függ a játékunk. Aki nem érti, miről hablatyolok, az olvassa el a játékról írt beszámolót a [JEM 4. számában](#).

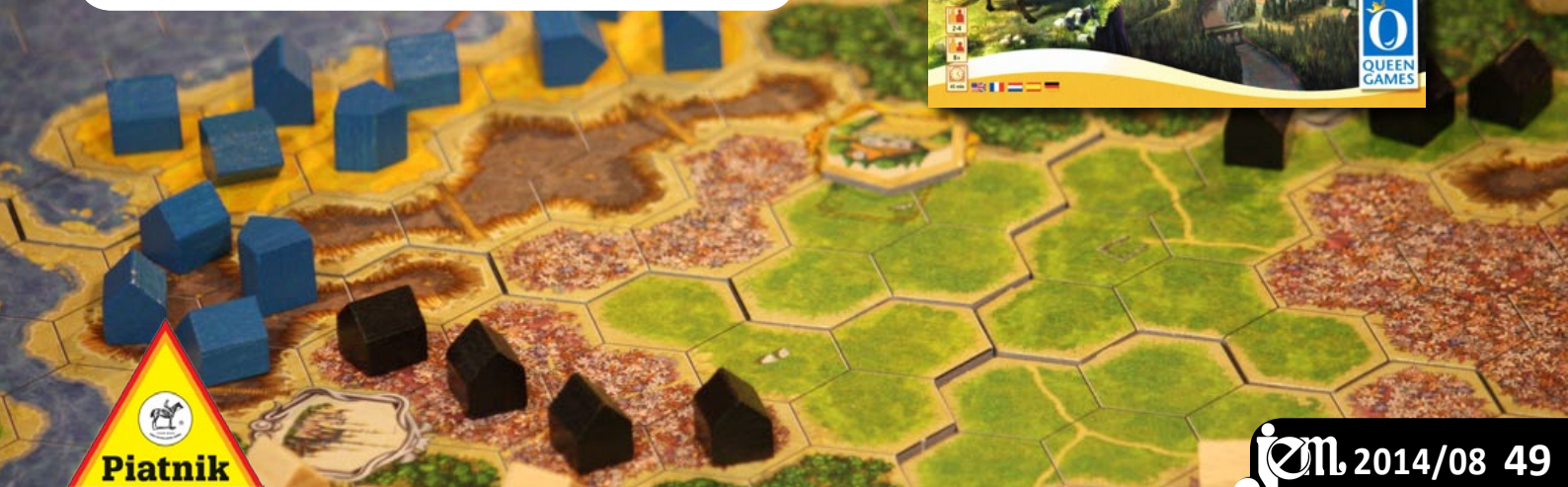
A Queen Games kiadó specialitása, hogy szinte minden játékához ontja a kiegészítőket, így az itt felsoroltakhoz is bőven van bővítmény.

Összegzés

Bátran kijelenthetem, hogy a Piatnik nem nyúlt mellé, amikor más kiadókkal karöltve jelentetett meg játékokat. Mindegyik játék sikeres, nagy többségük többszörös díjazott, és sok Spiel des Jahres jelölt és győztes is van a választékban. Remélem, még sokáig élvezhetjük a kiadó játékait, és bízom benne, hogy megérzésük nem kopik a sikerjátékok tekintetében.

Ajánlom mindenkinek, hogy ha sikerült felkeltenem az érdeklődésedet, akkor olvassátok el a játékokról készült cikkeket, és próbáljátok is ki őket!

*Jó játékot!
drcsaba*





Color Match

Kiadó / Forgalmazó: Gogo Toys / Okosjáték

A társasjátékozást nem lehet elég korán kezdeni! Íme egy korai fejlesztőjáték a legkisebbeknek. A Color Match az egyszemélyes készségfejlesztő játékok (EKJ-k) elődjének is tekinthető kedves kis játék, amely elvarázsolja és leköti az apróságok figyelmét.

A játék célja, hogy az összes katicán csak a közepén kipörgetett szín látszódjon. Ehhez a fakaticákat, amelyek mindegyikén máshol található egy lyuk, kell a megfelelő katicahelyre tenni. Mivel mindegyik táblán lévő katicának más sorrendben vannak felfestve a színes pöttyei, így mindig csak egy jó megoldás van. Kezdetben (általában) a gyerekek próbálgatással igyekeznek megtalálni a katicák helyét, de kis segítséggel elkezdik megfigyelgetni a színek elhelyezkedését, illetve a fakaticákon lévő lyukakat. Érdekes és könnyű azzal kezdeni, amelyiken közepén van a lyuk. A gyerekek hamar feltalálják magukat, és előfordul, hogy a bal-jobb irányultság könnyebb meglátásához, nagyon kreatívan, magát a táblát is elkezdik forgatni, nem csak a kezükben lévő darabot.

A katicás téma telitalálat, a tábla szép, nagy, figyelemfelkeltő, bár a forgatható vírágot a gyerekek mindenképp megpróbálják leszerelni! Elég strapabírónak tűnik, de azért nem árt odafigyelni. A fakaticák is elég ütősek, szó szerint, hiszen a 3-4 éves nagytesó mellett a pici is oda fog kúszni, de ő még nem tudja a színeket keresni, viszont remekül csócsál és hajít – fejeket behúzni! Fejleszti a szem-kéz koordinációt, a térlátást, a szín- és formafelismerést, az irányok felismerését, a kezek finommotorikus mozgását.

Otthonra is, óvodába is remek játék.

mandala



Color Match

Kiadó/Forgalmazó: Gogo Toys / Okosjáték

Kategória: Fejlesztőjáték

Ajánlott életkor: 2+





Ementáli

Kiadók: SmartGames, Compaya

Hazai megjelenés: 2014. szept.

A meséből az egereket nagy fülű, néha két lábon járó, aranyos rágcslóknak ismerhettük meg, akik arról híresek, hogy mindennél jobban szeretik a sajtot. Ebben az egyszemélyes készségfejlesztő játékban (EKJ-ban) kisegereknek kell segíteni, hogy a megfelelő helyüket elfoglalják egy sajtrengeteg belsejében.

A játékban 8 db sajtlapka van, amik különböző helyeken lyukasak. Van, ami közepén lyukas egy kört alkotva, és olyan is van, amelyiknek a szélén félkör(ök) található(k), de a lapkák mérete ugyanakkora. Ezeket a sajtokat a táblára vízszintesen és függőlegesen is el lehet helyezni, így is növelve a variációkat. A játékhoz tartozik még 6 db kör formájú kisegér-korong.

A játék érdekessége, hogy mágneses. A mágneses sajtokat és az egereket egy szintén mágneses táblára kell felhelyezni úgy, hogy helyes megoldást kapjunk. Ezt a következőképpen lehet elérni:

Az első lépés mindig a feladvány kiválasztása. Érdemes az elsővel kezdeni, és bár lehet, hogy nagyon egyszerűnek fog tűnni, de nem szabad beleszaladni a szokásos hibába, amikor két könnyű feladvány után rögtön egy sokkal nehezebbel próbálkozunk. Fontos tehát a fokozatosság, így könnyebben lehet megoldani a nehezebb feladványokat.

A feladvány kiválasztása után fel kell rakni az azon jelölt egereket és sajtokat a táblára. A tábláról azt kell tudni, hogy 24 kis kör van megszámozva, amik az egerek lehetséges helyeit jelölik. Minden feladvány alatt vannak számok, amik azt mutatják, hogy melyik körre kerül az egér – segítségképpen, hogy egyszerűbben megtaláljuk a megfelelő köröket a táblán. Előfordul, hogy néhány sajtlapkát szintén fel kell rakni, ha jelölve vannak a feladványon.

Miután mindent felraktunk, amit kellett, kezdődhet az igazi feladat. A lényeg, hogy minden sajtlapkát elhelyezzünk úgy, hogy az egerek egy-egy lyukban legyenek. Figyelni kell arra is, hogy miután minden lapkát felraktunk, nem maradt-e egy félkör alakú lyuk, mert ha igen, akkor biztos nem jó a megoldás. Félkörök csak kifelé nézhetnek, azaz csak a tábla szélén lehetnek; viszont üres teljes kör, vagyis amiben nincsen egér, előfordulhat.

A feladvány akkor lett teljesítve, ha minden sajtlapka fel lett használva, mindegyik egér egy sajtlukban van, és nincsen félkör, csak kifelé néző.

A játék 48 feladványból és négy szintből áll. Az 1-től 24-ig (kezdő 1-12 és haladó 13-24) tartó feladványoknál még meg van adva néhány sajtlapka helyzete, amiknek biztosan ott lesz a helyük; később viszont, (nehéz 25-36 és mester 37-48), már csak az egerek helye van megadva, így már sokkal nehezebb megoldani a feladatokat.

A játék kicsi, szóval bárhova lehet cipelni, és ami még jobb, hogy mágnesessége révén nem hullik ki belőle semmilyen alkatrész, szóval bárhol, bármilyen helyzetben lehet vele játszani. Szerintem nagyon aranyos a grafikája, de a látszat csalóka, mert attól még nem könnyű. Sokat kell gondolkodni, főleg azoknál a feladványoknál, amikor kevés vagy egy sajt helye sincs előre megadva. Nem szabad azonban feladni, érdemes próbálgatni, és kizárni, hogy melyik sajtdarabka hova nem kerülhet, és így fokozatosan eljutni a megoldásig.

A játék a Travel sorozat része, amiből többet is ismerek, és mindegyik nagyon tetszik. Az első pár feladvány nagyon könnyűnek tűnt, de egyre jobban éreztem, hogy nehezednek a feladatok, és elé komoly fejtörést okoztak.

A játék szeptemberben jelenik meg, érdemes lesz kipróbálni!

Anett



Ementáli

Kiadók: SmartGames, Compaya

Kategória: Egyszemélyes készségfejlesztő játék

Ajánlott életkor: 6+

Játékosok száma: 1

Feladatok száma: 48





Tut's Tablet

Kiadó / Forgalmazó: Popular Plaything / MagicBox

Ebben az egyszemélyes készségfejlesztő játékban (EKJ) régészek lehetünk, akik Egyiptomban kutatva megtalálták Tutanhamon tábláit, amik elvezetik őket a fáraó rég elveszett kincseihez. Ahhoz, hogy jó régészek legyünk, leleményességre, figyelemre és kitartásra lesz szükségünk.

A játék nem áll másból, mint egy füzetből, amit egy táblába kell belerakni, és egy 6 oldalú, speciális megjelenésű kockából, aminek a sarkaiban kis bogycsúszkák vannak, hogy segítsék a kocka mozgatását.

A feladat nagyon egyszerű: el kell juttatni a kockát a fáraó kincséhez. Először választani kell egy feladványt, és mint mindig, itt is érdemes sorrendben haladni, mert a játék folyamán apró szabálmódosítások lesznek. A feladvány kiválasztása után be kell rakni a feladványfüzetet a táblába.

Minden feladvány egy 5x5-ös, színekkel teli lap. 6 féle szín van, amik megtalálhatóak a kockán is. A színeknek van a legnagyobb szerepe a játékban, mivel ezekkel fogjuk irányítani a kockát a kezdőponttól a célig.

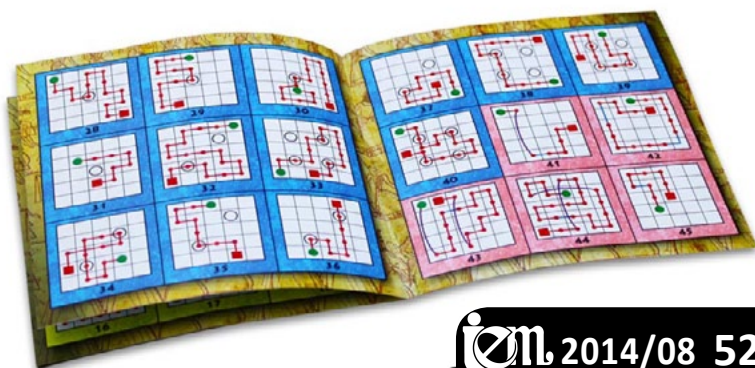
A kockának mindig minden lapon meg van adva a kezdőhelye. Ezt a helyet nagyon egyszerűen észre lehet venni, mivel azon az egy kis négyzeten egy kivételével minden szín megtalálható. A színek elrendezése megadja, hogy a kockát hogyan kell rárakni, azaz melyik oldala legyen felfelé, illetve nézzen a különböző irányokba. Ha a kocka tetején lévő és az egyik oldal színe stimmel, akkor már a többi is jó helyen van. A kocka helyes lerakása után a második legfontosabb teendő, hogy megnézzük, hogy hol van a cél, – a négyzet, ahol egy kör alakú pecsét van egy fáraóval díszítve. Ha ez megvan, akkor már kezdődhet is a játék!



Ahhoz, hogy eljussunk a kockával a célig, semmi más nem kell tennünk, csak forgatni kell a kockát – és itt jön a csel. Mindig úgy kell forgatni a kockát, hogy az az oldala legyen felül, amilyen színű mezőre forgattuk. Ez azt jelenti, hogy én csak akkor tudok jobbra menni egy piros négyzetre, ha a kockán a piros szín fog megjelenni, amikor átgurítom oda. Ezzel a szabállyal kell eljutni a célig. Ha sikerült eljutni a pecséthez, akkor jöhet a következő feladvány.

A játék 50 feladványból áll, és a feladványok nehézségi szintjeit színekkel jelölték. Attól válik egyre nehezebbé a játék, hogy mindig különböző szabálmódosítások lépnek érvénybe. Az első módosítás a 10. feladat után lép életbe, és egészen a 25-ig tart, miszerint ha egymás mellett több azonos színű négyzet van, akkor azokon korlátlanul lehet csúsztatni a kockát, persze anélkül,

hogy azt elforgatnánk bármilyen irányban. A 26. feladattól már lehet forgatni is a kockát a függőleges tengelye körül bármilyen irányban és bármennyit, persze csak akkor, ha ez egy körrel jelölve van az adott négyzeten. Viszont ezen a szinten nem lehet csúsztatni a kockát. A 41. feladattól már lehet csúsztatni és forgatni is a kockát, illetve belép egy újabb szabály, ami szerint innentől kezdve lehet ugrálni a kockával. Ez annyit jelent, hogy a tábla széléről át lehet ugrani a szomszédos oldalon lévő mezőre akkor, ha annak a négyzetnek ugyanolyan a színe, mint amelyiken a kocka éppen áll. Az 50 feladvány megoldása után pedig elmondhatjuk magunkról, hogy bizony jó régészek vagyunk.



Nekem azért tetszik ez a játék, mert nagyon érdekes a mechanizmusa: az, ahogyan a kockával lehet közlekedni. Egyszerűen és praktikusan oldották meg a táblát, mert az is négyzetekből áll, pont, mint a feladványok, és a négyzetek sarkaiban kis barázdák vannak, amibe a kocka sarkain lévő bogycsók pontosan beleilleszkednek, ezért nem csúszik szét, és könnyen lehet ide-oda görgetni a kockát.

Ami viszont szerintem nem lett eltalálva, az a feladványok nehézsége, mert sokszor egy későbbi feladatot könnyebben meg lehet oldani, mint egy korábbi. Emiatt ha gyerekeknek kell bemutatnunk a játékot, akkor általában az ötös feladvánnyal kezdjük, mert az könnyebb, mint az előtte lévők. Az első feladvány többször is bonyolultabbnak bizonyult, mert körbe kell gurítani a kockát az egész táblán, míg az ötösnél könnyebb rájönni a feladat megoldására.

Nagyon érdemes odafigyelni, hogy a feladvány kiválasztása után óvatosan helyezzük bele a táblába a füzetet, mert ha figyelmetlenül illesztjük be és kilóg, elszakadhat a lap.

A kis szabálymódosítások nekem felettébb tetszenek. Viszont miután végigjátszottam a játékot, és szerettem volna újra játszani, akkor vissza kellett állnom az alapjátékra, vagyis hogy nincsen se csúsztatás, se görgetés, se átugrás. Azzal a szemmel kezdtem el játszani, ami már ismerte ezeket a szabályokat, és mindig azokat használva kerestem a megoldást, de nem szabad, mert lehet, hogy nem is lehet, vagy ha lehet, akkor sem úgy kell csinálni.

Anett

Egyiptomról közismert, hogy a történelme a különböző dinasztiák, uralkodócsaládok alapján van felosztva korszakokra. A fáraó szó eredetileg nagy házat, királyi palotát jelentett, és az Új Királyság idején kapta meg ezt a címet az uralkodó. Uralkodásuk megkezdésekor a fáraók azonnal elkezdték építtetni a saját nyughelyüket, egy piramist, ahol végül a saját tárgyaikkal lettek eltemetve. A piramisok azért voltak fontosak, hogy átjuttassák őket a túlvilágra. Sokan az egyik legnagyobb fáraónak tartják IV. Amenhotepet (Ehnaton), aki próbálta megreformálni Egyiptomot. Az ő felesége volt Nofertiti, gyermekük pedig Tutánhamon (de vannak más feltételezések is). Fő célja az volt, hogy a napkorong istenének, Atonnak a kultuszát megerősítse, és emiatt csökkentette Amon-Ré napisten papjainak hatalmát. Ez volt a világ első ismert monoteista, egyistenhitű vallása. Aton isten miatt nevezte át magát Ehnatonná. A reform azonban nem sikerült, mivel Ehnaton halálával minden visszaállt az eredeti kerékvágásba. Tutánhamon később fáraó lett, és elvette Ehnaton harmadik lányát, Anheszenamon hercegnőt. Összesen 10 évet uralkodott, amikor is ismeretlen okokból meghalt. Halálát több feltételezés is övezi, de még nem tudják, hogy mi lehetett az igazi kiváltó ok. Az ő és felesége halálával kihalt a dinasztia.



Tut's Tablet

Kiadó/Forgalmazó:	Popular Plaything, MagicBox
Kategória:	Egyszemélyes késztségfejlesztő játék
Ajánlott életkor:	8+
Feladatok száma:	50 perc

MAGICBOX
A gondolkodtató játékok boltja



Mi így játszunk: Agricola

Ha már megvetted Uwe Rosenberg legsikeresebb játékát, az Agricolát (JEM magazin 12., azaz 2014. májusi száma <http://jemmagazin.hu/magazin/>), és átrágtad magad a szabályokon, el is kezdhetsz játszani a családi verzióval. Mikor már felfedezted a játék nagyszerűségét, megpróbálhatod a haladó verziót is, vagyis használni a játékhoz bőven adagolt kártyákat. Ebből több pakli van, így könnyen előfordul, hogy 10-15 játék után is még teljesen a felfedező szakaszban érzed magad. Ha úgy gondolsz, nem sikerült megtalálni a nyerő stratégiát, akkor olvasd végig ezt a cikket, hátha kapsz új ötleteket.

Figyelem!

Ha valaki az alábbiakat úgy olvassa el, hogy még nem játszott a játékkal, úgy a játék felfedezésének izgalmát veszítheti el. Vállalkozó szelleműek kereshetnek jobb, vagy esetleg az itt bemutatott taktikákat megakadályozó nyerési utakat a játékokhoz.

A cikk elsősorban a családi verzióról szól, mert az alapvető technikák, fejlesztések már itt is megjelennek. A kártyákat is érintem, de azokból annyi van, hogy azokat lehetetlen végigvenni, és van némi igazság azokban a kritikákban, amelyek azt mondják, hogy a kártyák egy része nem is igazán használható. Az itt közölt taktikákkal a játék végére egy szép farmot tudhatunk majd magunkénak, ami még talán a győzelemhez is elegendő lesz.

Kezdetben két családtagot kapunk az ötből, amelyeket ha elküldünk dolgozni, hasznat hozhatnak nekünk. Több családtag több akciót tesz lehetővé, így gyakorlott játékosok rögtön látják, hogy mindenképpen bővítenünk kell a családtagjaink számát – főleg mert a családtagok mind 3-3 pontot érnek a játék végén. A 2 családtaggal 28 akciót hajthatunk végre a 14 fordulón keresztül. Ha sikerül a családjunkat az 5. fordulóban növelni (általában az első alkalommal, amikor ez lehetséges, kivéve néhány kiválasztott mesterségnél és fejlesztésnél), akkor kapunk még plusz 9 akciót, azaz egymaga 25 %-kal több akciót jelent. Ha pedig még tovább növeljük családjunk létszámát, úgy még tovább nő az akcióink száma. Persze a több családtag többet is eszik, de erről később beszélek.

Alapvetően akkor tudunk családbővítést alkalmazni, ha az új családtagnak van már egy új szobája. Az új szoba kezdetben 5 fába és 2 nádba kerül. A szobabővítés lehetősége már kezdetől fogva nyitott lehetőség, rögtön élhetünk vele, ha megvan hozzá a szükséges nyersanyag. Ezért az a cél, hogy az első négy fordulóban összegyűjtsük a szükséges nyersanyagokat, és végrehajtsuk a szobabővítés akciót is, hogy rögtön készen álljunk a családbővítésre.

Ezeknek a forrásoknak az összeszedése függ a játékosok számától (és a haladó verzióban a kezünkben lévő kártyáktól is). Kezdő lépésként a 3 fát érdemes elvinni. Ehhez kell majd összeszedni a további fákat és a 2 nádát, amihez jó lehetőség az a lépés, amely ad 1 nádát, 1 követ és 1 ételt is. De ha nem is három akcióból, jónak tűnik négy akcióból összeszedni a szükséges nyersanyagokat: 3 fa, még egyszer 3 fa, majd kétszer az előbb említett 1 nád, 1 kő, 1 étel is. Igaz, hogy így négy akcióból lesz meg a szükséges nyersanyag, de lesz két ételmünk is, amely a kezdeti 2-3 ételmet kiegészítve elég is az első etetésnél, és biztos, hogy a 2 követ is jól tudjuk használni majd a játék folyamán.



5 játékos esetén eleve van 4 fát adó hely és a kombinált akcióhely, amely 5 játékos esetén 1 nádat, 1 követ és 1 fát ad, így már csak 1 nádat kell szereznünk. Egyébiránt ritkán éri meg önmagában elvinni az 1 nádat, ezért az viszonylag gyakran felhalmozódik 2-3-ra. Ekkor már természetesen érdemes elvinni. Az emberek gyakran mohók és szeretik megvárni, hogy felhalmozódjon a fa is. Természetesen a 6 fa jobb, mint a 3, de erre ne várjunk, mert ha nem mi visszük el, akkor el fogja vinni más.



Nagyon sok kártya segíti, hogy több nyersanyaghoz jussunk, pl. a Mesterségkártyák közül: Templomőr, Rendőr, A falu öregje; Kis fejlesztések közül: Épületfa, Fás szekér. Vannak, amelyek kifejezetten a szoba építést könnyítik meg. Például az Ács segítségével csak 3 építőanyag kell a 2 nád mellé, a Létra segítségével 1 náddal kevesebbet kell fizetni, a Zsindelynél a nádat fával lehet helyettesíteni, a Szalmatető segítségével pedig nem is kell nádat fizetni (igaz, ennek a kártyának a kijátszásához már 3 gabonamező kell).

A kártyáknál a Nádkunyhót mindenképpen érdemes megemlíteni, hiszen ez 1 fába és 4 nádba kerül, és ide is lehet családot bővíteni (igaz, ez a családtag nem ér pontot a játék végén, viszont a kártya 1 pontot ér magában). Továbbá fontos a Nevelőszülők Mesterségkártya, amely minden családbővítés esetén ad egy plusz akciót rögtön az új emberrel. És persze nem mehetünk el szó nélkül az egyik legerősebbnek tartott kártya mellett: a Szerető Mesterségkártya 4 ételért rögtön megengedi, hogy egy Családbővítés szoba nélkül akciót végrehajtsunk, amely akció csak a 12-13. körben jön fel. Ez olyan erős kártya, hogy egyes vélemények szerint nem is lenne szabad az első három körben játékba engedni, csak a negyedik körben, ahol utána rögtön etetni is kell, így igen sok ételre lesz szükségünk a kártya használatához.



Ha rendelkezésre állnak a szükséges nyersanyagok, akkor elgondolkodhatunk a szoba építésén. Nézzük meg, hogy a többi játékosnak megvan-e hozzá a szükséges nyersanyaga; ha nincs meg, akkor nem kell kapkodnunk. Ha sikerült a szobánkat felépíteni, próbáljuk megszerezni a kezdőjátékos-jelzőt, hogy a Családbővítést mi tudjuk elsőként kihasználni. A családi verzióban a kezdőjátékos mellé ételt, míg a haladó verzióban egy Kis fejlesztés kijátszásának lehetőségét kapjuk. A kezdőjátékos szerepe nagyon fontos a játékban, és emellé még plusz lehetőséget is kapunk, így nem csoda, ha ez a hely rendszeresen foglalt a játék folyamán. Persze nem biztos, hogy a Családbővítés az 5. körben egyből feljön; lehet, hogy a 6. vagy 7. körben jelenik csak meg, addigra viszont biztos, hogy több játékosnak is sikerül felépíteni az új szobát. Ha lemaradnánk a szoba építésével, célszerű lehet megvárni, hogy összejöjjön a 2 szobára való nyersanyag (10 fa és 4 nád), és akkor 1 akcióval megépíthetünk 2 szobát, amire a többiek valószínűleg 2 akciót használnak el.

Természetesen nem csak a faházat, hanem az agyag- és a kőházat is lehet bővíteni, de mivel a Felújítás akció szintén az 5-7. körben jön fel, mint a Családbővítés, így nem mindig elég gyors az új családtagok megszerzéséhez. Bár néha az agyaglelőhelyekért kisebb harcok folynak, mint a fát adó helyekért, illetve lehetnek olyan kártyáink, amelyek az agyagház építését támogatják. Például az Agyagtámasszal 5 agyag és 2 nád helyett csak 2 agyagot, 1 fát és 1 nádat kell fizetni egy szobáért.

A több ember nem csak több akciót és több pontot jelent, hanem több éhes szájat is. Vannak játékok, ahol egyes etetések kihagyhatók, mert az így kapott büntetéspontok máshol még behozhatók (pl. Stone Age, Tzolkin), nem így az Agricolánál. Itt minden, etetésnél hiányzó ételért kapunk 1-1 Kolduskártyát, amelyek mind 3-3 mínuszpontot érnek a játék végén. Ez olyan hátrány, amit nem lehet behozni; aki Kolduskártyát szed össze, az lemondhat győzelmi reményeiről. A Kolduló szerzetes Mesterséget kijátsz-

va két kolduskártyát semlegesítünk, de ezt inkább csak végső kétségbeesésben használjuk. Alapszabály, hogy mindig meg kell tudni etetni az embereinket. Az etetés a családi verzióban ugyanolyan nehéz, mint a haladó verzióban, sőt, talán nehezebb is, ugyanis a haladó verzióban számos kártya segít az etetés végrehajtásában. A családi verzióban az etetést nem tudjuk megoldani Nagy fejlesztéskártya beszerzése nélkül, a Sütők és a Tűzhelyek segítenek az állatokból ételt készíteni, és a többi fejlesztés is könnyíti az etetést. Az etetésnél nagy segítség a Kenyérsütés, mert ez az akció a Szántással együtt is alkalmazható. Igaz, hogy kell hozzá valamilyen sütőalkalmatosság (a Tűzhelyen és a Sütőn kívül itt már több Nagy fejlesztés is alkalmazható, pl. a Kőkemence és az Agyagkemence is) és szabad gabona, de ha ezek megvannak, nagy segítség az etetéshez. Ha van Sütőnk vagy Tűzhelyünk, akkor elvihetünk olyan állatokat is, amelyek elhelyezésére nincs is helyünk, mert rögtön „elfüstölhetjük” őket, és az étel mindig jól jön a játék folyamán.



A haladó verziónál már számos kártya segít az étel beszerzésében, például a Hattyúk tava, Eperföld, Tyúkól, Gyümölcsfa kártyák segítségével minden kör elején ételeket kapunk. De megtalálhatjuk a Nagy fejlesztések alternatíváját, például a Fatüzeléses kemencét, vagy a Vízimalmot, esetleg a Pálinkafőzdet.

Néha az ember úgy érzi, hogy csak azért játszik, hogy az embereinek tudjon enni adni. Ne csüggedjünk el, lesznek nehéz pillanatok a játékban, de utána már könnyebb lesz. Ugyanis ha a munkásaink már rendesen elkezdnek dolgozni, szaporodnak az állataink, többet tudunk aratni, akkor már egyszerűbb lesz a játékban az etetés.



Ha már a haladó verziónál járunk, ejtsünk pár szót a Kis fejlesztés- és Mesterségkártyákról. 169 Mesterség- és 139 Kis fejlesztéskártya áll rendelkezésünkre. Ebből minden játéknál 7-7 kártyát kapunk, azaz a játék újrajátszhatóságát a kártyák nagy száma igencsak megnöveli. Miután a kártyák erőssége nem egyforma, ezért a legigazságosabb elosztás, ha a kártyákat draftolással osztjuk szét, azaz mindenki elvesz 1 kártyát a neki osztott pakliból, majd a többit továbbadja, majd a kapott 6 kártyá-



ból is elvesz 1-et, és úgy adja tovább, míg mindenkinek meglesz a 7 lapja. Ezzel egyenletesen el lehet osztani a kártyákat (főleg ha a Mesterségkártyákat az egyik, a Kis fejlesztéseket a másik irányba adjuk tovább), bár igaz, hogy az előkészületi szakasz ilyenkor elég hosszú nyúlik. Gyorsabb és egyszerűbb, ha 10-10 Mesterség- és Kis fejlesztéskártyát osztunk mindenkinek, és ebből tartunk meg 7-7 kártyát. Előnye, hogy gyorsabb az előkészületi fázis, és minimális szerencsét is behozunk a játékba, amely segíthet a játékelményben, ha az asztal körül különböző erősségű játékosok vannak, magyarul szólva a kevésbé profiknak is lehet esélyük. Egy játék folyamán általában 7-8 Kis fejlesztés- és Mesterségkártyát építünk le a kezünkben lévő 14-ből, így nem baj, ha a kezünkbe kerül néhány gyenge kártya is.



A kártyák miatt már a kezdetektől fogva egyik legnépszerűbb akcióhely a Mesterségkártya kijátszását lehetővé tevő hely, míg a Kis fejlesztéseket általában más akcióval kombinálva hajtjuk végre (például Kezdőjátékos-jelző megszerzése, Felújítás, Családbővítés). Próbáljuk elkerülni, hogy Kis fejlesztést önmagában játszunk ki, még ha vonzónak tűnik is. Ezeket mindig próbáljuk más akcióval kombinálva kijátszani, mert így megspórolunk egy akciót. Fontos, hogy olyan Kis fejlesztés- és Mesterségkártyákat játszunk ki, amelyek előnyét többször is ki tudjuk használni a játék folyamán. Például az Agyagmunkással mindig, amikor akció végrehajtásával fát vagy agyagot kapunk, akkor kapunk még 1 plusz agyagot, és ezt már a kezdetektől fogva használni tudjuk. Ne felejtjük el, a kártya lerakása is akcióba és költségbe kerül; gondoljuk át, hogy valóban szükség van-e rá.



Például az Ekevaskészítő Mesterségkártya tulajdonsága, hogy ha a Szántás akciót választjuk, akkor 1 ételért felszánthatunk még egy mezőt. Elsőre nem hangzik rosszul, mert a két mező felszántása két akcióba kerül, de az első két mező felszántása is két akcióba kerül, hiszen egy akció volt a kártya lerakása is, és még ételt is kellett fizetni. A négy mező felszántása 3 akcióba kerül (1 a kártya lerakása, és 2 a szántás), plusz 2-3 ételbe (kártya lerakásának költsége és a plusz szántás költsége) a sima 4 akció helyett. Tehát leginkább akkor éri meg, ha háromszor két mezőt akarunk beszántani, és főleg akkor, ha van hozzá elég gabonánk vagy zöldségünk. Például ha nálunk van a Mérőkanál kártya, amely ad még egy gabonát, ha a Gabona akciót választjuk, vagy a Gabonás szekér, amely még kettőt.

Ha megvannak a családtagjaink, és meg tudtuk etetni őket, akár már gazdálkodhatnak is. A végső pontozásban minden hiány -1 pontot ér (ha nincs valamilyen állatunk, nincs zöldségünk, gabonánk), és minden felhasználatlan mező is -1 pontot ér. Tehát célunk a mínuszpontok elkerülése mellett néhány területen a maximumot kihozni, mert azért ebben a játékban nem lehet nekünk minden egyszerre.



Miután 13 felhasználatlan mezővel kezdünk, célunk nagy mennyiségben csökkenteni ezek számát. Egyik módszer erre a mezők felszántása. Ha nincs felszántott területünk, -1 pontot kapunk, de ha csak egy mező van felszántva, akkor is -1 pontot kapunk. 2 szántóért 1 pont, 3 földért 2, 4 földért 3, és 5 vagy több földért 4 pont jár. Tehát igyekezzünk legalább 2 területet felszántani.

A másik módszer, amivel nagy mennyiségben csökkenteni lehet az üres mezők számát, az a kerítésépítés az állatok számára. 8 fa segítségével tudunk bekeríteni egy 2x2-es mezőt, ami így nem lesz felhasználatlan mező, kapunk 1 pontot a karámért, és tudunk egy fajta állatot tartani benne. Ha viszont el tudunk vinni még 4 fát, akkor ebből 4 karámot is tudunk készíteni, ami egyből a maximális 4 pont, amit a karámokért kaphatunk, és ráadásul minden fajta állatunknak lesz hely. Persze itt csak 2 állatnak van hely karámonként, ami miatt nehéz lesz a szaporodás (de másik karámban is lehet ugyanolyan állatunk, illetve a házban is lehet 1 db állatunk). Ezért érdemes lehet úgy építeni, hogy a 4 db 1x1-es karám helyett 2 db 1x2-es és 2 db 1x1-es karám legyen (persze ez a 8 fa mellé még 7 fát igényel). Ennél több helyre ritkán van szükségünk az állataink számára, ráadásul mindenkinek csak 15 kerítése van.



Ha mégis több helyre van szükségünk az állataink részére, akkor építhetünk istállókat, amelyek megduplázzák a karámban tartható állatok számát (bármekkora is a karám), és emellett mindegyik bekerített istálló 1 pontot ér. De az istálló építésével óvatosan kell bánni, mert hiába van az Új szoba építése mellett az Istálló építése, és jól hangzik, hogy két akciót egyszerre végre tudunk hajtani, általában nem éri meg korán istállót építeni, mert az a 2 fa, amit erre szánunk, a játék korai szakaszában nagyon jól jöhet még nekünk másra is (pl. karámépítés). Ráadásul az etetéssel állandóan küzdeni fogunk, így ha van egy kis karámunk, akkor a születendő utód még elfér a házban, és mire jönne a következő utód, a harmadik állatot gyakran már levágjuk, hogy legyen a családtagjainknak mit enniük, így a születendő utód mehet megint a házba.



A kerítésépítés kapcsán mindenképpen meg kell említeni az utolsó, 14. akciót, ami a Felújítás és Kerítésépítés. Ez nagyon jó kombináció, amire mindig számítani lehet, hiszen ezt pontosan tudjuk, mikor jön fel. Figyeljük az ellenfeleinket, hogy ki az, aki egyszerre gyűjt a háza felújítására és a fa jelzők is csak szaporodnak előtte, mert nagyon valószínű, hogy erre az akcióra pályázik. Ha nekünk is ilyen tervünk van, akkor a 13. körben érdemes elvinni a kezdőjátékos-jelzőt, hiszen a játék vége felé már könnyebben felhalmozódnak a nyersanyagok. Ekkor már nem elsődlegesen a nyersanyagok gyűjtése a fontos, mert ekkor már több szobánk is van, a kerítések is állnak már, fontosabb lesz a kő halmozása, azaz a fa, agyag, nád jobban megmarad, összegyűlik.

Mind a birka, a marha és a vaddisznó -1 pontot ér, ha nincs belőle egy darab sem. Ugyanez a szabály vonatkozik a gabonára és a zöldségre is. Ha viszont van belőle 1 darabunk, úgy már +1 pontot kapunk, vagyis egyetlen termék vagy állat beszerzése 2 pontot hozhat nekünk. A vége felé érdemes lehet beszerezni ezeket az 1-1 darabokat, mindamellelt, hogy érdemes egy gazdálkodási stratégián elindulni, és ebből az 5 fajta dologból legalább 2-nél a maximum 4 pontot elérni.

A felhasználatlan területek számát csökkenti az új szobák építése is. Általában elég egy 4 szobás ház is, hiszen a 12. vagy a 13. körben jön fel a Családbővítés szoba nélkül, így az 5. családtagunknak nem kell külön szoba. Ez egy fontos akció, ezért gyakran viszik el már a 11. kör elején a kezdőjátékos-jelzőt. Persze a kártyák ezt befolyásolhatják, így ha van olyan kártyánk, amely támogatja a szobaépítést, akkor megérheti az újabb szobák felépítése, de alapvetően nem érdemes 5 szobás házat csinálni.

A szobák felújítását semmiképp ne hagyjuk ki. Egyrészt a fa szobákért nem jár pont (kivéve, ha olyan kártyánk van), míg az agyagszobákért 1-1 pont, a kőszobákért 2-2 pont jár, másrészt a Felújítás mellett lehetőség van egy Kis vagy Nagy fejlesztés végrehajtására, így ez az egyik legjobb akció. Főleg a játék végén végrehajtott felújításoknál látjuk, hogy melyik a legtöbb pontot hozó Nagy fejlesztést érdemes még elvinni.

A leírtak általános stratégiák. Ezeket a többi játékos játéka és különösen a kártyák jelentősen befolyásolhatják. Nem véletlenül van a szabályban, hogy a kijátszott kártya hatását hangosan fel kell olvasni. Mindig figyeljünk arra, mit játszanak ki az ellenfeleink, mert ebből látjuk, hogy milyen irányba vezetik gazdaságukat.

maat



Játéktörténelem

4. fejezet: Az ókori rómaiak

Játéktörténeti utazásunk következő állomása a Római Birodalom, ahol az emberek rangtól és címtől függetlenül nagyon szerettek játszani. A játékok palettája igen széles volt, játszottak kockákkal, pénzérmekkel, kavicsokkal, mogyoróval, dióval, kártyákkal és táblás játékokkal is.

A legelterjedtebb játékeszköz a kocka volt, mivel ez kis helyen is elfért, és számtalan játékszabályt találtak ki hozzá. Itt van mindjárt a legismertebb és legnépszerűbb kockajáték, amit több kockával játszottak. Vagy 4 db 6 oldalú kockát (tessera) használtak, amiknek négy oldalán számok voltak (1, 3, 4, 6), a másik két oldalán nem volt semmi, mert ez domború volt, és erre sosem érkezett a kocka; vagy 4 db 4 oldalúval (tallus) művelték. A játékosoknak az volt a feladatuk, hogy minél értékesebb dobást produkáljanak. Szerencsés dobás volt az, ha valakinek sikerült olyan kombinációt dobnia, amelyben mind a 4 szám szerepelt (ezt venusnak nevezték), vagy ha mind a 4 tessera-n a 6-os szám került felülre. A legrosszabb dobásnak az számított, ha mindegyik kockánál az 1-es szám jött ki



(tresuniones). Az ilyen dobást canisnak, caniculának, azaz kutyának hívták. A kockajátékok tiltott szórakozásnak számítottak, de a légiónok, sőt még a császári udvar lakói is szívesen hódoltak a kockapóker eme elődjének.



Az egyik legnépszerűbb táblás játék a Micatio volt, amelyet már az ókori egyiptomiak és görögök is ismertek, és a sakkhöz hasonlított. Ez egy igazi csatajáték volt, és komoly stratégiai ismereteket igényelt. A másik népszerű táblás játék a „katonajáték”, más néven deszkajáték (ludus latrunculorum) volt, amely lényegében hasonló a dámajátékhoz. Megrajzolt táblán játszották kerek kövecskékkel. Az egymással szemben ülő játékosok célja az volt, hogy elfoglalják az ellenfél várát a táblán.

Mindenki által elérhető és mindig kéznél, akarom mondani zsebnél lévő játékeszköz volt a pénz, amivel a ma is közsímet játszókat, a capita aut naviat, vagyis a fej vagy írást játszókat. A játékosoknak meg kellett tippelniük, hogy a magasba feldobott pénzérme melyik felével ér földet. Aki eltalálta, győzött. A másik pénzzel játszott népszerű játék a mai snóblhoz hasonlít. Itt a játékosok pénzérméket rejtettek a kezükbe, és meg kellett tippelniük, hogy összesen hány darab érmét rejtettek el.

Természetesen volt olyan játék is, amihez semmilyen eszközre nem volt szükség. Ilyen volt a Micare nevű páros játék, melynek lényege, hogy a játékosok hátrateszik a kezüket, majd egy előre meghatározott jelre mindkét játékos előrántja a jobb kezét, és ujjaival egy számot mutat. Ezzel párhuzamosan előre minden játékos hangosan tippel a másikuk által mutatott számra. Ha nem találja el egyikük sem, akkor újra próbálkoznak. Az győz, aki először találja el a másik által mutatott számot. Ha jobban belegondolok, ez a ma is népszerű kő, papír, olló elődje volt.





A rómaiak mindenre fogadtak, így egy egyszerű és ártalmatlan játékból is egy szemvillanás alatt szerencsejátékot fabrikáltak. Ilyen volt a par-impar játék is, amiben az egyik játékosnak hirtelen meg kellett határoznia, vajon a másinak elrejtett, hirtelen előremutatott öklében páros vagy páratlan számú kavics, pénz vagy dió van. Ez egy egyszerűbb változata volt a snóblinak, itt sok múltott a szerencsén, mivel csak egy személy rejtett el a kezében tárgyat. A másik játékos nem tudta befolyásolni a játék kimenetelét, míg a snóblnál tudja.

Napjainkban nagy népszerűségnek örvendenek a kommunikációs és műveltségi játékok. Az ókori Rómában is volt ilyen jellegű játék, aminek neve Sator négyzet. Ennek lényege az volt, hogy olyan szavakat alkottak, amiket visszafelé is el lehetett olvasni és értelmezni. A Sator táblát a Sator Arepo Tenet Opera Rotas szavak alkották, amelyek magyar jelentése: szántóvető, magvető, alkotó, teremtető. Az Arepo jelentése nem tisztázott, de a szavak betűinek átrendezésével további szavakat lehetett alkotni. A másik műveltségi játék a ma is ismert és népszerű ország-város volt, ahol a játékosoknak egy meghatározott kezdőbetűvel kellett szavakat megadniuk.



A gyerekek körében is voltak kedvelt játékok, de ezek inkább csoportos elfoglaltságok voltak. A karikázás a modern korban is ismert játék: a gyerekeknek egy bottal kellett hajtaniuk egy karikát, és az nyert, aki a legmesszebb tudta elvezetni a karikáját anélkül, hogy az eldőlt volna. Előfordult, hogy mindenféle csilingelő alkalmatosságot aggattak a karikára, és ez nagy hangzavart okozott. A másik ismert játék a rézlég volt, ahol az egyik gyerek szemét bekötötték, és a többiek körbeállva őt csúfolták. A feladat az volt, hogy a hang után menve elfogjon egy csúfolódót, akinek ezután bekötötték a szemét, és folytatódott a móka. A Trigon is egy ügyességi játék volt, itt a gyerekeknek egy 2 méter oldalhosszúságú háromszöget kellett rajzolniuk a földre, és annak a sarkaiba kellett állniuk. Fogtak 3 disznóhólyagot, megtisztították, és felfújták. A feladat az volt, hogy a hólyagokat körbe-körbe adva, dobva kellett ügyesen elkapni azokat, és aki leejtette, pontot veszített. Az nyert, aki meghatározott időn belül kevesebb pontot veszített.



Más játékokról is vannak hírek, amik nem társasjátékok, hanem társasági, közösségi szórakozást nyújtó játékok voltak. A kakasviadok igen népszerűek voltak, az emberek nagyon izgatottan várták az összecsapásokat – a kakasok kevésbé. Az izgalom oka nem az olykor véres viadal, hanem az előtte kötött fogadások voltak. Mindezek mellett a játékok és szórakozások mellett volt 3 olyan közösségi program, amiket játékoknak neveztek, és

államilag finanszírozták őket: a ludi sceninci (színjáték), a ludi circenses (cirkuszi játékok) és a munus gladiatorum (kardvívók küzdelmei). Ezek az állami rendezvények inkább látványosságok voltak, mintsem játékok, ide profik jöttek el és küzdöttek meg, vagy kockáztatták testi épségüket.

Végezetül meg kell említenem a rómaiak legnagyobb és minden képzeletet felülmúló játékát. Ehhez a játékhoz nagy arénákat emeltek, ahová több 10.000, sőt némelyikbe 100.000 ember is befért, hogy ott gladiátorküzdelmeket és szekérvényeket nézhessen. Ezek a játékok csak a nézőknek nyújtottak kellemes szórakozást, a résztvevőknek olykor ez volt az utolsó játszmájuk. Többnyire tematizált volt az összecsapás, ilyenkor egy korábbi győztes hadjáratot mutattak be a nagyérdeműnek – természetesen nagy túlerővel az ellenséggel szemben, és szinte mindig sikeresen végződött a bemutató. Ez volt a kor legnépszerűbb eseménye, mint manapság a futball.

Ennyiféle játék szabálya és leírása maradt fenn, és elgondolkodtató, hogy azokkal a játékokkal is jól szórakoztak az emberek. Én mindet kipróbálnám. Majdnem mindet...

*Jó játékot!
dracsaba*



Hogyan működnek a társasjátékok?

2. rész: Mozgás a játéktérben

A társasjátékok működéséről szóló második cikkünkben két dologgal foglalkozunk: hogy miként kerülhetnek játékba a játékosok különböző épületei, bábuai, karakterei, tehát mindaz, amit egyáltalán felpakolhatunk a táblára; és hogy ami ezekből mozoghat is, az milyen szabályok alapján képes erre. Hogy ott azután milyen akciókat hajthatunk végre velük, már egy következő rész témája lesz. Természetesen most sem tudjuk felsorolni valamennyi lehetséges játékmechanizmust, összefoglaló sorozatunk inkább csak ízelítő és kedvcsináló a társasjátékok végtelenül kreatív világának felfedezéséhez.



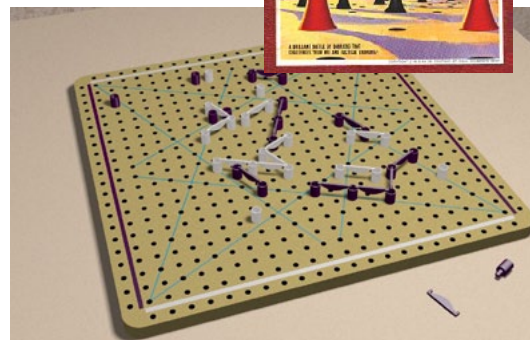
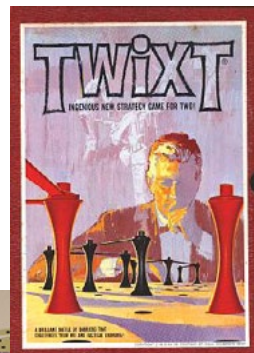
Kezdjük bevezetésképpen annak a tisztázásával, hogy milyen műtűrökkel is játszunk egyáltalán, mivel a „bábu” már régen nem fejezi ki azt a sokszínűséget, amivel a társasokban találkozhatunk. A „játékosjelölő” kifejezést általában azokra a korongokra, kockákra, zsetonokra, fa-, műanyag vagy kartonjelölőkre (vagy ahogy szaknyelven nevezik: tokenekre) értjük, amelyekkel a játékosok köreit, győzelmi pontjait, tulajdonságait, választott akcióit jelöljük a táblán. A munkáshelyezős játékoknál a „bábuinkra” olyan elnevezéseket találunk, mint alattvaló, munkás, szolga, építész vagy meeples – a játékszabályok is általában a funkciójuk alapján hivatkoznak rájuk. A versenyszerű, felfedező és harci játékok bábuai lehetnek versenyzők, felfedezők, harcosok, gőzhajók, autók, biciklisták, esetleg régészek, kutatók, orvosok, lovagok, orkok vagy harckocsik. Mindezek fizikai formájukban lehetnek egyszerű fagúlatól kezdve a legismertebb játékbábuformán át a gyárilag festett, részletgazdag, műanyag modellekig – közös jellemzőjük, hogy ők mozognak és akcióznak a játéktéren, tehát nem csupán jelölnek egy lefoglalt munkaállomást vagy régiót. Végül van egy harmadik nagy csoportja a játékba hozható „bábuinknak”: az épületek és az utak, amelyek segítségével a köreink során terjeszkedhetünk és fejlődhetünk.

A cikk további részében arra mutatunk be módszereket és példákat, hogy mindezek hogyan kerülhetnek játékba, és amelyek mozognak, milyen szabályok és akciók hatására tehetik azt.

Kötetlen kezdőpozíció

Talán a legegyszerűbb kiindulási pozíció, amikor a játékosoknak van egy vagy több bábuja, és mindegyiket oda teszi a játék kezdetén, ahová csak szeretné. Van egy kezdőjátékos, és tőle indulva sorban mindenki felpakolja a figuráit egy szabadon választott helyre – ha több is van belőlük, a legtöbb esetben egyszerre mindig csak egyet-egyét –, míg az összes fel nem kerül. Sok játéknál bizonyos szabályok korlátozhatják a teljes szabadságot, de ettől függetlenül alapvetően mindenki követheti a saját elgondolásait. Sok absztrakt stratégiai játékra jellemző ez a felállás, példaként említhető a négyezer éves Go, az 1962 óta klasszikus TWIXT, vagy a nálunk sajnos kevésbé ismert hétrészes GIPF Project szinte bármelyik játékát, amelynek három tagja, a YINSH, a TZAAR és a DWONN rögtön el is foglalja az absztrakt stratégiai játékok világranglistájának első három helyét – már csak ezért is érdemes megismerni őket!

Kötetlen kezdőpozícióval indul a Magyar Társasjátékdíj 2011-es győztese, a *Finca*, a méltán híres *Catan telepesei* is. Ez utóbbinál már figyelni kell arra, hogy túl közel nem települhetünk egymás mellé, mert ezt a játék építési szabályai eleve tiltják. A teljesen más stílust képviselő *Drakula Dűhe* című játékban a nyomozók szabadon dönthetnek, hogy Európa melyik városából indulnak a játék kezdetén.





Rögzített kezdőpozíció

Ezeknél a játékoknál van egy kiindulási felállítás, amit a játékszabály pontosan rögzít, és minden esetben ezzel a felállással indul a játék. Ez a versenyjellegű játékokra a legjellemzőbb, ahol van egy startpozíció, és a játékot az nyeri, aki leghamarabb beér a célba. Csak hogy Év játéka díjazott példákat említsek: a nálunk annak idején *Skála Rally*ként kiadott, egyébként *Nyuszi és teknős* néven 1973-ban elsőként Spiel des Jahres díjat nyert játékban versenyautók, a *Mississippi Queen*ben gőzhajók, az *Um Reifenbreite* társasban kerékpárosok, a *Dixit*ben nyuszik, a *Niagarában* kenuk, a *Keltis*ben kövek versenyeznek egymással.

Másfajta rögzített kezdőpozíciójú játéktípust a felfedező eurogame-ek között találhatunk, mint amilyen például a *Tikal*, ahol a régészeknek van egy kiindulási táboruk, és mindegyik játékba hozott bábu csak onnan kezdheti meg a játéktér felfedezését.

Vannak olyan játékok is, ahol a játékosok különböző karakterek vagy fajok közül választhatnak, és azoknak egyedi, de meghatározott kezdőpozíciójuk van a táblán. Tipikus példái ennek az *Eclipse* vagy a *Twilight Imperium*, és az ezekhez hasonló kolonizáló űrstratégiai játékok, ahol a különböző fajoknak kezdőbolygójuk vagy kiindulási szektoruk van. Az *Arkham Horror*ban kifejezetten sok nyomozó közül választhatunk, akik indulási helyét az egyedi karakterlapjuk rögzíti.



Kapcsolt játékba kerülés

Erre a mechanikára a legismertebb példa talán a *Carcassonne*. Itt a játéktér felépítő térképlapokkal együtt kerülhetnek fel a játékosok alattvalói, annak az eldöntése után, hogy az éppen lehelyezett lapka melyik funkcióját fogja az adott figura birtokolni. Természetesen nem kötelező minden lapra bábut is tenni, ezt a „termékkapcsolást” arra a mozzanatra értjük, hogy – legalábbis az alapjátékban – nincs külön akció a *meeple*-k lehelyezésére, azok kizárólag egy másik alapfunkció, a lapkalehelyezés következtében kerülhetnek játékba.

Bábuk körönkénti játékba hozása

Ez az úgynevezett munkáshelyező játékok egyik legáltalánosabb mechanikája. Ennek a mechanikának két alaptípusa van. Az első esetben a játékos köre voltaképpen kizárólag abból áll, hogy a rendelkezésre álló bábut egymás után lerakosgatja a különböző akciót, nyersanyagtermelő vagy pontszerzési lehetőségeket biztosító mezőkre. Erre a mechanikára épül a világ legnagyobb szimulátora, az *Agricola*, vagy a gamer körökben szintén népszerű *Lords of Waterdeep*, amelyekben az embereinket sorra elküldjük dolgozni – és tulajdonképpen ennél több választható opciónk nincs is ezekben a játékokban, mert minden mást az a döntésünk határoz meg, hogy melyik bábut melyik mezőre helyezzük le.

A másik halmazba azok a munkáshelyező játékok tartoznak, ahol a munkások lehelyezése nem az egyetlen, hanem az egyik választható akciónk a körünk során. Itt tehát alapvetően mást is tehetünk: építhetünk, termelhetünk, kártyákat húzhatunk – vagy munkásokat hozhatunk játékba, esetleg mozgathatunk át egyik helyről a másikra. Ennek egyik klasszikusa a *Caylus*, amelyben a játékköröknek több fázisa van, és a munkások aktiválása csupán az egyik fázis egyik akciója a sok más választható akció mellett.



Bábuk játékba hozása és mozgása kártyák hatására

Az összetett stratégiai játékok gyakran használják a kártyavezérelt mechanikát – többek között a játékosok bábuinak aktiválására és/vagy mozgására is. Mindkettőre nézzünk egy példát:

Az *El Grande* játékban a választott és kijátszott kártyáink két fázisban is meghatározzák, hogy hány lovagunkat helyezhetjük fel a meghódítandó játéktér egyes



A *meeple* a *Carcassonne* által bevezetett ffiguratura társasjátékos szak kifejezése, ami a „my people”, azaz az én embereim kifejezésből származik. A BoardGameGeek meghatározása alapján „tagbaszadt kétdimenziós humanoid figura”.



akciókártyáinktól függ, amelyeket a kártyák elő- és hátlapja mutat meg nekünk. A *Trónok harca*ban a hadseregünk toborzása, azaz megint csak a játékba hozása zajlik kártyavezérelt módon, a felcsapott *Westeros* kártyán jelzett lehetőségek végrehajtásakor.

Vannak olyan játékok is, amelyeknél a kijátszott kártyáink a táblán már fenn lévő bábuink mozgását határozzák meg. Sok úgynevezett wargame vagy kalandjáték épül erre a mechanikára, amelyekben az egységeinket vagy karaktereinket mozgathatjuk a kijátszott kártyáink alapján, de a családi és gyermekjátékok is előszeretettel használják ezt a mechanizmust. A *Galaxis Roncsderbiben* például a galaxispályán törhetünk a győzelem felé űrhajóinkkal bizonyos kártyák alján jelzett lépésszám erejéig, a *Memoir '44*-ben az egységeink csak parancskártyák hatására mozoghatnak, a *Pandemic*ben pedig a karaktereink mozoghatnak a nálunk lévő kártyák segítségével, ha úgy döntünk, hogy használni kívánjuk ezt a lehetőséget.



Mozgás kockadobás hatására

A mozgásunkat meghatározó kártyák szerepét más játékokban a kockák veszik át. A legegyszerűbb módja ennek: lépj annyit a kötött pályán, amennyit dobtál. Ennek a módszernek talán a legismertebb példája a *Ki nevet a végén?* Manapság az ehhez hasonló játékokban sem ez az egyedüli módszer a mozgásra, ezt más módon is megtehetjük.

Egy sokkal érdekesebb módja a kockadobálás mozgatásnak, amikor már nem sima hatoldalú dobókockát használunk a játékban, hanem mindenféle furcsa 'kockát', vagy inkább dobótestet, amiknek 8, 10, 12, 20 oldala van. Bár az ilyen dobókockákat a szerepjátékok kedvelik igazán, és ott nem is kifejezetten mozgásra használják, de sok táblás társasjáték is használja őket, bár alapvetően nem az európai játéktílus sajátosságai. A speciális dobókockák másik nagy csoportja ugyan hatoldalú, csak éppen nem az 1-6 számokat tartalmazzák. A Knizia-féle, magyarul is megjelent *Gyűrűk Ura* társasjáték dobókoc-

káján megjelennek az 1, 2 és 3-as lépésszámok, de a kocka mozgathatja Szauront is, illetve van egy üres oldal is, ahol nem történik semmi, senki nem mozog. A már említett *Mississippi Queen* dobókockája irányokat jelöl, és a kockadobás a folyó folyási irányát határozza meg, a modulonként összeépíthető játéktábla mindig a kocka által mutatott irányban fog tovább terjedni.

Bábuk játékba hozása és mozgása akciópontokért

Sok olyan játék is van, amelyekben a játékosoknak van meghatározott számú lépési lehetőségük, és azt egy vagy több bábuval minden körben leléphetik. A *Mamutvadászban* a körünk tulajdonképpen annak az eldöntéséből áll, hogy egy bábunkkal lépünk-e kétöt vagy két bábunkkal egy-egy, és felszedjük azokat az összegyűjthető lapkákat, amikre ráléptünk. A *Tikal* például ugyanezt már összetettebb módon kezeli: minden játékosnak van tíz akciópontja egy körben,





ezt kell tetszése szerint felosztania az új régészeinek az alaptáborba állítására vagy a régészeinek a táblán való mozgatására, a többi, szintén akciópontokért választható lehetőségről már nem is beszélve. Ugyanebbe a sorba illik sok amerikai típusú kalandjáték is, mint például a szintén nálunk is megjelent *Odalent: Kalandok a mélyben*, ahol a karaktereink különböző értékű mozgáspontokkal rendelkeznek, amelyeket ráadásul egy sor más tényező még befolyásolhat is, és végül ez az érték határozza meg, hogy körönként összesen mennyit mozoghatnak a játéktéren.

Bábuk játékba hozása és mozgása licitálás alapján

Sok játékban azt, hogy ki mozoghat elsőként vagy egyáltalán, a játékosok egymás közötti licitálása dönti el. Az így kialakult sorrend alapján lehet terjeszkedni vagy hódítani, építkezni vagy munkahelyeket elfoglalni. A *Chicago Express*-ben, és egyébként sok más vasútmenedzselő játékban, a megvásárolt részvények alapján bővíthetjük a vasúthálózatunkat a táblára feltett vasúti kocsik által. Az *Aranyvárosban* így szerezhethetjük meg magunknak azokat a helyeket, amelyekre mi szeretnénk építkezni.

A *Caylus*-ban licitálással mozgathatjuk a felügyelőt, aki meghatározza, mely épületek termelnek az adott körben.



Bábuk játékba hozása véletlenszerű sorrendben

A 2011-ben Év játéka díjat kapott *Village*-ben két zsákból is húzhatunk különböző játékos elemeket. Az egyikből befolyás- és pestiskockákat hozunk játékba, amelyek az akcióinkat határozzák meg, a másikkól pedig az akciófázis utáni misére húzunk ki négy családtagot, akik elindulhatnak a templomi hierarchia rögzös útjain. A világhírű Ken Follet regényéből készült *Katedrális (The Pillars of the Earth)* játékban a játékosok akciózási sorrendjét a bábuik zsákból való kihúzása dönti el, de ezt megvariálhatják némi licitálási bónusszal, ami ezt a véletlenszerű sorrendet alaposan meg is változtathatja.



Mozgás a tábla által meghatározott lehetőségek alapján

Vannak olyan társasjátékok, amelyekben a játékos mozgását, vagy csak a különböző bábuk, épületek, útvonalelemek játékba hozását a táblán rögzített útvonalak határozzák meg. Hogy mikor és mennyit lehet építeni vagy lépni, azt fázisok, kártyák, kockák határozhatják meg, de hogy merre és milyen módon lehet mozogni, építkezni, terjedni, az a táblán rögzítve van. Ez elég gyakori az olyan nagyobb kiterjedésű térképeket tartalmazó, és azt valamilyen módon meghódítandó játékoknál, ahol a játékmenet része vagy akár a fő célja is az, hogy

egyik városból a másikba jussunk el vagy terjeszkedjünk. Tipikus példái ennek a mechanikának a vasútépítő, a szállító vagy a felfedező játékok, ahol vagy a városokat összekötő úthálózatot kell kiépítenünk (*Ticket to Ride*, *Chicago Express* vagy a más témájú *Thurn und Taxis*), azok között kell szállítanunk (*Age of Steam*), vagy csupán ilyen módon terjeszkedhünk (*Aranyváros*). Az *Entdecker* széria játékaiban a felhelyezett térképlapokan látható vonalak alapján közlekedhetünk – játéktól függően hajóinkkal, tevéinkkel vagy autóinkkal.

A táblavezérelt mozgásnak azonban vannak egészen különleges módjai is. Egyik kedvencem

a teljesen egyedi megoldást tartalmazó, nem túl ismert, *Laguna* című játék, ahol mindenkinek van egy hajólapkája, amin hat lyuk van. Ezek közül meghatározott számút kell gyűjthető és szállítandó gyöngyökkel betakarni, majd időre úgy lavírozunk a táblán található zátonyok között, hogy a lehető legtávolabb jussunk el anélkül, hogy valamelyik üresen maradt lyukon keresztül egy zátony láthatóvá váljék, mert akkor a hajónk ott megfeneklik. Mivel nagyon rövid idő áll rendelkezésre a gyöngyök átrendezésére és a kötött szabályok által történő lavírozásra, igen nagy koncentrációt igényel a játék – és teljesen egyedi játékelményt kínál.





Még egy érdekes példáját hadd említsem meg a táblavezérelt mozgásnak, bár itt a tábla csak a mozgás irányát határozza meg; hogy ki mozog, az a felhúzott kártyáktól, hogy megnyit és milyen módon, az pedig a mozgó karaktertípusától függ. A már szintén megemlített *Arkham Horror* szörnyeiről van szó, ami a mozgási mechanikák igen érdekes és összetett elegyét testesíti meg. A körök végén felcsapott mítoszkártyák szimbólumok alapján meghatározzák, mely szörnyek fognak mozogni a körben. A táblán lévő városrészeket fekete és fehér nyilakkal megjelölt utak kötik



össze, és ezek a jelzések kifejezetten a szörnyek mozgását irányítják, ugyanis bizonyos szörnyek csak a fekete, mások csak a fehér, míg szintén mások mindkét utcatípuson is mozoghatnak. Ráadásul a szörnyjelzők azt is definiálják, hogy egy vagy két utcahossznyi mozgáspontot kapnak a szörnyek, vagy épp akár a fél várost is átrepülve azonnal egy utcán tartózkodó nyomozóhoz mozoghatnak át.



Rejtett mozgás

Gyermekkorom egyik legjobb társasjátéka a *Police 07* volt, a *Scotland Yard* budapesti változata, amelyben a csapatban játszó rendőröknek együtt kellett elfogniuk a táblán rejtett módon közlekedő bűnözőt. A tolvaj mozgására csak az általa igénybe vett közlekedési eszközök alapján tudtunk következtetni, és csak időnként kellett egy-egy kör erejéig megmutatnia magát, egyébként külön jegyzetlapon vezette a mozgási útvonalát.

Mozgó játéktér

Az utolsó működési típus, amit a cikkben bemutatunk, szintén nagyon egyedi – 2005-ben egy játék el is vitte miatta az Év játéka címet. A *Niagaráról* van szó, amely új köntösbe bújtatta azt a mozgó játéktábla mechanizmust, amit majdnem húsz évvel korábban Max J. Kobbert a *Csodálatos labirintusban* megalkotott. A *Niagarában* a folyót átlátszó műanyag korongok építik fel, és amikor a kenuinkkal vízre szállunk, a kijátszott lépéskártyáink szerint ezeken mozoghatunk előre vagy a folyón visszafelé. Miután mindenki lelépte a maga lépéseit (eddig még ez kártyavezérelt lépési mechanizmus), a folyó maga is mozgásba lendül, és a legkisebb kijátszott kártyalapka értékének megfelelően elkezd lefelé mozogni, rajta a kenukkal. (Megjegyzem, sokkal érdekesebb a játék, ha a folyó nem a legkisebb, hanem a legnagyobb kijátszott kártya alapján mozog – bár természetesen a játék nehézsége is alaposan megugrik így.)



Nos, ennyi fért bele a játékosok bábuinak játékba kerülési és mozgási lehetőségeit bemutató cikkünkbe. Nyilván még sok rendhagyó mechanikát lehetne megemlíteni, és az itt tárgyaltakra is hozhatnánk még rengeteg más példát is – reméljük azonban, ez az összeállítás is felkeltette a kíváncsiságunkat, hogy egyre több játékot próbáljunk ki mi magunk is.

boresit



Társasjátékos Olympia 2014



Májusi számunkban beszámoltunk az idei Társasjátékos Olympiai játékok időpontjáról, a jelentkezési határidőkről és a selejtezők lebonyolításáról. Eljött az idő, hogy beszámoljunk a fejleményekről.

2014. június 30-ig minden klub, amelyik indulni kíván az idei versenyeken, elküldte szándéknyilatkozatát. Sajnos még mindig nem érték el a szervezők, hogy az ország összes klubja reagáljon a meghívó levélre, de remélik, az évek alatt ez is pozitív irányba fog változni.

A tavalyi Olympián 12 csapat indult (Viking Klub, SAP, Rákoscscabai Társasjáték Klub, CivilQs Debrecen, Társasjátékos Klub, Nagytarcsai Társasjáték Klub, Gémklub, Bendegúz gyerekzug Pécs, Mensa HungarIQa, Árpád Gimi, Gondolkodás Móka, KEKSZ). Az idén több csapat jelezte indulási szándékát, és voltak olyanok is, akik jelezték, hogy az idén nem, de jövőre indulnának. Hajrá!

Idén ezek a csapatok indulhatnak a meghirdetett 6 versenyszámban: Nagytarcsai Társasjáték Klub, Gémklub, Homo ludens, Esztergomi Társasjáték Klub, Gémkapocs Keszthely, Rákoscscabai Társasjáték Klub, SAP, KEKSZ, Bendegúz gyerekzug Pécs, Mensa HungarIQa, Társasjátékos Klub, Viking Klub, Matrisz Románia, Árpád Gimi. Reméljük, hogy idén az elmúlt évekhez hasonló vagy azt túlszárnyaló sportszerűség és színvonal jellemzi majd a rendezvényt.

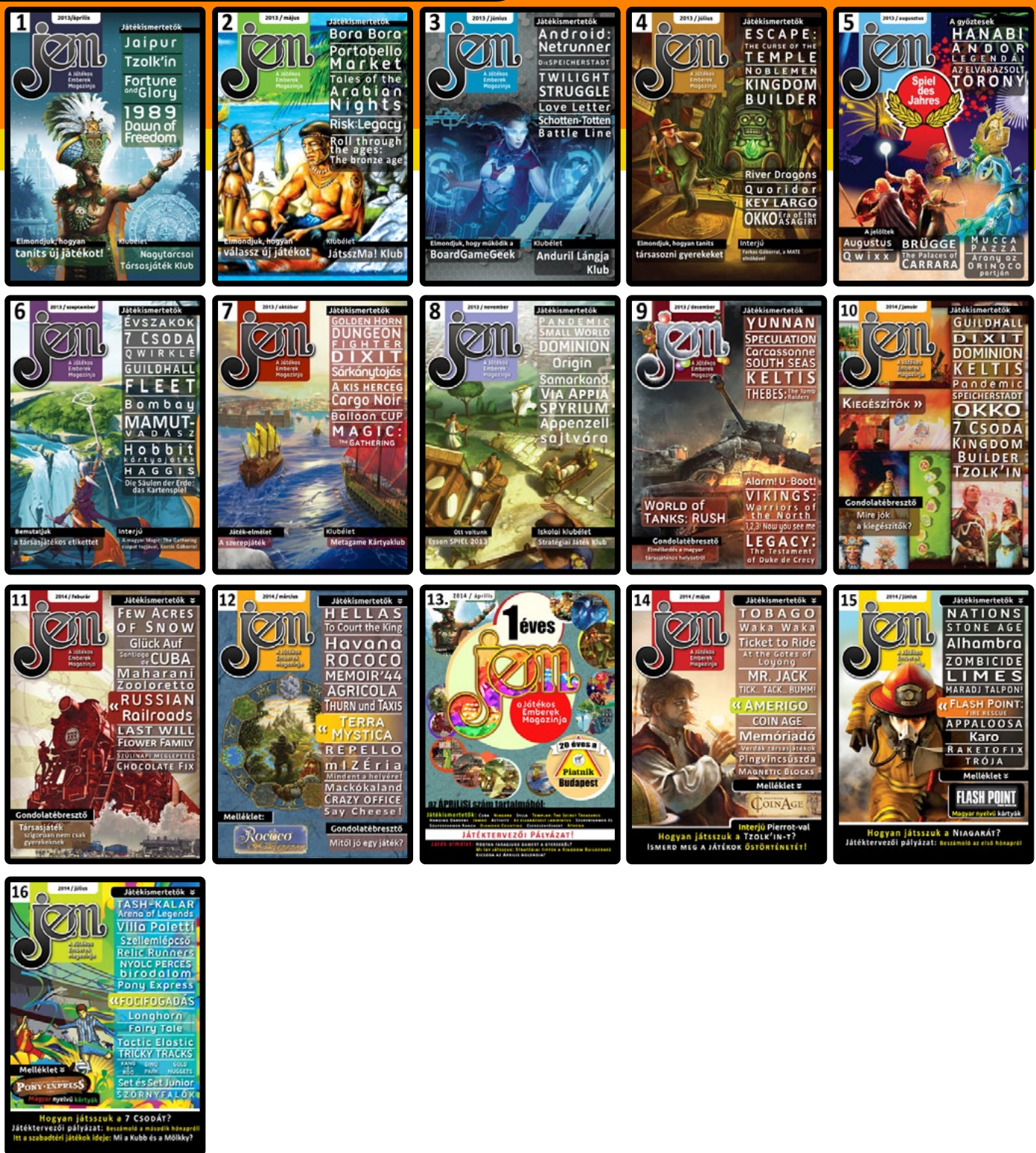
A klubok vezetőinek október 31-éig kell elküldeniük a selejtezők eredményeit. Ennek tartalmaznia kell az indulók létszámát, névsorát, életkorát és e-mail címét. Amennyiben egy versenyző több versenyszámban is indul, akkor mindegyikben le kell adni a fent említett személyes adatokat. Akinek hiányosak az adatai, az sajnos nem jut be a döntőbe. Ezért a szervezők arra kérik a klubvezetőket és a versenyzőket, hogy legyenek körültekintőek, és minden adatot adjanak meg.

Sok sikert mindenkinek, és találkozunk az Olympián!

*Jó játékot!
drcsaba*



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

Köszönjük, hogy elolvastad a JEM társasjátékos magazin
17. számát!
A következő szám megjelenését szeptember 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

Tördelőszerkesztő: Gracza Balázs

Olvasószerkesztő: Farkas Tivadar

Lektorálták és korrektúra: Farkas Tivadar, Kiss Csaba
és Wenzel Réka

Jelen számunk cikkei írták: Farkas Tivadar (Eraman),
Gracza Balázs (Grabal), Hegedűs Anett (Anett), Hegedűs
Csaba (dracsaba), Horváth Vilmos (Vili), Kiss Csaba
(drkiss), Rigler László (Főnix), Szűcs Sándor (boresit),
Varga Attila (maat)

Grafika: Gracza Balázs, Szőgyi Attila

Hírszerkesztő: Rigler László (Főnix)

Programozó: Szőgyi Attila

A képanyagot összeállították:

Farkas Tivadar, Gracza Balázs, Hegedűs Csaba, Hegedűs
Erik, Horváth Vilmos, Wenzel Réka

A Havana magyar nyelvű kártyáit Szőgyi Attila készítette.

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

0



Szieszta

Ennek a lapnak
nincs hatása.

0



Szieszta

Ennek a lapnak
nincs hatása.

0



Szieszta

Ennek a lapnak
nincs hatása.

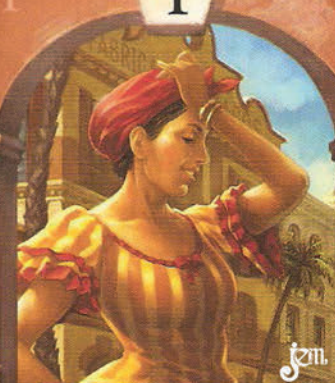
0



Szieszta

Ennek a lapnak
nincs hatása.

1



Frissítő

1 általad választott lapodat
visszaveheted a dobópakliból
a kezedbe.

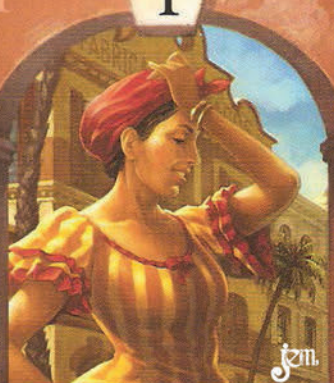
1



Frissítő

1 általad választott lapodat
visszaveheted a dobópakliból
a kezedbe.

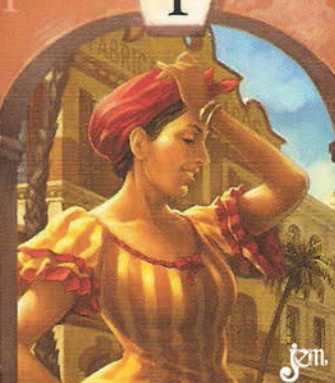
1



Frissítő

1 általad választott lapodat
visszaveheted a dobópakliból
a kezedbe.

1



Frissítő

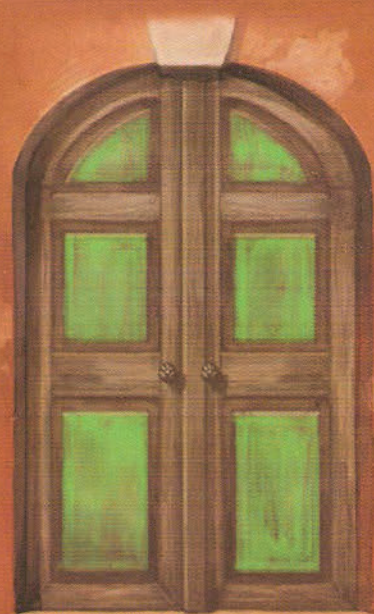
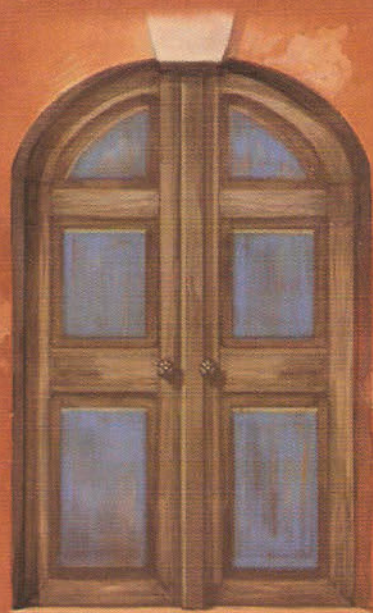
1 általad választott lapodat
visszaveheted a dobópakliból
a kezedbe.

2



Törmelék

Vedd el az összes törmeléket
az asztal közepéről.



2

2

2

2

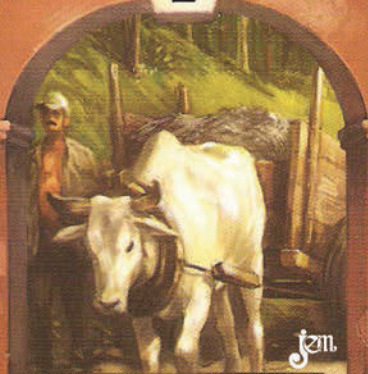
2

2

2

2

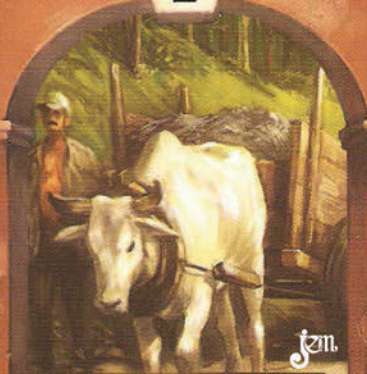
2



Jm.

Törmelék

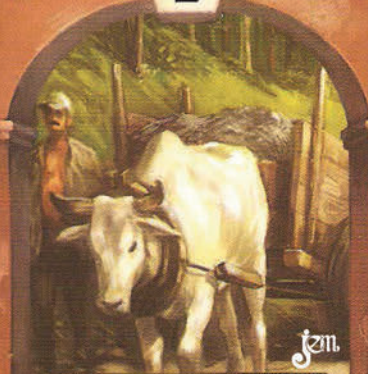
Vedd el az összes törmelékét
az asztal közepéről.



Jm.

Törmelék

Vedd el az összes törmelékét
az asztal közepéről.



Jm.

Törmelék

Vedd el az összes törmelékét
az asztal közepéről.

2

2

2

2

2

2

2

2

2



Jm.

Védelem

Ebben a körben védve vagy az
Adószedőktől és a Tolvajoktól.



Jm.

Védelem

Ebben a körben védve vagy az
Adószedőktől és a Tolvajoktól.



Jm.

Védelem

Ebben a körben védve vagy az
Adószedőktől és a Tolvajoktól.

2

2

2

3

3

3

3

3

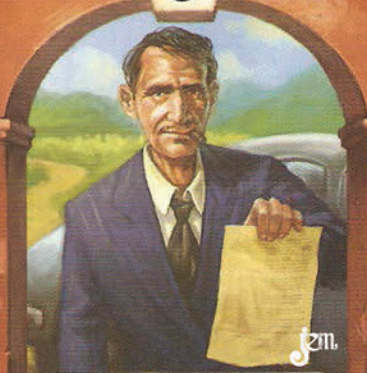
3



Jm.

Védelem

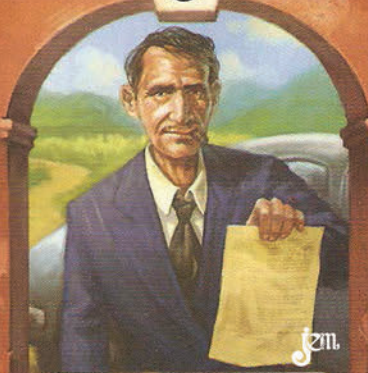
Ebben a körben védve vagy az
Adószedőktől és a Tolvajoktól.



Jm.

Adószedő

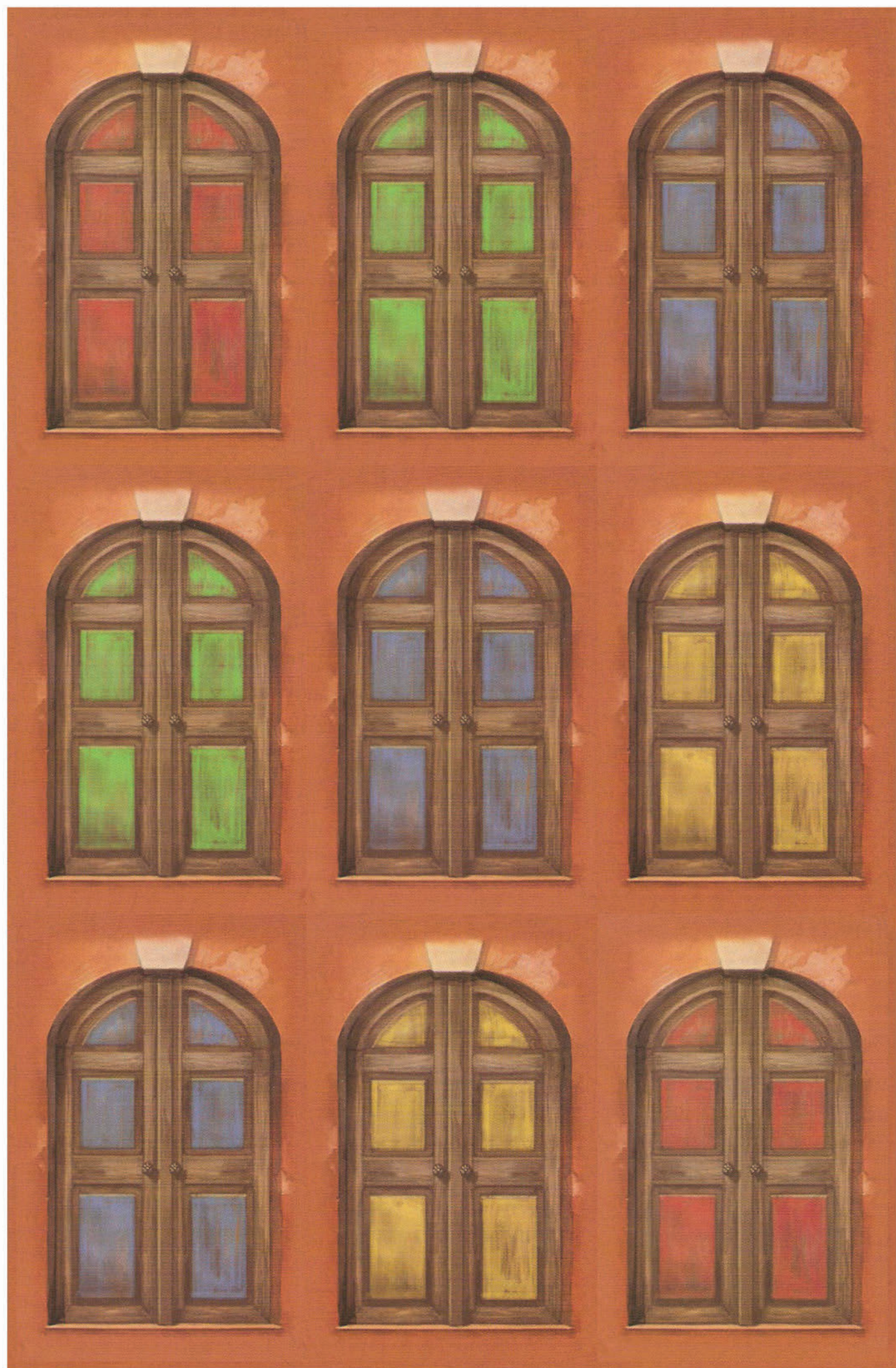
Vegyd el 1 pénzt a készletből.
Távolíts el 1 munkást és 1 építőanyagot
minden utánad következő játékosról.



Jm.

Adószedő

Vegyd el 1 pénzt a készletből.
Távolíts el 1 munkást és 1 építőanyagot
minden utánad következő játékosról.



3



Adószedő

Vegyd el 1 pénzt a készletből.
Távolíts el 1 munkást és 1 építőanyagot
minden utánad következő játékostól.

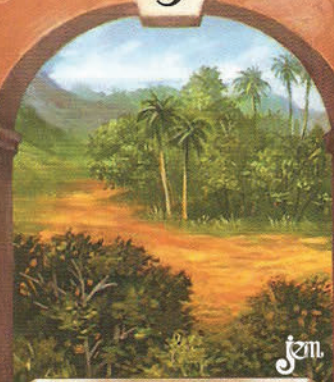
3



Adószedő

Vegyd el 1 pénzt a készletből.
Távolíts el 1 munkást és 1 építőanyagot
minden utánad következő játékostól.

3



Természetvédelem

Azonnal távolíts el 1 épületet
valamelyik sor végéről. Körönként
legfeljebb egyszer lehetséges.

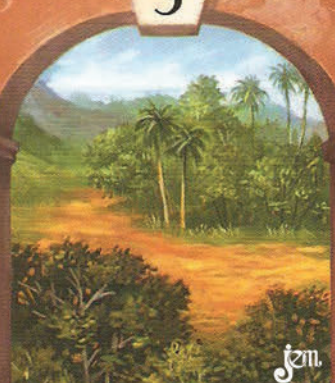
3



Természetvédelem

Azonnal távolíts el 1 épületet
valamelyik sor végéről. Körönként
legfeljebb egyszer lehetséges.

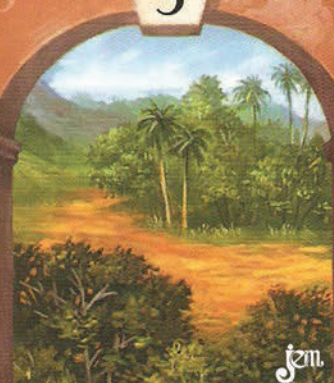
3



Természetvédelem

Azonnal távolíts el 1 épületet
valamelyik sor végéről. Körönként
legfeljebb egyszer lehetséges.

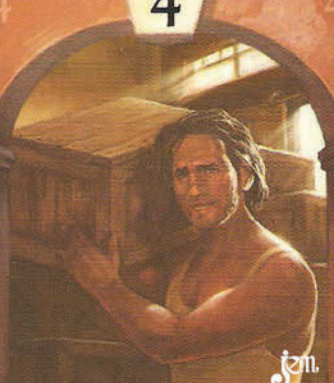
3



Természetvédelem

Azonnal távolíts el 1 épületet
valamelyik sor végéről. Körönként
legfeljebb egyszer lehetséges.

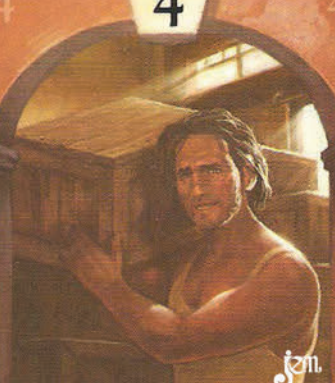
4



Munkás

Vegyd el munkásokat a készletből.
1. játékos: 2 munkás;
további játékosok: 1 munkás.

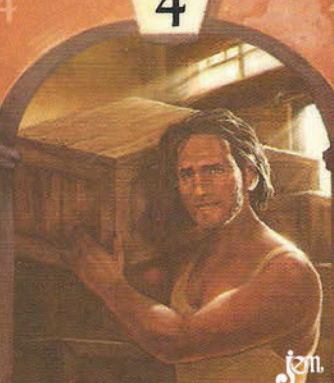
4



Munkás

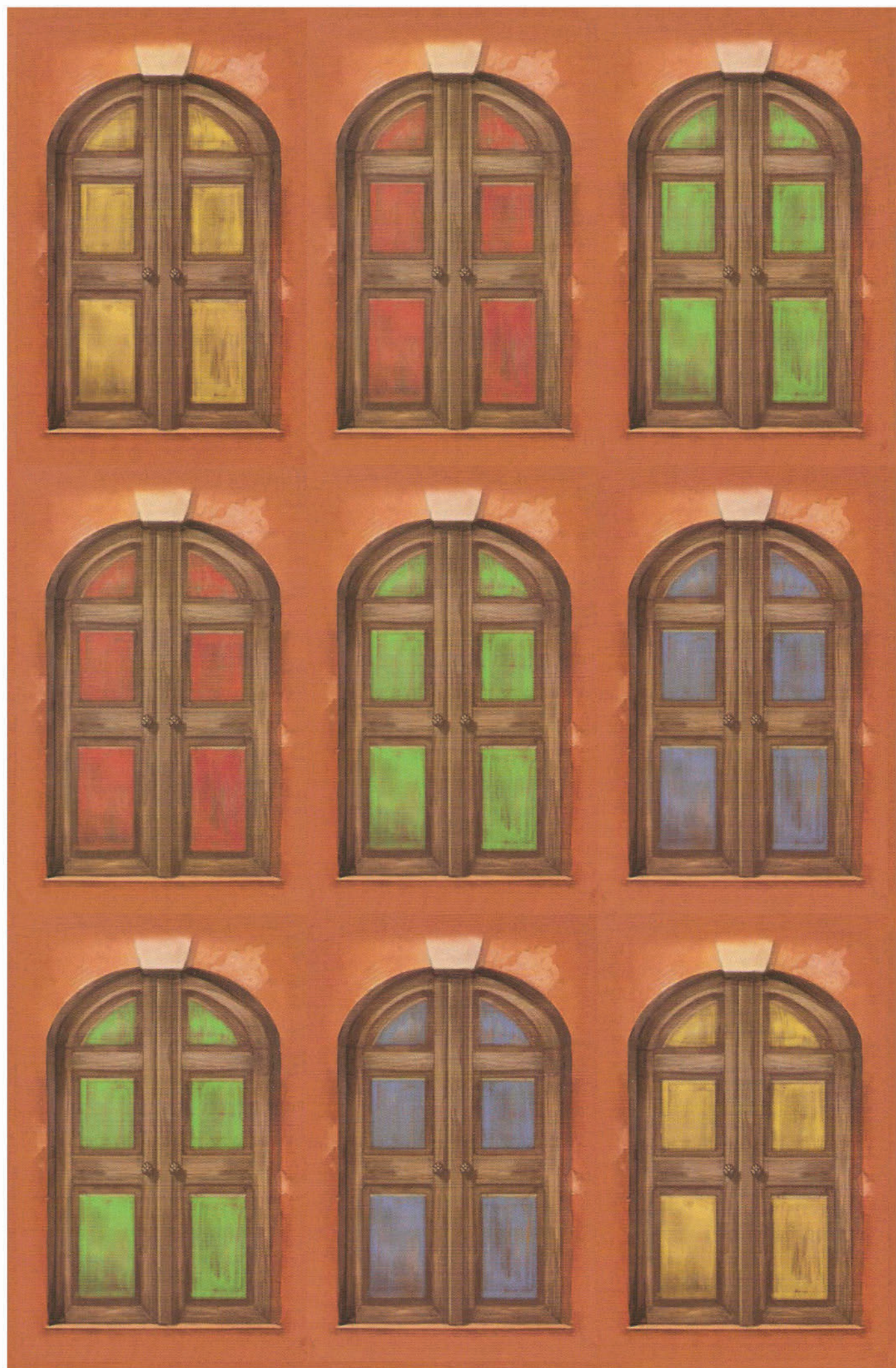
Vegyd el munkásokat a készletből.
1. játékos: 2 munkás;
további játékosok: 1 munkás.

4



Munkás

Vegyd el munkásokat a készletből.
1. játékos: 2 munkás;
további játékosok: 1 munkás.



4

4

4

4

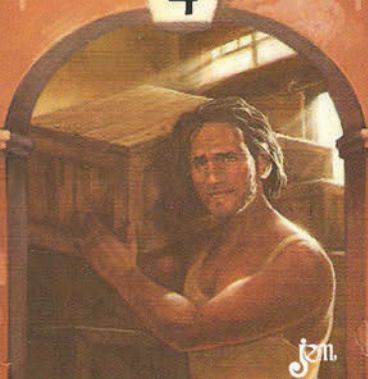
4

4

4

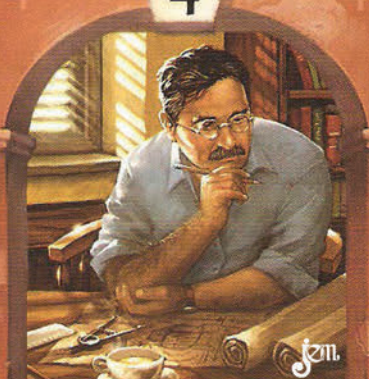
4

4



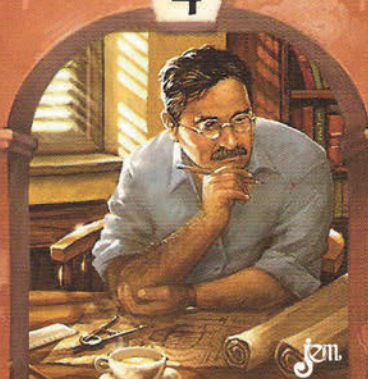
Munkás

Vegyd el munkásokat a készletből.
1. játékos: 2 munkás;
további játékosok: 1 munkás.



Építészmérnök

Vegyd el 1 munkást a készletből.
Az Építészmérnök szükséges
bizonyos épületek megépítéséhez.



Építészmérnök

Vegyd el 1 munkást a készletből.
Az Építészmérnök szükséges
bizonyos épületek megépítéséhez.



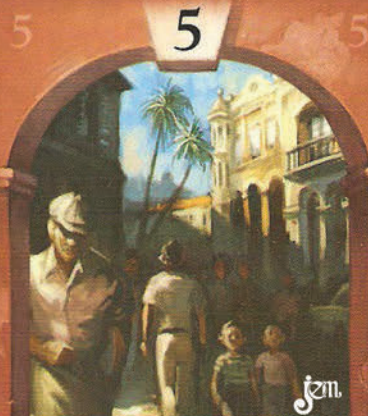
Építészmérnök

Vegyd el 1 munkást a készletből.
Az Építészmérnök szükséges
bizonyos épületek megépítéséhez.



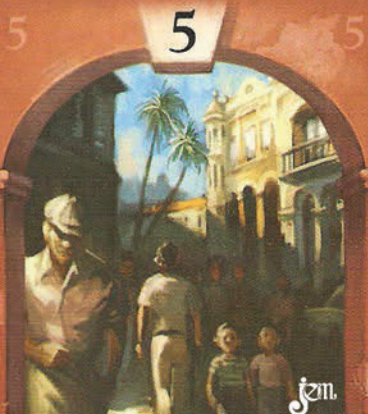
Építészmérnök

Vegyd el 1 munkást a készletből.
Az Építészmérnök szükséges
bizonyos épületek megépítéséhez.



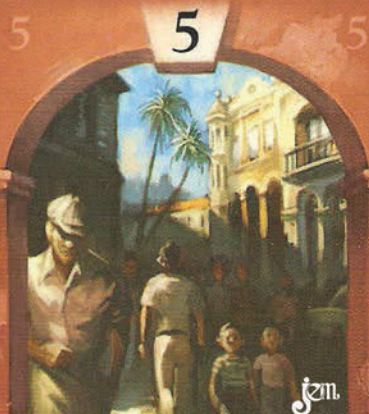
Zsebtolvaj

Vedd el az utánad következő játékosok
pénzének felét (lefelé kerekítve).
Ha nincs utánad játékos, válassz egyet.



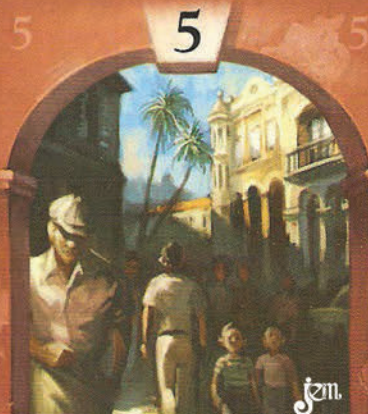
Zsebtolvaj

Vedd el az utánad következő játékosok
pénzének felét (lefelé kerekítve).
Ha nincs utánad játékos, válassz egyet.



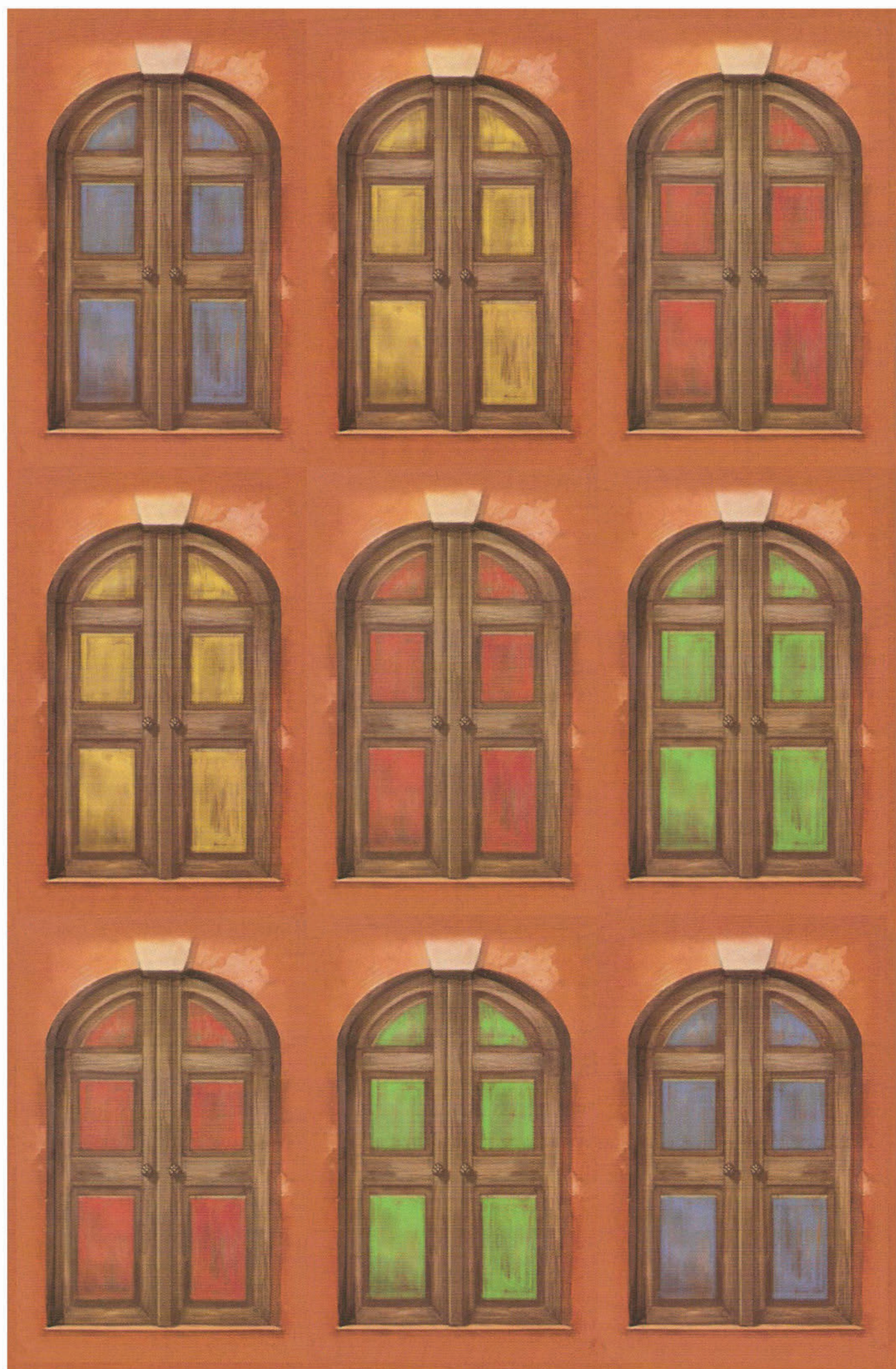
Zsebtolvaj

Vedd el az utánad következő játékosok
pénzének felét (lefelé kerekítve).
Ha nincs utánad játékos, válassz egyet.

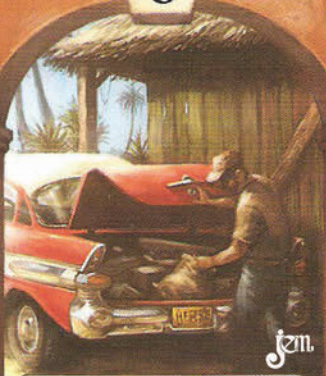


Zsebtolvaj

Vedd el az utánad következő játékosok
pénzének felét (lefelé kerekítve).
Ha nincs utánad játékos, válassz egyet.



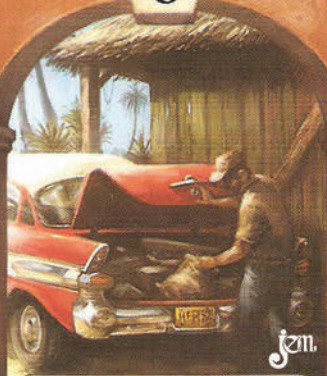
6



Anyagtolvaj

Vegyél el 1 építőanyagot egy utánad következő játékostól (ha >3 színes, akkor 2-t).
Ha nincs utánad játékos, válassz egyet.

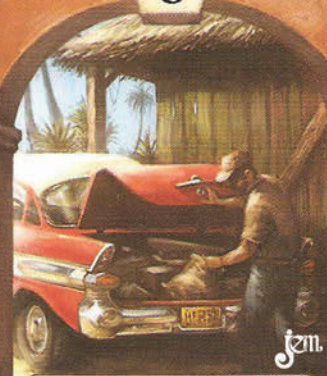
6



Anyagtolvaj

Vegyél el 1 építőanyagot egy utánad következő játékostól (ha >3 színes, akkor 2-t).
Ha nincs utánad játékos, válassz egyet.

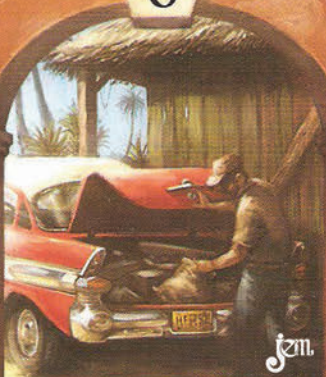
6



Anyagtolvaj

Vegyél el 1 építőanyagot egy utánad következő játékostól (ha >3 színes, akkor 2-t).
Ha nincs utánad játékos, válassz egyet.

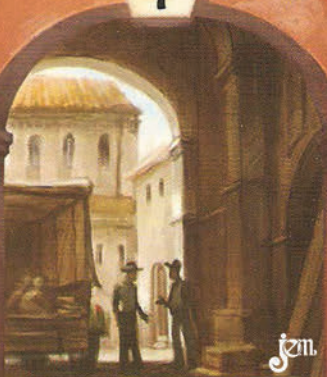
6



Anyagtolvaj

Vegyél el 1 építőanyagot egy utánad következő játékostól (ha >3 színes, akkor 2-t).
Ha nincs utánad játékos, válassz egyet.

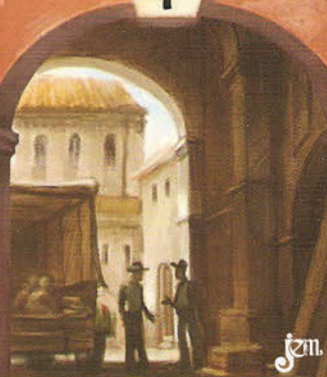
7



Feketepiac

Vegyél el építőanyagot a készletből véletlenszerűen. 1. játékos: 2 építőanyag; további játékosok: 1 építőanyag.

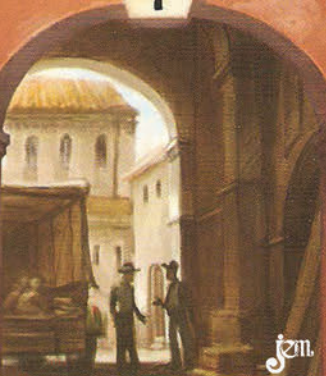
7



Feketepiac

Vegyél el építőanyagot a készletből véletlenszerűen. 1. játékos: 2 építőanyag; további játékosok: 1 építőanyag.

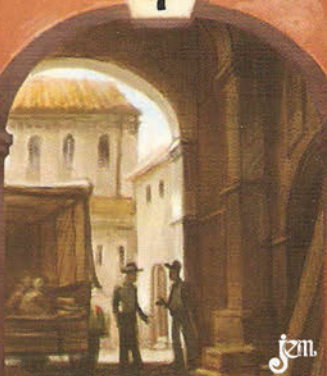
7



Feketepiac

Vegyél el építőanyagot a készletből véletlenszerűen. 1. játékos: 2 építőanyag; további játékosok: 1 építőanyag.

7



Feketepiac

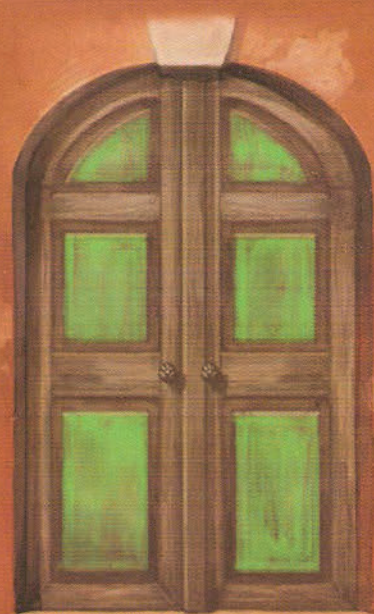
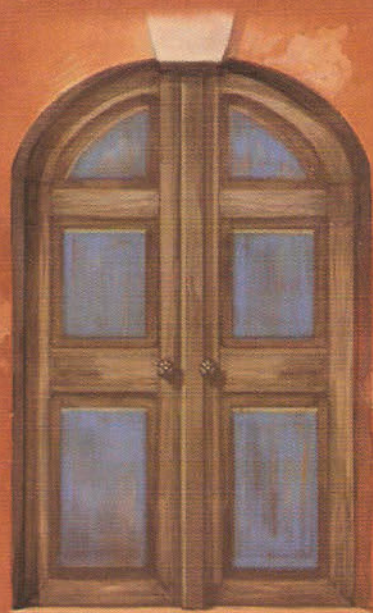
Vegyél el építőanyagot a készletből véletlenszerűen. 1. játékos: 2 építőanyag; további játékosok: 1 építőanyag.

8



Polgármester

Vedd el a pénz felét az asztal közepéről (felfelé kerekítve).



8

8

8

8

8

8

8

8

8



Polgármester

Vedd el a pénz felét az asztal közepéről (felfelé kerekítve).



Polgármester

Vedd el a pénz felét az asztal közepéről (felfelé kerekítve).



Polgármester

Vedd el a pénz felét az asztal közepéről (felfelé kerekítve).

9

9

9

9

9

9

9

9



Mama

Vedd el a törmelék felét és a többi építőanyag felét az asztal közepéről (külön-külön felfelé kerekítve).



Mama

Vedd el a törmelék felét és a többi építőanyag felét az asztal közepéről (külön-külön felfelé kerekítve).



Mama

Vedd el a törmelék felét és a többi építőanyag felét az asztal közepéről (külön-külön felfelé kerekítve).

9

9

9

9

9

9

9

9



Mama

Vedd el a törmelék felét és a többi építőanyag felét az asztal közepéről (külön-külön felfelé kerekítve).

Játék menete

- 1. fázis: 2 akció végrehajtása és épületek vásárlása**
 - A játékosok a lapjaik által meghatározott sorrendben jönnek (alacsonyabb előbb).
 - Ha csak 2 épület maradt egy sorban, 4 új épület hozzáadása.
- 2. fázis: Készlet**

3 építőanyag a zsákból és 3 pénz a készletből az asztal közepére helyezése.
- 3. fázis: Új akciólapok lehelyezése**

Minden játékos sorrendben lehelyez egy lapot a kezéből képpel lefelé egyik előtte levő lapjára. A lefedett lap a dobópakliba kerül.

A játék azonnal véget ér, ha egy játékos

25/20/15 győzelmi pontot szerzett (2/3/4 játékos esetén).

Játék menete

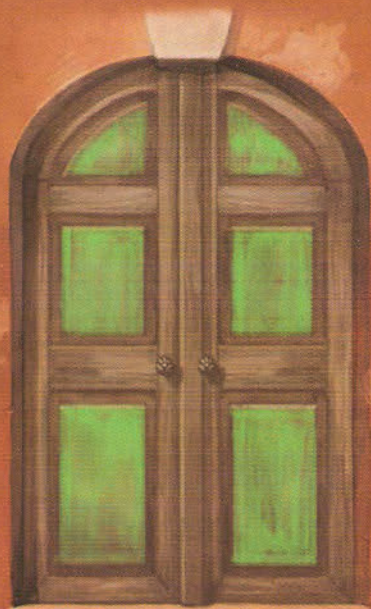
- 1. fázis: 2 akció végrehajtása és épületek vásárlása**
 - A játékosok a lapjaik által meghatározott sorrendben jönnek (alacsonyabb előbb).
 - Ha csak 2 épület maradt egy sorban, 4 új épület hozzáadása.
- 2. fázis: Készlet**

3 építőanyag a zsákból és 3 pénz a készletből az asztal közepére helyezése.
- 3. fázis: Új akciólapok lehelyezése**

Minden játékos sorrendben lehelyez egy lapot a kezéből képpel lefelé egyik előtte levő lapjára. A lefedett lap a dobópakliba kerül.

A játék azonnal véget ér, ha egy játékos

25/20/15 győzelmi pontot szerzett (2/3/4 játékos esetén).



Elsőségs egyenlőség esetén

- kevesebb győzelmi pont
- kevesebb színes építőanyag
- kevesebb pénz
- kevesebb munkás
- kevesebb törmelék
- fiatalabb játékos

Átváltás

5 pénz → 1 munkás
5 törmelék → 1 színes építőanyag
(nem lehetséges visszafelé)

Hogyan szerzek...?

Pénz:

(3) Adószedő, (5) Zsebtolvaj,
(8) Polgármester

Munkás:

(4) Munkás, (4) Építésmérnök

Építőanyag:

(2) Törmelék, (6) Anyagtolvaj,
(7) Fekete piac, (9) Mama

Akciónapok vissza:

(1) Frissítő → 1 lap a dobópakliból
2 lap a kézben → teljes dobópakli

Elsőségs egyenlőség esetén

- kevesebb győzelmi pont
- kevesebb színes építőanyag
- kevesebb pénz
- kevesebb munkás
- kevesebb törmelék
- fiatalabb játékos

Átváltás

5 pénz → 1 munkás
5 törmelék → 1 színes építőanyag
(nem lehetséges visszafelé)

Hogyan szerzek...?

Pénz:

(3) Adószedő, (5) Zsebtolvaj,
(8) Polgármester

Munkás:

(4) Munkás, (4) Építésmérnök

Építőanyag:

(2) Törmelék, (6) Anyagtolvaj,
(7) Fekete piac, (9) Mama

Akciónapok vissza:

(1) Frissítő → 1 lap a dobópakliból
2 lap a kézben → teljes dobópakli



Játék menete

1. fázis: 2 akció végrehajtása és épületek vásárlása

- A játékosok a lapjaik által meghatározott sorrendben jönnek (alacsonyabb előbb).
- Ha csak 2 épület maradt egy sorban, 4 új épület hozzáadása.

2. fázis: Készlet

3 építőanyag a zsákból és 3 pénz a készletből az asztal közepére helyezése.

3. fázis: Új akciólapok lehelyezése

Minden játékos sorrendben lehelyez egy lapot a kezéből képpel lefelé egyik előtte levő lapjára. A lefedett lap a dobópakliba kerül.

A játék azonnal véget ér, ha egy játékos

25/20/15 győzelmi pontot szerzett (2/3/4 játékos esetén).

Játék menete

1. fázis: 2 akció végrehajtása és épületek vásárlása

- A játékosok a lapjaik által meghatározott sorrendben jönnek (alacsonyabb előbb).
- Ha csak 2 épület maradt egy sorban, 4 új épület hozzáadása.

2. fázis: Készlet

3 építőanyag a zsákból és 3 pénz a készletből az asztal közepére helyezése.

3. fázis: Új akciólapok lehelyezése

Minden játékos sorrendben lehelyez egy lapot a kezéből képpel lefelé egyik előtte levő lapjára. A lefedett lap a dobópakliba kerül.

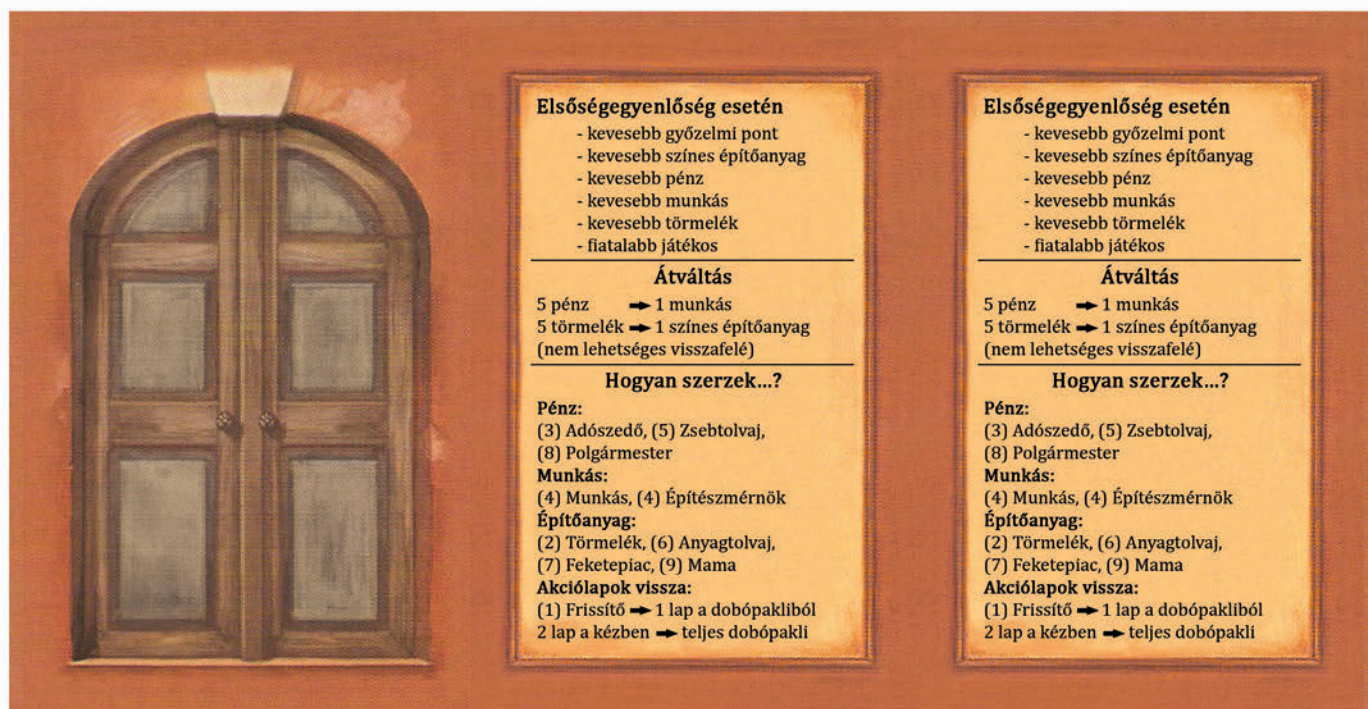
A játék azonnal véget ér, ha egy játékos

25/20/15 győzelmi pontot szerzett (2/3/4 játékos esetén).



jem

jemmagazin.hu



Javaslat: Nyomtasd ki a kép oldalával a lapokat egy 250-350 g-os A4-es papírra, majd a hátoldalát is nyomtasd ki a lap másik felére. A segédvonalak mentén vágd fel a kártyákat, ha van lehetőség, kerekítsd le a sarkokat, és már játszhatasz is!

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

Jó játékot kíván a JEM magazin összes munkatársa!

