

19.

2014. október

jön

A Játékos
Emberek
Magazinja



Dudab
Gyümi
Tokaido
Venezia 2099



URBANIZATION

Magyar nyelvű kártyák

Kedves Játékosok!

Akik rendszeresen olvassák magazinunkat, elégedetten konstatálhatták minden egyes szám megjelenésekor, hogy lapunkban mindig megtalálhatók a megszokott rovatok, így a játékmismertető, a játéktörténeti leírások, a Spiel des Jahres díjat nyert játékok időben visszafelé történő bemutatása stb. Nyert csapatot ne változtass! – tartja a sportok világából ismert mondás, és mivel úgy látjuk, hogy sokaknak megnyerte a tetszését ez a sokszínű tartalom, nincs is szándékunkban mást, mint érdekességeket, izgalmas és jó játékokat elétek tárni. Lapunk azonban arculatváltáson esik át, kap ugyanis egy kis ráncfelvarrást – na nem mintha másfél évvel olyan öreg lenne, de úgy éreztük, itt az ideje egy kis frissítésnek. A megújult külső alatt viszont ugyanaz a változatos tartalom vár:

Lehet, hogy valamit rosszul csináltunk, és ahelyett, hogy a fáraó kincseit rejtő kamrát nyitottuk volna ki (FÁRAÓ KÓD), véletlenül egyiptomi istenségek öldöklő harcába csöppentünk (KEMET)? Hiába is menekülünk innen, a harc nem ér véget, és több ezer évvel később is tart még, amikor a keresztesek által elfoglalt Közel-Keleten találjuk magunkat (JERUSALEM). Ezalatt Európában egymás után épülnek ki a birodalmak (MI ÍGY JÁTSSZUK: DOMINION), és zajlik a várak építése (TORRES). A középkori Japán sem kevésbé harcos, de ettől most elfordulunk, és megpróbálunk inkább a természet szépségeire és az egyszerű örömekre, egy jó vacsorára, egy pihentető fürdőre koncentrálni (TOKAIDO), és talán egy-két régi játékot is felelevenítünk, ha már ott vagyunk (JÁTEKTÖRTÉNELEM: JAPÁN). Az idő rohan, és hamarosan az ipari forradalom korában vagyunk, ahol elkap minket az építési és fejlesztési láz, hogy befektetőinkkel utolérjük a valóságot, mai világunk fejlettségét (URBANIZATION). De ha nem állunk meg jókor, az idő tovább száll, és még az is lehet, hogy a jövőben kötünk ki, a tenger által elárasztott Velencében kincsek után kutatva (VENEZIA 2099).

A nem annyira tematikus, ám annál inkább mókás játékok mintha most egy kicsit még többen lennének a lapunk hasábjain. Van itt színekkel és szörnyekkel teli gyorsasági játék (GLOOBZ), gyors asszociációkat kívánó partijáték (PICTOFUN), egy olyan játék, ahol meg kell szabadulnunk a lapjainktól (DUDAB), és egy olyan is, ahol gyerekeket kell alvásra bírunk (SZÉP ÁLMOKAT!). Plusz még találunk három olyan játékot, amelyeknek témája valahogyan a növényekhez kötődik, hiszen itt van a számsorok gyűjtésére alapuló GYÜMI, a gombaszedésre és főzésre ösztönző FUNGI és a gyümölcspárokat kereső TUTTI FRUTTI.

Nem felejtkeztünk el azokról sem, akik egy kis agy- (DIFFERENCE) vagy épp kéztornát (TILT!) várnak egy-egy játéktól.

A játékmechanikákat bemutató cikkünk most a békés interakciókról szól, egyik következő számunkban azonban hamarosan olvashattok a konfrontáció különböző formáiról is.

Miközben októberi számunk készült, a világban nagy esemény zajlott (és most kivételesen nem az essen előkészületekre gondolunk, holott mostanában valószínűleg minden gamernek napjában többször is eszébe jut „az”, vagyis az ESSEN SPIEL 2014). A TICKET TO RIDE világbajnokság döntőjére került sor szeptember 27-én Párizsban egy magyar versenyző részvételével, így a beszámolót fokozott érdeklődéssel olvastuk mi is. Ennek apropóján bemutatjuk, hogy milyen játékokat rejt a TICKET TO RIDE univerzuma, és mivel játszhat az a vonatimádó, aki nem elégszik meg az USA térképével.

Olvassátok a JEM-et, látogassátok a [JEM honlapját](#), kövessétek a [Facebook oldalunkat](#), és játsszatok minél többet ősszel is!

Jó játékot!

A JEM Szerkesztősége

Klubok! Kiadók! Figyelem!

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

Útmutató magazinunkhoz - Az alábbiakban egy kis útmutatást adunk a JEM magazin olvasásához.

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

A jobb oldalon látható ikonokkal a játékbemutató cikkek címe mellett találkozhattok. Velük jelezzük, hogy nagyjából kik is a játék célközönsége.



Gamer játékok - Komplexebb szabályú vagy elmélyültebb gondolkozást igénylő játékok. Játékidejük fél órától akár több óráig is tarthat.



Családi játékok - Olyan könnyen tanulható társasok, amiket 6 éves kortól bárki hamar elsajátíthat, de megvannak a maguk mélységei. Eltölthetünk velük pár percet, de tarthatnak egy óráig is.



Gyerekjátékok - Társasjátékok az óvodásoknak és kisiskolásoknak.



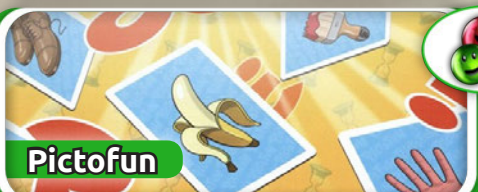
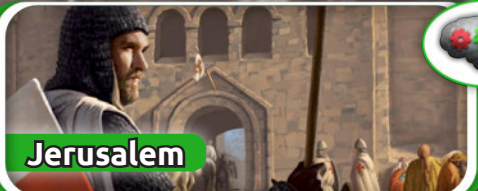
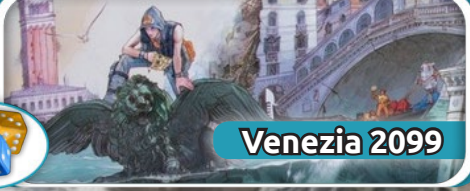
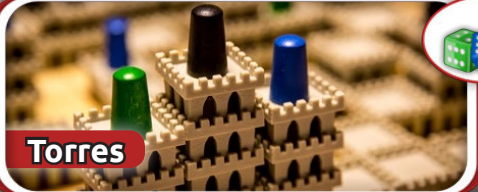
Partijátékok - Olyan játékok, amikben a legfőbb cél, hogy jól érezzük magunkat. Főszerepben a kommunikáció, az ügyesség, a kreativitás és az improvizáció. Több fővel az igaziak.



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



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

	Dudab	Ismertető	4		Kemet	Ismertető	9
	Gyümi	Ismertető	11		Fáraó kód	Ismertető	13
	Urbanization	Ismertető	15		Pictofun	Ismertető	17
	Kis Ticket To Ride-lexikon	Ismertető	21		Tokaido	Ismertető	24
	Fungi	Ismertető	28		Jerusalem	Ismertető	32
	Venezia 2099	20 éves a Piatnik	35		Torres	Spiel des Jahres	38
	Tilt!	Ismertető	41		Szép álmokat!	Ismertető	43
	Dominion	Mi így játszunk	44		3 Gémklub mini	Ismertető	47
	Japán	Játéktörténelem	50		Puzzle	Kreatív játékok	53
	Ticket to Ride VB	Interjú	58		A békés harcosok útjai	Játékmechanikák	62



Kemet

Anubisz elégedetten mosolyog az istenek lakhelyén, amint mágikus fémtükrében látja, hogy seregei – élükön a legendás óriásskorpíóval – hatalmas mézszárlást rendeznek Hórusz városában. Közel a győzelem, hamarosan övé lesz a rivális isten újonnan felépített fehér piramisa, és akkor ő lesz a leghatalmasabb isten Egyiptom földjén. Ekkor azonban hangos bömbölés hallatszik a csatazajon keresztül, és egy hatalmas szfinx tűnik fel Hórusz csapatai mellett, nekirontva a skorpiónak. Az ellenség felbátorodik, és ellentámadásba megy át, a csata kimenetele megfordul. Anubisz látva a vereséget, haragjában elpusztítja saját embereit – ő teremtette őket, és most energiáik ismét őt gazdagítják. Talán majd legközelebb győzedelmeskedik...

A társasjátékok között a wargame-ek egy igen speciális helyet foglalnak el, hiszen nehezen sorolhatóak be a hagyományos két nagy kategória (ameritrash és eurogame) bármelyikébe, inkább külön kategóriát alkotnak. Általában hatalmas térképeken játszódnak, csodálatosan kidolgozott figurákkal próbálják egymást legyőzni a játékosok. A legtöbb ilyen társasjáték sajnos kirívóan hosszú ideig tart, talán ezért sem annyira elterjedtek Európában a többi játékhoz képest, mivel itt rövidebb játékokhoz szokott a közönség. A francia MATAGOT kiadó társasjátéka, a KEMET azonban változtatni próbál ezen! Időről időre feltűnnek olyan játékok, amelyek különböző kategóriák hibridjeiként, azok legelőnyösebb tulajdonságait próbálják egyesíteni több-kevesebb sikerrel. A KEMETben nincsenek végeláthatatlan térképek, nincsenek elhúzódó, lassú stratégiázások, nincsen sok-sok órás játékmenet. Lássuk tehát, milyen a játék!



Kialakítás

A játék grafikája lenyűgöző, visszaadja az egyiptomi hangulatot. Többféle isten közül választhatunk (pl. Hórusz, Anubisz), akiknek saját egyedi kidolgozott egységeik vannak, azonban külön képességeik se az isteneknek, se az egységeknek nincsenek. Érdekesség, hogy a figurák alakja köthető egy-egy istenséghez, nem pedig a színe, így minden társasjátékpéldányban más és más színe lesz az isteneknek. A fehér, piros és kék piramisokat nagy négyoldalú kockák jelképezik, amelyeknek számozott oldalaik a szintjeiket hivatottak mutatni. A mitikus lények kidolgozását egy külön cégre bízta a kiadó, a fantasztikus kis figurák a PURE ARTS munkáját dicsérik. A tábla kétoldalú, az egyik oldalon játszhatunk kettő, illetve négy játékosal, a másik oldal a három-, illetve ötjátékos verzióé. A térképek letisztultak, tökéletesen érthetőek. A játék nyelvfüggetlen, szimbólum-rendszere jól illeszkedik a tematikához, például az imapontokat ankh-keresztek jelölik.

Célok

A játék célja – meglepő módon – győzelmi pontok gyűjtése. Ezzel már szabályozni is lehet a játék hosszát, hiszen nyolc vagy tíz pontig (vagy akár tetszésünk szerinti pontmennyiségig) is tarthat a játék. Kétfajta győzelmi pont létezik, az ideiglenes (ezeknek kerek jelölőjük van) és a végleges (ezeknek pedig négyzet alakúak). Értelemszerűen az előbbieket elveszíthetjük, az utóbbiakat nem.

Ideiglenes győzelmi pont jár:

- » egy templom birtoklásáért; és
- » egy negyedik szintű piramis (saját vagy ellenfélét) birtoklásáért.

Végleges győzelmi pont jár:

- » egy csata megnyeréséért (amennyiben marad élő egységünk);
- » két templom birtoklásáért egy kör végén;
- » győzelmi pontot adó fejlesztési lapka vásárlásáért;
- » a szfinx fejlesztési lapka megvásárlásáért;
- » két egység feláldozásáért az istenek szentélyében (csak a 3- vagy 5-játékosos térképen).

Amennyiben a játék végén egyenlőség van a győzelmi pontokban, az nyer, akinek több csatából szerzett győzelmi pontja van – ezzel próbálják erősíteni a harc fontosságát a játékban.

A játék menete

A játék kezdetén minden játékos választhat, hogy három piramisát helyezi fel a városába, mindegyiket egyes szinten, vagy két piramissal kezd, az egyik kettes szinten, a másik egyes szinten. Ezek után tíz egységet tetszés szerint felhelyezhet a piramisaihoz, betartva a szabályt, hogy egy csapat maximum öt egységből állhat. A résztvevők kapnak továbbá öt imapontot és egy isteni közbeavatkozás kártyát.

Ezek után indulhat a játék. Minden kör három fő fázisból áll:



Éjszakai fázis

Minden játékos kap két imapontot, egy isteni közbeavatkozás kártyát, megtörténnek az éjszaka működő fejlesztési lapkák hatásai, végül az a játékos, akinek a legkevesebb győzelmi pontja van, meghatározza a játékosok sorrendjét az adott körre. Ez nagyon fontos lesz a játék folyamán, mondhatni döntő jelentőségű, hogy ki az első, illetve az utolsó egy körben.

Nappali fázis

Ebben a fázisban hajthatunk végre akciókat az öt akciójelölőnk egyikét a saját táblánkon ábrázolt piramis megfelelő mezőjére helyezve. Az ábrázolt piramis három szinttel rendelkezik, különböző akciólehetőségekkel, és fontos, hogy a kör végére mindegyik szinten kell legyen legalább egy jelölő.

Az alábbi akciókat tartalmazzák az ábrázolt piramis szintjei:

- » Imádkozás: Kapunk két imapontot.
- » Piramis fejlesztése: Az egyik piramisunkat fejleszthetjük maximum annyi szinttel, amennyit ki tudunk fizetni imapontban.
- » Fejlesztési lapka vásárlása: Imapontért fejlesztési lapkát vásárolhatunk a választott színből egy-egy akcióval.
- » Toborzás: Egységek toborzása a saját városunkban lévő piramisokhoz egységenként egy imapontért.
- » Mozgás: Egy sereg mozgatása.

Kör vége

Ebben a fázisban ellenőrizzük, hogy ki kap végleges győzelmi pontokat a templomok birtoklásáért, illetve a templomok által adott imapontokat is ekkor kapjuk meg.



Mozgás és teleportálás

A mozgás parancs alapból csak egy mezőnyi mozgást tesz lehetővé egy csapatunknak, ezt azonban fejlesztések által biztosított vagy mitikus lények által adott bónuszok növelhetik, így már többet is mozoghatunk. Fontos, hogy a mozgásnak egy városfal előtt mindig véget kell érnie, tehát nem ronthatunk be csak úgy ellenfeleink városába, csak a következő mozgás paranccsal. Ez a megkötés azonban kijátszható a főnixszel, egy fejlesztéssel, illetve egy speciális isteni közbeavatkozás kártyával is.



A mozgás parancs részévé tehetjük a teleportálást. Alapból egy piramisunktól tudjuk egy csapatunkat egy obeliszkhez teleportálni két imapontért. Tekintve, hogy obeliszkek szinte mindenhol vannak a táblán (például templomokban is, városokban azonban nincsenek), könnyen eljuthatunk bárhová, ha hajlandóak vagyunk erre imapontot áldozni. Ez nagyon nagy taktikai lehetőségeket nyit meg minden játékos előtt.



Templomok és az istenek szentélye

A játéktábla fontos helyszínei a templomok – általában nagy harc folyik a birtoklásukért a játék folyamán. Egyrészt ideiglenes, illetve végleges győzelmi pontokat szerezhethetünk utánuk, illetve kör végi birtoklásuk esetén plusz imapontokat is biztosítanak számunkra, templomtól függően kevesebbet vagy többet (a legnagyobb templomban egy egységünket is fel kell áldozni, de itt jóval több imapontot kapunk). A tábla 3- vagy 5-játékosos oldalán szerepel az istenek szentélye is, ahol végleges győzelmi pontokat szerezhethetünk, ha feláldozzuk a kör végén két egységünket. Ez a helyszín azonban nem számít templomnak, semmilyen más előnyhöz nem juttat.

Harc

Szerencsére a KEMET tervezői nélkülözték a játék legfontosabb elemének, a harcnak a kidolgozása során a kockát, így javarészt kiküszöbölték a szerencsefaktort a játékból. Egy viszonylag egyszerű kártyás megoldást alkalmaztak helyette. De ne rohanjunk ennyire előre, lássuk, hogyan zajlik egy csata.

Amint egy csapatunkkal olyan mezőre lépünk, ahol az ellenfélnek van egy csapata, csata kezdődik. A csata során összemérjük a két egység erősségét, és az nyer, akinek nagyobb az ereje – döntetlen esetén a védekező fél győz.



Kemet – Egyiptom

A névválasztás talán furcsa lehet a tematika alapján, azonban ha utánanézzünk, akkor megértjük az okát. Egyiptom mai elnevezése az ógörög Aigüptoszból ered, amely valószínűleg Ptah isten memphiszi templomának nevéből származik. Az ókorban azonban Egyiptomot Kemetnek nevezték, amelynek jelentése „fekete föld”, hiszen a Nílus Afrika közepéről termékeny fekete talajt hordott szét a folyó mentén. Ezzel szemben a sivatagot „vörös földnek”, azaz deshretnek hívták, feltehetően ebből ered az angol desert szó.



Egy csapat ereje alpból annyi, amennyi egységből áll, ehhez adódnak még a fejlesztési lapkák és a csapattal tartó mitikus lény által biztosított bónuszok. Ezen kívül minden játékosnak van hat harci kártyája – ezek közül kiválasztunk kettőt, az egyiket eldobjuk, a másikat pedig lefelé fordítva letesszük, majd egyszerre felfordítjuk ezeket a kártyákat, és a rajtuk szereplő pluszokat (kardot tartó kéz) hozzáadjuk a csapatunk értékéhez. Ezen kívül a lehelyezett harci kártya alá még elrejthetünk isteni közbeavatkozás kártyát is, amely további bónuszokat biztosíthat csapatunknak.

A csatában ezen kívül van sebzés is, ezt a vércsepp szimbolizálja; illetve ez ellen van védelem, amit pedig a pajzs jelképez. Sebzése és védelme nincs az alap egységeknek, ilyenek a harci kártyákon szerepelhetnek, vagy fejlesztések, illetve mitikus lények adhatnak ilyen bónuszokat. Fontos, hogy a sebzés a csapatok erősségét, és így a végkimenetelt nem befolyásolja, csupán az elpusztított egységek számát határozza meg.

Egy játékos a hat lapkáját három csata alatt használja el, ezek után az összeset visszakapja, és újból használhatja őket.

A csata után a vesztes fél eldönti, hogy megmaradt csapatával visszavonul – ilyenkor a győztes dönti el, hogy melyik szomszédos üres mezőre vonulhat vissza – vagy az istene visszaidézi magához az egységeit, ilyenkor annyi imapontot kap, ahány egysége maradt. Ez utóbbi lehetőség a győztes számára is fennáll.

Fejlesztési lapkák

A játék lelkét a fejlesztési lapkák adják – a stratégiánknak megfelelő fejlesztési lapkákat kell megszerezni egymással jól kombinálva őket. A lapkák egy közös készletből vásárolhatóak meg tetszés szerint, tehát vigyáznunk kell, hogy a kívánt lapkára előbb csapjunk le, mint ellenfeleink. A fejlesztési lapkák vásárlásának feltétele, hogy az adott színű piramisunk legalább olyan szintű legyen, mint amennyibe a lapka kerül. Minden fejlesztési lapkán meg van jelölve, hogy melyik fázisban van hatása.



- » Fehér fejlesztési lapkák: Tekintve, hogy a játékban szinte minden imapontba kerül, fontos, hogy állandóan rendelkezésünkre álljon megfelelő számú imapont, a fehér színű fejlesztések pedig pont ezt hivatottak biztosítani.
- » Piros fejlesztési lapkák: Ezek a lapkák a támadáshoz és az ellenfél elpusztításához nyújtanak segítséget, és mivel a játék a támadót jutalmazza, igen fontosak lehetnek.
- » Kék fejlesztési lapkák: Bár védekezéssel alpból nem jutunk semmire, nagyon sok hasznos fejlesztést kínál ez a szín is, és ügyesen taktikázva sokszor hatékonyabbak lehetnek, mint a piros fejlesztések.

Mitikus lények

A fejlesztési lapkák külön csoportját alkotják a mitikus lények. Ezek a lények nem számítanak külön egységnek, csak egy csapathoz kapcsolva lehetnek a játékban. Ha ez nem lehetséges, akkor időlegesen a tartalékunkba kerülnek a játéktábla mellé, amíg egységeket nem toborzunk az egyik piramisunkhoz – ilyenkor a lény ott automatikusan megjelenhet. Általában harci bónuszokat biztosítanak, de néhányuknak különleges képességeik vannak, például a múmia körönként ad plusz egy isteni közbeavatkozás kártyát, a szfinx ad egy győzelmi pontot stb.



Isteni közbeavatkozás kártyák

Riválisaink majdnem mindent tudni fognak rólunk a játék során, hiszen ott van a szemük előtt, valamivel azonban meglephetjük őket – ezek az isteni közbeavatkozás kártyák. A kártyákon – csak úgy, mint a fejlesztési lapkákon – egy szimbólum jelöli, hogy melyik fázisban használhatóak. A legtöbb csata közben ad nekünk plusz értékeket, azonban van jó pár erőforrást (pl. imapontot vagy plusz egységeket) biztosító, illetve kifejezetten taktikai lapka is.



Taktikák, tippek

A játék szűk keresztmetszete az imapont, így ha ennek szűkében vagyunk, akkor nem sok esélyünk van a végső győzelemre. Azonban kétféleképpen is menedzselhetjük imapontjainkat: vagy szerezzünk olyan fejlesztési lapkákat, amelyek több imapontot adnak nekünk; vagy olyan fejlesztésekre koncentráljunk, amikkel imapontokat spórolunk.

A játék legfontosabb eleme a harc, így mindenképpen szükségünk lesz olyan fejlesztésekre is, amik pluszokat adnak nekünk csata közben, legyen az akár egy mitikus lény, akár csak simán bónuszt biztosító lapka.

Ne aprózzuk szét egységeinket, mert így könnyű prédát és könnyű pontszerzési lehetőséget hagyunk ellenfeleinknek. Ha egy csata után megfogyatkozott csapatunk, inkább hívjuk vissza őket magunkhoz imapontokért, még akár győztesként is!

A KEMET legsarkalatosabb pontja a játékosrend. Az elején még talán kedvező lehet elől lenni, így elhappolhatjuk mások elől a legjobb fejlesztéseket, a játék vége felé azonban a legutolsó hely lesz a nyerő pozíció. Ha kellően felkészülünk, akkor utolsóként egy kör alatt akár négy győzelmi pontot is szerezhethetünk, és egy csapásra megnyerhetjük a játékot.

Konklúzió

Természetesen a társasjáték nem hibátlan, például a konfrontatív játékokra olyannyira jellemző királycsinálás itt is sokszor előfordulhat – azaz a végső győzelemre már nem esélyes játékos döntheti el, hogy melyik ellenfele nyerje meg a játékot. Ezen kívül a játékosrend talán túlzottan nagy szerepet kaphat a játék vége felé. (Ez utóbbin állítólag a tervezett TA-SETI kiegészítő fog segíteni egy új fázis, a hajnal bevezetésével.) Mindezzel együtt hihetetlenül izgalmas és magával ragadó játékkal állunk szemben, amit még akkor is élvezni fogunk, ha éppen nem nyerünk! Bár kezdetben voltak kritikus hangok a KEMETtel kapcsolatosan, itthon is egyre inkább felfedezik, és kezd többek kedvencé válni.

Főnix



Kemet

Tervezők:	Jacques Bariot és Guillaume Montiage
Megjelenés:	2012
Kiadó:	Matagot
Kategória:	Stratégiai harci játék
Ajánlott életkor:	13+
Játékosok száma:	2-5
Játékidő:	90 perc



kiadói
oldal



board
game
geek



Dudab

Hamarosan új kiadó debütál a magyar társasjátékpiacon: az A-GAMES első játéka a magyar fejlesztésű DUDAB, egy őskori témájú kártyajáték. Reméljük, ezt még sok további jó játék követi majd a polcokon.

Kicsit mindenben másnak kell lenni

A DUDAB egy aranyos kártyajáték, amelyben a célunk minél kevesebb pont összegyűjtése. Ez általában azt jelenti, hogy igyekszünk minél kevesebb lapot megszerezni, de néha több lappal is lehet kevesebb pontot gyűjteni. Persze a többi játékos igyekszik majd ránk tukmálni minél több lapot.

A játékban szereplő legtöbb kártya számkártya, amelyeknek három fő tulajdonságuk van:

- » szín (kék, piros, sárga, zöld)
- » szimbólum (tenyérlenyomat, mamut, bunkósbot, prém)
- » érték (1-től 4-ig)

Ezeket a lapokat (a játékosok számától függően) 2 vagy 3 oszlopba rakosgatjuk egymásra. Vigyázni kell, mert ha egy oszlopba mi rakjuk le a 6. lapot, akkor az oszlop első 5 lapja hozzánk kerül, a magunk előtt lévő saját pakliba, és a játék végén pontokat fog érni – ami ebben a játékban nem jó.

A lerakás szabálya egyszerű: a saját körünkben 1 lapot kell raknunk valamelyik oszlop tetejére úgy, hogy az új lap színe és szimbóluma is eltérjen az oszlopban található előző lapétól, az értéke pedig pontosan 1-gyel legyen magasabb vagy alacsonyabb. Ha esetleg nem tudunk (vagy nem akarunk) ilyen lapot tenni, akkor helyette húzunk 1 lapot. Ha viszont már 5 lap van a kezünkben, akkor már kötelesek vagyunk lapot rakni, ha tudunk, még akkor is, ha az egy 6. lap lesz egy oszlopban. Ha ilyenkor sincs megfelelő lapunk, akkor a lapjainkat megmutatjuk a többieknek, hogy lássák igazunkat, és húzunk egy lapot – de mivel 5 lapnál nem lehet több a kezünkben, ezért a laphúzás előtt 1 lapot le kell raknunk a saját paklinkba, ami a játék végén szintén pontot fog érni. De ha túl jól jönnek a lapok, és egyre kevesebb van a kezünkben, akkor se aggódjunk, mert ha csak 1 lapunk van, a körünk végén húznunk kell 1-et.

De nem ilyen egyszerű

Van két speciális lap, ami érdekesebbé teszi a játékot. A sámánlapot egy ugyanolyan színű lapra tehetjük, és ennek hatására a következő játékosnak lapot kell húznia: felcsap egy lapot a húzópakli tetejéről, és annyi lapot húz a saját paklijába, amennyi a felcsapott számlap értéke – természetesen ezek is beleszámítanak a játék végi pontozásba. Ha viszont az előző játékos sámánlapot rakott, és nekünk is van sámánlapunk, akkor azt lerakva megúszhatjuk a laphúzást, és ezt a kedves lehetőséget továbbadjuk a következő játékosnak.

A másik speciális lap a Dudab, ami sok mindenre jó. Egyrészt ezzel is kivédhető egy sámánkártya hatása – ilyenkor bocsánatot kérünk a sámántól, és nem adjuk tovább a laphúzás kényszerét, hanem megszüntetjük a sámánkártya hatását.

Másrészt, ha ilyen lapot rakunk, akkor hívhatunk egy tulajdonságot (pl. piros színű vagy 4-es értékű lapot kérünk), és a következő játékosnak ennek megfelelő lapot kell tennie. Ha nem tud, akkor húz egy lapot, és a hívási kényszer továbbmegy, amíg valaki megfelelő lapot nem rak (ami így akár hozzánk is visszajuthat), vagy valaki ki nem védi a hatást egy másik Dudab lappal. Ezen kívül a játék végi pontozásnál is jól jön majd ez a lap.



A kevesebb jobb

A játék addig tart, amíg el nem fogy a húzópakli. A pontozás igen egyszerű. A rossz hír, hogy a kézben maradt lapok is beleszámítanak a játék végi pontokba. Itt jelentkezhet a Dudab lap egyetlen negatív hatása, mert minden, a kezünkben maradt Dudab lap +5 pontot ér mielőtt eldobjuk – tehát érdemes inkább játék közben elhasználni ezeket. A többi kézben maradt lapot a saját paklihoz adjuk, majd kiértékeljük azt.

Először is minden pár, ami egy Dudab kártyából és egy sámánkártyából áll, kioltja egymást, és ezeket eldobjuk. Ha ezen felül maradt sámánkártyánk, az +5 pontot jelent. Ha Dudab kártyánk maradt feleslegben, akkor azt egy számkártyához csatoljuk, és annak a számkártyá(k)nak az értékét mínusz pontban kapjuk meg. A többi számkártya értéke pluszban adódik hozzá a pontunkhoz.

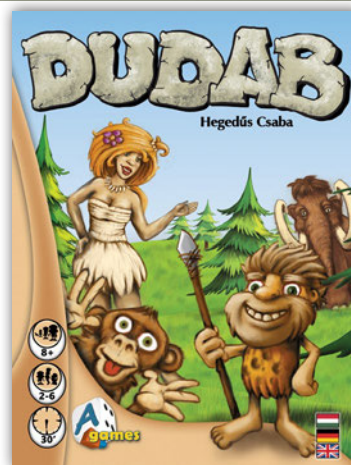
Egymás után annyi fordulót kell játszani, ahány játékos van. És ne feledjük: az nyer, aki a legkevesebb pontot gyűjti, tehát a sámánkártyák begyűjtését érdemes elkerülni, viszont a saját pakliba kerülő Dudab kártyák még segítenek is.

Könnyed kikapcsolódás

A játék egyszerű és könnyen tanulható. Stílusában talán az UNO vagy a SOLO kártyajátékokhoz hasonlítható, néhány csavarral, hogy lerakásnál nem azonos, hanem eltérő tulajdonságot kell keresni, valamint az oszlopokba rakás és a sok lapot tartalmazó oszlopok begyűjtése is plusz taktikai elemet visz a játékba. Néha például érdemes lehet elvinni egy kis értékű lapokból álló, esetleg Dudab lapot is tartalmazó oszlopot.

Családok és könnyed kártyajátékot kereső baráti társaságok számára ideális választás.

Eraman



Dudab

Tervező:	Hegedűs Csaba
Megjelenés:	2014
Kiadó / Forgalmazó:	A-games / MagicBox
Kategória:	Kártyajáték
Ajánlott életkor:	8+
Játékosok száma:	2-6
Játékidő:	30 perc



kiadói
oldal



board
game
geek



Fáraó kód

Sok gyerek álmodik arról, hogy ha felnőtt, régész lesz, és kincsek után fog kutatni a világ minden szegletében. Elképzelik, hogy Indiana Jonesként, ostorukkal csapkodva jutnak el céljukig, ahol meglelik az értékes leleteket. Most eljött az idő, hiszen ebben a játékban mindenki kipróbálhatja magát kincskeresés közben.

A FÁRAÓ KÓD nem a kalandos utak és a küzdelmek játéka. Pontosan a kincs megtalálása előtti pillanatról szól, azon belül is a titkos kód megtalálásáról. A játéknak igen egyszerű a szabálya, de ezzel párhuzamosan sok fejtörést okoz a játékosoknak. Egy egyiptomi piramisban járunk, ahol négy szinten vannak elhelyezve szám-lapok. Ezek a számok jelképezik a kincsekhez vezető megoldások kódjait.

Induljon a kincsvadászat!

A játék megkezdése előtt a négy különböző színű lapkát színenként szétválogatjuk, majd azokat az azonos színű sorok mellé halmozzuk. Az alsó sorba 4, a fölötte lévőbe 3, majd 2, és végül a tetejére 1 lapkát teszünk. Az egyik játékos dob a 3 dobókockával, és innentől kezdve mindenki átalakul számológéppé. A feladat az, hogy a három kocka dobási eredményeit felhasználva, a matematikai alpműveletek segítségével a táblán látható bármelyik számot pontosan megalkossuk. Akinek ez a leggyorsabban sikerül, az elveszi az érintett lapkát, és elindítja a homokórát, aminek lepergéséig mindenkinek lehetősége van egy-egy lapka elvételére. Ezután a elmondjuk, hogyan számoltunk, ez alapján ellenőrizzük az értékeket, és ha minden rendben van, akkor a lapkát elnyerjük. Ha viszont a számolás nem stimmel, akkor is elnyerjük a lapkát, de ennek a játék végén nem fogunk örülni. Ezután feltöltjük az üres helyeket, és jön a következő kör. Ezt addig folytatjuk, míg valamelyik sort nem tudjuk kiegészíteni, amikor is jön a pontok összeszámolása.



Na de milyen babra megy a játék?

A megszerzett lapkák önmagukban 1 pontot érnek, a hibás tippel megszerzett lapkák -1 pontot. Ezen kívül minden lapka túloldalán található 1-8 db szkarabeuszbogarat, amiket megszámlolunk, és hozzáadunk a lapkánk darabszámával szerzett pontokhoz. Ugye mondanom se kell, hogy az nyer, akinek a legtöbb pontja van.

Hogy is kéne ezt megnyerni?

Az első feladat, hogy tudjunk fejben összeadni, kivonni, szorozni és osztani. Akik ezeket a műveleteket magabiztosan tudják használni, már fél lábbal a siker kapujában állnak. Az eddig játszott partik alatt azt a taktikát követtem, hogy elsőként gyorsan összeadtam a kockák értékeit, majd használtam a kivonást és az összeadást mindenféle sorrendben. Aztán jött a szorzás, az összeadás és a kivonás. A legutolsó pillanatban az osztást is kirántottam a tarsolyomból. Szinte minden alkalommal találtam helyes számot, így a megszerzett lapka biztos egy pontot eredményezett. Egy másik taktika szerint igyekeztem minél magasabbról megszerezni a lapkákat, mivel ezek számértéke és szkarabeuszjutalma jóval magasabb, mint a lejjebb lévő sorok lapkáinak. Akad olyan, amivel azonnal nyerhetünk kilenc pontot (8 szkarabeusz és 1 pont a lapkáért). A lejjebb lévő sorokból átlagosan 2-3 pontot szerezhetünk, így csak 3 kör alatt tudunk kilenc pontot gyűjteni. Ebben a játékban a szerencsének nem sok keresnivalója van, még akkor sem, ha ezt gondoljuk a sokadik egybogaras lapkánk után. A szkarabeuszok száma nem csak a szintektől függ, hanem a számtól is, ami a lapkán van, mivel vannak olyan számok, amik sokféleképpen és egyszerűen előállíthatók, és természetesen vannak olyanok, amiket csak keserves munka árán tudunk összehozni. Az utóbbit több szkarabeusszal jutalmazza a játék.

Már megint a matek

Joggal vethetjük fel a kérdést, hogy mi szükség van már megint egy olyan játékra, amivel elsősorban nem játszani kell, hanem számolni? Szegény gyereket még játék közben sem hagyják nyugton. Erre csak annyit tudok mondani, hogy a gyerek ennél egyszerűbben meg sem tudja tanulni a szorzótáblát és a fejben számolást. Aztán amikor a gyermek már minket is legyőzött, mert annyira gyorsan és pontosan számol, újból tegyük fel a kérdést. Nem csak a számolást kell észrevenni, hanem azt a feszültséget és izgalmas játékköröket, amitől igazán jó játéknak mondható.

Alternatív megoldás

Ha nincs kivel leülni kódokat fejteni, ne essünk kétségbe, mivel a dobozban minden megvan ahhoz, hogy egyedül is tudjuk játszani. Erre egy igen egyszerű szabályt találtam ki, miszerint miután elhelyeztük a lapkákat és dobtunk a kockákkal, elindítjuk a homokórát, és igyekszünk minél több lapkát megszerezni. Ha sikerült, akkor több lehetőség is van a folytatáshoz:

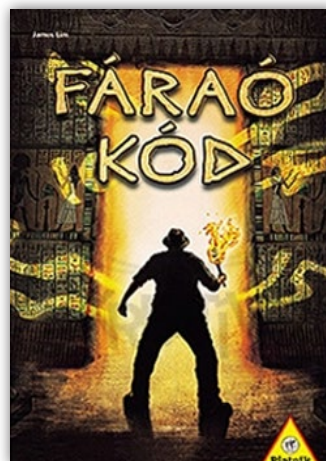
- » Kipótoljuk a lapkákat, és jöhet a következő kör.
- » Nem pótlunk, hanem folytatjuk kevesebb lapkával, és számoljuk a köröket, és igyekezzünk minél kevesebb kör alatt lepucolni a táblát.
- » A homokóra ideje alatt mind a négy sorból szerezzünk egy-egy lapkát. Ha sikerül, a megszerzett pontokat felírjuk, és próbáljunk meg még többet gyűjteni.

Amennyiben ezek a szabályok nem megfelelőek, bárki kitalálhat másfajta szabályt, a lényeg az, hogy ne unatkozzon.

Nekem kellemes szórakozást nyújt a játék, mindamellett az agytekervényeimet is jól megmozgatja, még fáradtan is élvezetes vele a játék. Ajánlom gyerekeknek 10 éves kortól, habár kisebbek is megpróbálhatják, és természetesen mindenkinek, aki szereti a kihívásokat és a számokat.

Jó játékot!

drcsaba



Fáraó kód

Tervező: Jung-Hun Lim

Megjelenés: 2014

Kiadók: Amigo, Piatnik

Kategória: Kockadobós, matematikai

Ajánlott életkor: 9+

Játékosok száma: 2-5

Játékidő: 20 perc



board
game
geek



Gyümi

Gyerekkorban a suliban és a szüleinktől is megtanultuk, hogy a gyümi egészséges, a gyümi finom, a gyümi jó. Mostantól pedig hozzátehetjük, hogy a gyümi szórakoztató és vicces is – vagyis pontosabban mindez csak a GYÜMIRE igaz. Lehetne egy kicsit érthetőbben?

A Gyümi

A GYÜMI egy vadonatúj, magyar fejlesztésű, sorozatgyűjtögetős kártyajáték, amely ékes bizonyítéka annak, hogy kis hazánkban is beindult valami, és a kiadók egyre gyakrabban lépnek ki a piacra immár hazai fejlesztésű játékokkal is (lásd még a [FOCIFOGADÁST](#) a JEM magazin 16. számában, az [IMPERIÁT](#) a 18. számban, vagy éppen a DUDABOT a magazin mostani számában).

Friss a Gyümi!

A GYÜMI nem csak azért friss, mert új, de azért is, mert szellemi frissességet is kíván, tekintve, hogy fő mechanikája a rövid távú memóriánkat veszi igénybe. Adva van 120 db kártya, amelyeken 6 fajta gyümölcs szerepel – értelemszerűen 20-20 kártyán azonos gyümölcs – szépen megrajzolt képével. A kártyák 1-től 5-ig számozottak, megint csak értelemszerűen 20 azonos fajta kártyán belül 4 teljes sorozat van. A játékosok számától függően ezek közül néhányat véletlenszerűen ki kell vennünk a pakliból (én a magam részéről inkább tervezetten venném ki a lapokat, tehát pl. teljes sorozatot), a megmaradtakat pedig jól megkeverve képpel lefelé egy húzópaklit képezve az asztalra tenni. Ezt követően felhúzzunk annyi lapot, ahány játékos van, és ezeket egymás mellé téve dobópaklikat képezünk. És indulhat a játék!

Előtte meg kell mosni?

Nem muszáj, sőt nem is ajánlott, viszont az óramutató járásának megfelelően az éppen sorra kerülő játékos felhúzz egy lapot vagy a húzópakli, vagy valamelyik dobópakli tetejéről (ha ez utóbbi miatt az egyik dobópakli kiürül, azonnal felcsapunk az üres helyre egy lapot a húzópakliból). Az éppen soron lévő most épp egy kártyával gazdagabb játékos az alábbiakat teheti a kezében lévő lappal:

» Leteszi maga elé, és elkezd vagy folytat egy sort valamelyik fajta gyümölcsből; vagy

» Eldobja a lapot valamelyik dobópaklira.

Annyi megkötés van, hogy

» egy fajta gyümölcsből csak egy sor lehet előttünk, tehát értelemszerűen egy gyümölcskártyát csak egy azonos fajtájú kártyára tehetünk le magunk elé; és

» ha letettük, akkor úgy kell az alsóra tenni elcsúsztatva, hogy látszódjon az alatta lévő kártyák darabszáma (hogy hány kártyából áll a sor), de a kártya számértékét csak a legfelső kártya esetében láthassuk; végül

» legfeljebb 5 kártyából állhat egy sor.

A szabály még megjegyzi, teljesen jogosan, hogy tilos az elforgatott vagy más-hogy jelölt lerakás, mivel pont az a játék lényege, hogy emlékezzünk rá, milyen kártya van alul anélkül, hogy azt valahogy jelölnénk vagy újra megnéznénk.



Ha elfogy a húzópakli, a játéknak vége, és kezdődhet a pontozás. Itt jön a játék lényege: a teljes sorozat nagyon sokat ér (11 pontot), a csonka sorozatok, amelyekben a lapok 1-től csak 4-ig, 3-ig stb. számozódnak, már egyre kevesebbet. Az a sorozat, amelyikben nincs meg az 1-es számú lap, vagy amelyikben bármelyik értékű lap egynél többször szerepel, annak az értéke 0!

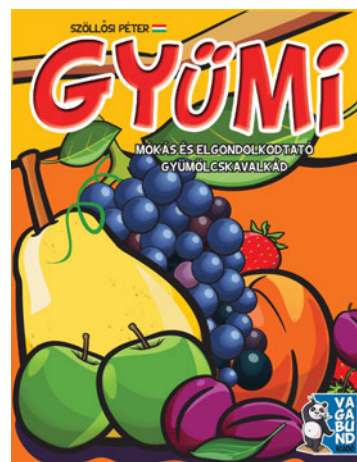
Nekünk ízlett

Személy szerint mi elég jól szórakoztunk az alatt a néhány parti alatt, amit lejátszottunk, és talán mondhatom, hogy sikerült beleszaladnom a kezdő játékosok tipikus hibáiba is. Egyrészt elsöre rögtön elkezdtem az intenzív halmozást, gondolva, hogy „á, én simán megjegyzem, hogy melyikből melyik szám van alul”, és persze volt nagy csodálkozás, amikor láttam, hogy 5 gyümölcsfajtából 3-ban is volt számismétlés, tehát szépen beszédtem 3-szor 0 pontot a gondosan gyűjtögetett sorozataimért. Aztán már „okosabban” kezdtem játszani, és sorban mentem: csak az 1-es kártyát vettem fel, és ha az megvolt, akkor meg csak a 2-est, és így tovább. Ezzel a taktikával el is értem, hogy tiszta sorozataim lettek – ja persze, csak éppen nem elég, mert az így „megszűrt” kártyákból nem jött össze elég sorozat. Nincs mese, muszáj gondolkodni, anélkül nem lehet nyerni.

Nekem személy szerint két jobbító szándékú javaslatom lenne a szabályhoz. Egyrészt szerintem egy játék önmagában vagy jó, vagy nem jó (speciel ez a játék jó), de attól még egy játék sem lett jobb, hogy a beharangozó szövegben előfordulnak a „ravasz” vagy a „varázslatosan egyszerű” szavak. A másik, hogy a szabályban – ha már ilyen részletes – kifejezetten ki lehetett volna hangsúlyozni, hogy a kártyák felhúzása és lerakása során lehetőség van pl. a dobópakliról felvett kártya egy másik dobópaklira való eldobására, azaz egy eddig lefedett, és így fel nem húzható, dobott kártya felsabadítására, ami kézmozgás tekintetében úgy jelenik meg, hogy az egyik dobópakliról áteszek egy lapot a másikra.

A játékszabályban részletesen leírt példákon keresztül tanulhatjuk meg a helyes pontozást, így a szerzők biztosra mentek, esélyt sem adva annak, hogy valaki félreértse az egyes sorozatok értékelésének szabályait. A játék korábbi nagy elődök mechanizmusaiból táplálkozik, így pl. nem minden alap nélkül juthat eszünkbe a KELTSIS, de akár távoli rokonként a klasszikus sorozatgyűjtős kártyajátékok is, ad absurdum a RÖMI vagy a PÓKER, ez játék azonban mégis más, új, friss, modern, szép, egyszóval: GYÜMI!

drkiss



Gyümi

Tervező:	Szöllősi Péter
Megjelenés:	2014
Kiadó / Forgalmazó:	Vagabund/Compaya
Kategória:	Sorozatgyűjtögetős kártyajáték
Ajánlott életkor:	6+
Játékosok száma:	2-8
Játékidő:	25 perc



kiadói
oldal



board
game
geek



Pictofun

Új szelek fújnának a műveltségi társasjátékok táján? Ezt a kakukktojásnak is mondható műfajt a társasok térképén ez idáig épphogy csak karcolgatta az innováció szelleme. Változó minőségben, a legkülönbözőbb témákban szerezhettünk be magunknak kvízzjátékokat, amik a kérdezz-felelek időről időre megmosolyogtató módon próbálták valóban szórakoztatóvá és bárki számára élvezhetővé tenni. Valójában mindig csak egy pakli kérdőjeles kártyát kaptunk, amire vagy tudtunk válaszolni, vagy sem. A "Tudtad-e, hogy..." jellegű kérdéskörök idővel a szavatosságukat is elveszítik, mert már kívülről fújjuk az egész játékot. A PICTOFUN egy képviselője azoknak az új társasoknak, melyek túlléptek a tévés kvízzjátékok utánzásán, és valóban megpróbálnak valami újat, izgalmasat hozni ebbe a stílusba.

A PICTOFUN egy asszociációs játék bőrébe bújt műveltségi vetélkedő, amelyben a szellemi tőkénket a kreativitásunkkal egyenes arányban kamatoztathatjuk. Arról van szó, hogy a játék nem arra kíváncsi, tudod-e, inkább, hogy ismered-e, képes vagy az ismereteidet adott képzetekkel társítani. Csak úgy, mint a CONCEPT, a PICTOFUN is a kreativitásunkkal pengetteti a műveltségünk húrjait. Valahol félúton van a műveltségi és parti-, valamint asszociációs játékok között, és bitang egyszerű ötleten alapszik.

Játsszunk!

A játék lényege, hogy egy elfogadható összefüggést kell megfogalmaznunk az épp a kezünkben lévő képkártya és a játéktábla még szabad témáinak egyike között (pl. személynév, mű címe, kifejezés). Az így lerakott sorláncot alkotó kártyák után fogunk pontokat kapni – és mindezt természetesen időre. A homokóra lefordítása után kb. másfél percünk van az egyesével felhúzott kártyák képeit a 11 megadott téma egyikéhez kapcsolni. A témák kártyahelyei körbefutják a játéktábla szélét, így alakítanak majd láncot a lerakott kártyák. Minden témához egy képet tehetünk, és van egy dzsókerhely, hogy egy témát még egyszer használhassunk. Egy összefüggést a többieknek is el kell fogadniuk (előre tisztázott feltételek alapján), mielőtt letehetnénk a képkártyát. Ha nem fogadják el, új helyet kell neki keresni, vagy eldobni, és felhúzni a következő kártyát. Az eldobott kártyákat a saját körén kívül bárki felveheti, és egy elfogadható összefüggéssel egy szabad helyre teheti – így két pontot csenhet magának. Az idő lejártá után annyi pontot kapunk, ahány kártyából a leghosszabb egybefüggő sorunk áll (nem szakítja meg üres mező és lopott kártya). Egy játszma addig tart, míg valaki elér 25 pontot. Így a játékosok vagy csapatok talpraesettségétől függően 4-8 kör után hirdetjük ki a győztest vagy a győztes csapatot.



Csak a fantáziánk és a kompromisszumok szabnak határt

Eleinte volt némi hiányérzetem a felajánlott témaköröket illetően, amik a szabály magyarázata szerint a következők: Könyv, Film, Híres személy, Sport, Történelem, Szólás és közmondás, Étel és ital, Földrajz, Tv-sorozat, Márka és cég, Zene. Olyan lehetőségeket hiányolok, mint a Művészetek, Állat- és növényvilág vagy Tudomány. A meglévő témákat azonban kezelhetjük tágabban is. A készítőik alpból valószínűleg inkább olyan, hétköznapi előforduló témaköröket jelöltek meg, amikkel kapcsolatban bárkinek lehet némi információmorszája. A résztvevők belátására van bízva, hogy ezeket mennyire értelmezik tágan vagy szűken. A mi társaságunk például abban egyezett meg, hogy konkrétumokkal játszik ki egy-egy lapot: a történelemhez az ágyú nem kerülhetett be csak úgy, mint "ágyú", amit csatákban használtak. Egy személyhez, eseményhez, fogalomhoz kellett kötni. Csak úgy, mint a szakács kártyáját, amit nem fogadtunk el az Étel és ital témájában, mint aki megfőzi étkeinket – a Vegeta kedélyesen mosolygó figurájának vagy Jamie Oliver nevének említését viszont értékeltük. A könyvekhez bármivel be lehetett nevezni, aminek köze van az íráshoz és a nyomtatott médiumokhoz, így képregényekkel is.



Egy játékos találegonysága nem egyszer fogja megnevetetni a többieket. Az idő szűke a legképtelenebbnek tűnő megoldásokat csalsa elő az emberekből a jó hangulat javára. Előfordulhat, hogy olyan dologgal állunk elő, amit a többiek nem ismernek, vagy nem ugrik be nekik egyből – döntsétek el előre, mennyire vagy milyen sűrűn toleráljátok az ilyen eseteket. Mindenkinek más rugóra jár az agya, ami különböző ismeretekkel lehet tele, így a játék is eltérő képzeteket fog kicsalni belőlünk. Azt tanácsolom, hogy moderáljuk magunkat, és inkább szellemesek legyünk, mint okosak.

Még itt tenném hozzá, hogy a táblán szereplő, egyébként jól kivitelezett illusztrációk néhány esetben a szabály nélkül nem értelmezhetőek pontosan, így nem biztos, hogy a készítőik szándéka szerinti jelentést sugározzák. Pl. a Könyv képét értelmezték Meséknek, a Cég/Márka ábrájáról pedig elsőre a Reklám ugrott be. Ezeket is érdemes tisztázni kezdés előtt.

Nekem a PICTOFUN kellemes meglepetés volt annak ellenére, hogy több játék után is vakarom a fejem a szavatosságát illetően. Ha nem erőltetjük meg magunkat, a képekhez majdnem mindig ugyanazt a beégett képzetet fogjuk társítani, ami már korábban is eszünkbe jutott. Nem úgy, ha a szellemes megoldásokra hajtunk, vidám pillanatokat szerezve játékosársainknak.

Grabal



Pictofun

Tervezők:	Robert Leighton és Brad Ross
Megjelenés:	2014
Kiadó:	Piatnik
Kategória:	Asszociációs játék
Ajánlott életkor:	12+
Játékosok száma:	2-12 vagy 4 csapat
Játékidő:	10 perc





Urbanization

A nyelvfüggetlen, családi játékok kiadásáról híres **QUEEN GAMES** egy ismeretlen dán szerző, **JOHNNY EBSEN** enyhén nyelvfüggő, stratégiai játékát, az **URBANIZATION**ot is kiadta 2012-ben. Bár nem példa nélküli, hogy a **QUEEN GAMES** ilyen játékot adjon ki, de azt meg lehet állapítani, hogy nem ez a fő profiljuk. Új szokásuknak megfelelően előbb **KICKSTARTER**en hirdették meg, és csak ennek sikerét követően adták ki.

Az iparmágnás lokálpatrióták

A játékban a játékosok olyan gazdasági vezetőket alakítanak, akik saját városukat próbálják felvirágoztatni, ehhez pedig az ipari forradalom kezdetétől a mai napig terjedő időszak találmányait (a gőzgéptől a dinamiton át a mikrochipig) is felhasználhatják. A játék viszonylag kevésbé ismert, ezért először nézzük át a játékszabályokat.

Van egy nagyméretű játéktábla, ahol a központi részt az építési terület foglalja el. A tábla többi részén a búzák tárolására szolgáló csűrök és mezők, valamint a gyártott termékeket szimbolizáló kockák és a gyárak helyezkednek el. A játéktábla fölé helyezzük el a találmánykártyákat. Minden játékos kap egy, a városát jelképező kisebb táblát, ahol a polgárok számát, a nyersanyagokat, a búzát és a megépített épületeket jelezzük.

Megigazítom csokornyakkendőmet, és még egyszer megnézem magam a tükörben. Elégedett vagyok a látvánnyal, egész jó lett az új szmokingom, ügyes ez a szabó. Bár nem az én világom ez a flancos öltözet, de ez mégis úgy néz ki, mintha rám öntötték volna. Ahogy végigfuttatom a kezem a finom anyagon, egyből arra gondolok, ilyen anyagot kell nekünk is gyártanunk. Átgondolom, hogy az előttem álló estélyen ki mindenkivel kell beszélnem. Legfontosabb, hogy a polgármestert meggyőzzem, hogy támogassa az új terveimet. A szomszéd városban már felhúztak egy irodaházat, és úgy hallom, tervbe vették egy hotel építését is. Persze most minden pénzüket elköltötték az irodaházra, úgyhogy a nagyszabású terveikből egyelőre nem lesz semmi. Ez kapóra jön nekem, aki egész életemben a kétkezi munkában bíztam, ezért is építettem fel múlt hónapban a fűrészmalmot, ami sikeresen működik, de a textilüzemhez már kell a város támogatása is. Biztos vagyok benne, hogy sikerül meggyőzni a polgármestert, főleg úgy, hogy Singer professzor már nekem dolgozik. A szövőszéke nagyon jól bevált, de az új találmánya, a varrógép igazi főnyereménynek tűnik. Ha olyan jól fog működni, mint ahogy ígéri, akkor az új textilüzem ontani fogja magából a ruhákat. Az új munkások új lakosokat, vásárlókat jelentenek, akik új házakat építtetnek, és új boltokba járnak vásárolni. Így fog igazán fejlődésnek indulni a város, ezt a polgármesternek is be kell látnia!

A farmertől a tudósig, emberek a szolgálatunkban

A játék 6 körig tart, és egy kör 3 fázisból áll, vagyis minden játékosnak 18 akciója van a játék során. Az akciók végrehajtása előtt mindenki választ egy személykártyát, amely mind egy-egy akció végrehajtásához ad segítséget. Gyorsan nézzük át ezeket, utána az akcióknál jobban megértjük használatukat:

- » **Mérnök:** Az építkezéseket olcsóbban lehet végrehajtani.
- » **Ingtatlanügynök:** A játékosok a központi táblán területeket vásárolhatnak pénzért, majd a rajta lévő árjelzőket a tulajdonos nélküli területre mozgatják át, ezáltal az új területek egyre drágábbak lesznek. Ezekre az építési területekre lehet majd leépíteni a gyárakat, irodaházakat és felhőkarcolókat, illetve itt tudunk búzát vetni. Az ingatlanügynökkel az árjelzőket lehet két építési terület között kicserélni, ezáltal olcsóbb lehet a kiszemelt terület megvásárlása.
- » **Farmer:** Nem csak építési területen, hanem a farmer kártyájára is lehet búzát vetni.
- » **Művezető:** Segítségével ipari megrendelés esetén több terméket kapunk.
- » **Iparmágnás:** Az egyik legfontosabb karakter, mert a segítségével olyan gyárat is magunk elé rakhatunk, amelyeknél még van szabad megrendelés.
- » **Molnár:** Aki ezt választja, kap 2 búzát ingyen.
- » **Tudós:** Szintén fontos karakter, mert nem csak 1, hanem 2 találmánykártyát is meg lehet vele szerezni.
- » **Adóbehajtó:** Két adószedésre ad lehetőséget.
- » **Vezérigazgató:** A termékjelzőket fel lehet cserélni, azaz a megrendeléseket egyszerűbb teljesíteni.
- » **Polgármester:** Speciális eset, mert ezt nem választja senki. Minden körben az kapja meg, akinek éppen a legkevesebb győzelmi pontja van. Akié a polgármester, kap 1 pontot, ő lesz a kezdőjátékos, és választhat egy másik személykártyát is.



8+1 akció a városunk fejlődése érdekében

Minden fázisnál 1 kártyát választunk, és amíg fel nem használjuk azt, nálunk marad, azaz akárhány személykártya lehet nálunk. Használat után vissza kell rakni őket, és a következő kör elején újból választhatóak lesznek. A személykártya választása után jön az akciók végrehajtása. Mindenki egy akciót választhat az alábbiak közül:

- » **Területvásárlás:** Mindenki kap egy kezdőterületet, majd ennél az akciónál az ezzel szomszédos területekből lehet egyet megvásárolni kifizetve a területen lévő árjelzők összegét. A területeken 1 vagy 2 építési terület van, amelyet épület építésére vagy búza elvetésére használhatunk. Itt segíthet az ingatlanügynök.
- » **Épület építése:** A házépítés 2 pénzbe kerül, és 1 pontot ér, de aztán fel lehet fejleszteni felhőkarcolóvá 3 pénzért, amely már 2 pontot ér. De építhetünk 3 pénzért irodaházat, amely 2 pontot ér, és ráadásul nem is kell külön építési terület hozzá. Itt segíthet a mérnök.
- » **Gabonakereskedelem:** Búzát vehetünk vagy adhatunk el a csűrökben jelzett árnak megfelelően. Itt a molnár segítségére számíthatunk.
- » **Vetés:** A megvásárolt búzát üres építési területre lehet elvetni, amely a kör végi aratásnál megduplázódik. Ha már búza van, akkor egyből gondolhatjuk, hogy ezek kellenek majd a polgáraink etetésénél. Itt a farmer segíthet.

- » **Ipari megrendelés:** A táblán lévő 3 gyár egyikére felhelyezett akciójelzőnk segítségével lényegében a megadott számú és színű nyersanyagot kapjuk meg, amit a termeléshez használhatunk. Itt a művezető segítségét vehetjük igénybe.
- » **Iparág telepítése:** Ha az összes megrendelés teljesítve van egy gyárkártyán, akkor azt az a játékos, aki akciójelzőjét ráteszi az utolsó, dollárral jelölt mezőre, elviheti. Itt az iparmágnás segíthet, aki nek a segítségével nem kell megvárni, míg betelik az összes megrendelésmező. Meg kell jegyezni, hogy itt van a játék kiadásának legsúlyosabb hibája. A szabály szerint az, aki az utolsó megrendelést elviszi, kap még egy pénzt is a banktól, ezzel ösztönözve, hogy beteljenek a gyárak, mert így a következő játékos elviheti a gyárat, ami az egyik legfontosabb akció. Ehhez képest minden gyárkártyán az utolsó mező dollár jele azt sugallja, hogy az a játékos kap egy pénzt, aki elviszi a gyárat, holott ez nem így van. Vagyis a kártyán lévő jelzők ellentétesek a szabállyal, ezért is kellett a szerzőnek a BoardGameGeekre feltölteni egy gyakran ismételt kérdések ismertetőt, amelyben elmagyarázza, hogy aki az utolsó megrendeléshelyre rakja az akciójelzőjét, kap termelőkockát és pénzt is, és aki a pénzzel jelölt helyre rak, nem kap pénzt, de elviheti a gyárat. Amikor elvisszük a gyárkártyát, akkor leépíthetünk egy gyárépületet, ha van üres építési területünk, így kapva győzelmi pontokat.



- » **Termelés:** Az előttünk lévő gyárakhoz tudjuk a szükséges termékeket leszállítani, amelyekért pénzt és győzelmi pontokat kapunk. Itt a vezérigazgató segíthet.
- » **Adószedés:** Ezzel a játékos 1 dollárt kap. Itt az adóbehajtót használhatjuk.
- » **Találmányok:** Lehet játszani a találmányok nélkül is, de igazából ezekkel teljes a játék. Ilyenkor a játékosok egy akciójelzőjüket a találmánykártyákon mozgatják, és ahol megállnak, elvehetik az egyik találmányt. A találmányok különböző előnyöket adnak, például drágábban adhatjuk el termékeinket, többet termelnek gyáraink, több búzát vehetünk el, plusz nyersanyagokat kapunk stb. Ráadásul, ha a kártyához tartozó gyárat sikerül megszereznünk, akkor plusz pontokat kapunk a játék végén.

Minden fázis végén aratunk, azaz mindenki az elvetett búza után kap egy újabbat, majd a gyárak közül a legkisebb számú kikerül a játékból. Ezt követően mindenki beállítja a saját tábláján a polgárai számát. Ez a megépített házak, a meglévő búza és a megrendelések száma közül a legalacsonyabb értékkel egyenlő; majd mindenki ennyi győzelmi pontot kap. Ezt követően mindenki megeteti polgárait, ami nem okoz problémát, hiszen nem lehet kevesebb búzánk, mint ahány polgárunk van. Ha nem szeretnénk, hogy a következő körben a polgáraink száma (így a kapható győzelmi pontjaink száma) visszaessen, akkor a következő fázisban újra búzát kell szereznünk.

6 kör, azaz 18 fázis után véget ér a játék, a legtöbb gyárral (illetve a rajtuk lévő összeadott értékkel) rendelkező játékos még kap 2 pontot, és így megkapjuk a végső pontszámot és a helyezéseket. A játékot 2-4 játékos játszhatja, de 2 illetve 3 személynél az építési terület nagysága kisebb, illetve kevesebb gyár kerül be a játékba.



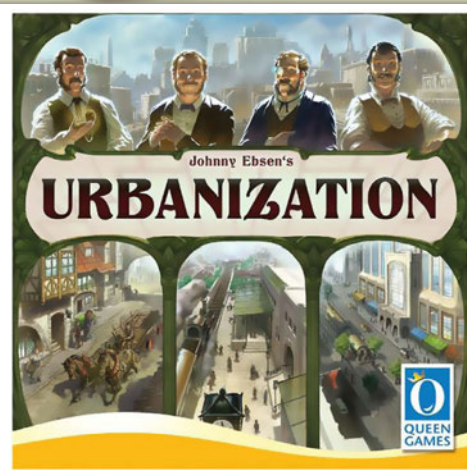
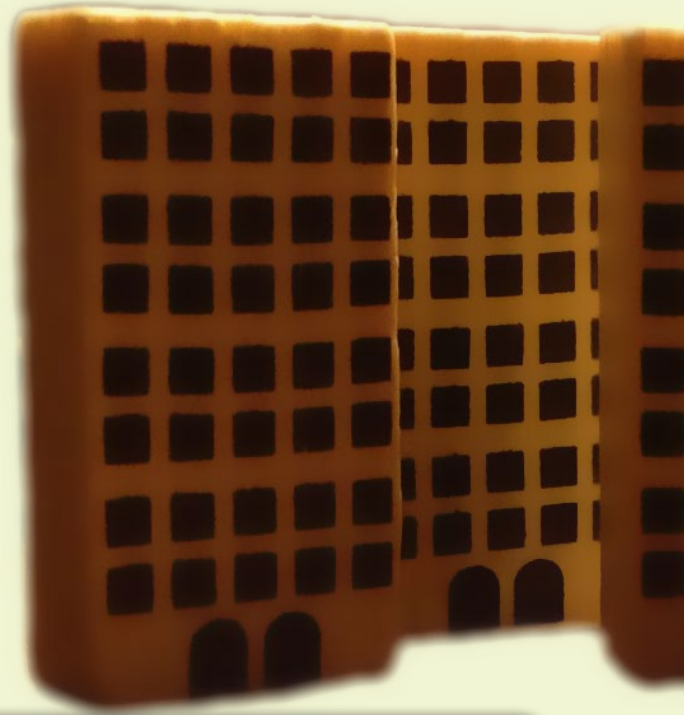
Az eurogamer lokálpatrióták

A játékban oda kell figyelni az egyenletes fejlődésre, mivel mindig a legkisebb teljesítményünk után kapunk győzelmi pontot, ugyanakkor az épületek száma korlátozott, ami ösztönöz a minél korábbi építkezésre. A gyárkártyák leépítése nagyon fontos, ezért mindenki árgus szemmel nézi, ki teljesíti az utolsó megrendelést, vagy kinek jut az iparmágnás segítsége.

A gyárkártyák jelölésének bosszantó hibát leszámítva a játék kivitelezése szép lett. Külön érdekesség, hogy a KICKSTARTERES kiadáshoz az épületeket nem sima fakockában kaptuk meg, hanem ablakokkal és ajtókkal felfestve.

A játékot lehet találmánykártyák nélkül játszani, de úgy inkább csak bevezető játéknak jó, amellyel megismerjük a játék működését, mint az AGRICOLAnál a kártyák nélküli játék. Persze erős túlzás az AGRICOLAhoz hasonlítani, mert az URBANIZATION nem egy korszakalkotó játék. Sok mindent belezsúfoltak: vannak benne karakterkártyák, fejlesztéskártyák, épületek, termelés, vetés, aratás, etetés, adózás, de nincs benne semmi új mechanizmus. Egy korrektül összerakott darab azok részére, akik az európai típusú játékokat kedvelik.

maat



Urbanization

Tervező:	Johnny Ebsen
Megjelenés:	2012
Kiadó:	Queen Games
Kategória:	Városépítő, karakterválasztós játék
Ajánlott életkor:	12+
Játékosok száma:	2-4
Játékidő:	45 perc



kiadói oldal



board game geek

Tokaido

ANTOINE BAUZA Japánba kalauzol bennünket ebben a könnyed és varázslatosan szép kártyagyűjtögetős társasjátékban. Ma már a társasjátékok döntő többsége igényes kivitelű, amire gyakran mondjuk is, milyen szép, de a TOKAIDO még ezek közül is kiemelkedik. Már a doboz is gyönyörű, hófehér, és az ábrák fényes, nyomott minták, a tábla, a kártyák mind-mind nagyon szépen kidolgozottak. A játékosok bábuinak színei sem hagyományosak, hanem követik ezt az elegáns, pasztellstílust: türkiz, almazöld, szürke, sárga és lila.

Keleti séta

A játék végigvezet minket az Edo és Kyoto között húzódó legnépszerűbb útvonalon, amely a Honsú sziget déli és keleti tengerpartján található. A Tokaido út a XI. század óta létezik, és 500 km hosszú. A játékosok korabeli utazóként (vagyis korabeli turistaként) járkák végig az utat, közben megcsodálják a kilátást, sintó szentélyeket keresnek fel, szuveníreket vásárolnak, megmártóznak a termálfürdőkben, és ha elfáradnak, akkor fogadóban állnak meg finom falatokat enni. Természetesen ezért mind-mind győzelmi pont jár.

Lépj és húzz!

A játék célja, hogy kártyák gyűjtögetésével nekünk legyen a legtöbb pontunk a játék végére. Mindig az az utazó léphet előre, bármely üres állomásra, akinek a bábuja leghátul áll, majd végrehajtja az akciót, ami általában egy kártya elvétele, és ha kap pontokat, azt rögtön lelépi a tábla tetején futó pontozósávon. Erre a színének megfelelő, pici gyógyszerre emlékeztető korongját használja, és nagyon figyel, mert a pontok cikk-cakkban növekednek, és a gyógyszer hamar elgurul... – bár ez inkább a szerencsefaktor miatt esélyes. Ez a mechanizmus kevés taktikára ad lehetőséget, sokszor alkalmazkodnunk kell játéktársainkhoz, de a legjobb, ha előre ki tudjuk találni, hogy ők hová akarnak majd lépni. A másik dolog, ami lépésünket befolyásolhatja, az a pénz, vagyis inkább annak hiánya, hiszen itt is, mint oly sok játékban, ez igencsak szűkös.



Az utazók

A játék kezdetén két karakterből választunk magunknak egyet, amely meghatározza a kezdeti érdmeink számát, illetve egy tulajdonsággal rendelkezik, ami a játék folyamán segítséget nyújt majd. Lehet, hogy kis árvaaként kolduljuk végig az utat, de meglehet, hogy egy szerzetes vagy egy gésa bőrébe bújunk. A tulajdonságok eltérő erősségűek, például olcsóbban tudunk ételhez vagy ajándéktárgyhoz jutni, plusz kártyát kapunk, többől választhatunk, esetleg a játék végén plusz pontokat kapunk bizonyos megszerzett kártyákért.



Az állomások

- » **Falu:** A faluba érve felhúzzuk a három legfelső szuvenírkártyát, és ezekből tetszés szerint vásárolhatunk. Négyféle kártya létezik: kis tárgyak, étel, ruha és művészeti alkotások, és akkor kapunk egyre több pontot, ha különbözőeket tudunk gyűjteni (1/3/5/7 pont jár a szett 1., 2., 3., illetve 4. darabjáért). A kártyák 1, 2 vagy 3 érmébe kerülnek, és nagy szerencse kell ahhoz, hogy pont olyan kártyát húzzunk, amire szükségünk van, és még olcsó is legyen. Ha utunk során sikerül kétszer-háromszor meglátogatnunk egy-egy falut, egy teljes szettel összesen 16 pontot gyűjthetünk, de ha több egyforma kártyát tudunk csak venni, az is jó, ha nem is ér annyi pontot. Aki kimarad a szuvenírvásárlásból, elég nagy hátrányba kerül.
- » **Farm:** Itt 3 érmét kapunk, ami úgy kell, mint sivatagban egy pohár víz – de sajnos mindenkinek, úgyhogy nagyon figyelni kell, hogy farmra tudjunk lépni.
- » **Panoráma:** A rizsföld-panoráma 3, a hegy 4, a tenger 5 kártyából áll, amelyeket a megfelelő állomásokon sorban gyűjthetünk össze utunk során. Mindegyik panorámarész annyi pontot ér, ahányadik kép a sorban. Összeillesztve tényleg gyönyörű képeket kapunk, ráadásul akinek először sikerül befejeznie az adott panorámafajtát, plusz 3 pontot kap.
- » **Termálvíz:** Megállunk fürdőzni, a felhúzott kártyáért 2 vagy 3 pontot kapunk.
- » **Templom:** A templomnak adományozhatunk 1, 2 vagy 3 érmét, amiért ugyanannyi pontot is kapunk. A játék végén a legnagyobb adományozó 10, a második 7, a harmadik 4, a többiek 2 pontot kapnak.
- » **Találkozás:** A találkozáskártyák a többi akciót rejtik, mintegy szerencsekártyaként. Kaphatunk pénzt, panorámarészt, szuvenírt, ingyen adományt, 3 pontot.
- » **Fogadó:** A fogadó speciális mező, hiszen itt minden utazónak meg kell állnia, hogy kipihenje fáradalmait. A megfáradt utazók ételeket rendelnek, amelyeket ételkártyák jelképeznek. Az ételkártyák közül a legelsőnek érkező 1gyel többet húz fel, mint ahány játékos van, választ egyet, kifizeti az árát, és kap 6 pontot. A következő utazó a maradék kártyákból választ, így aki utolsónak érkezik, már csak kettőből választhat, viszont ő indul először tovább a következő szakaszra. Ez minden fogadónál így zajlik, és mindenhol más ételkülönlegességet próbálnak ki az utazók, vagyis nem választhatjuk ugyanazt az ételkártyát többször.

Az utazás vége

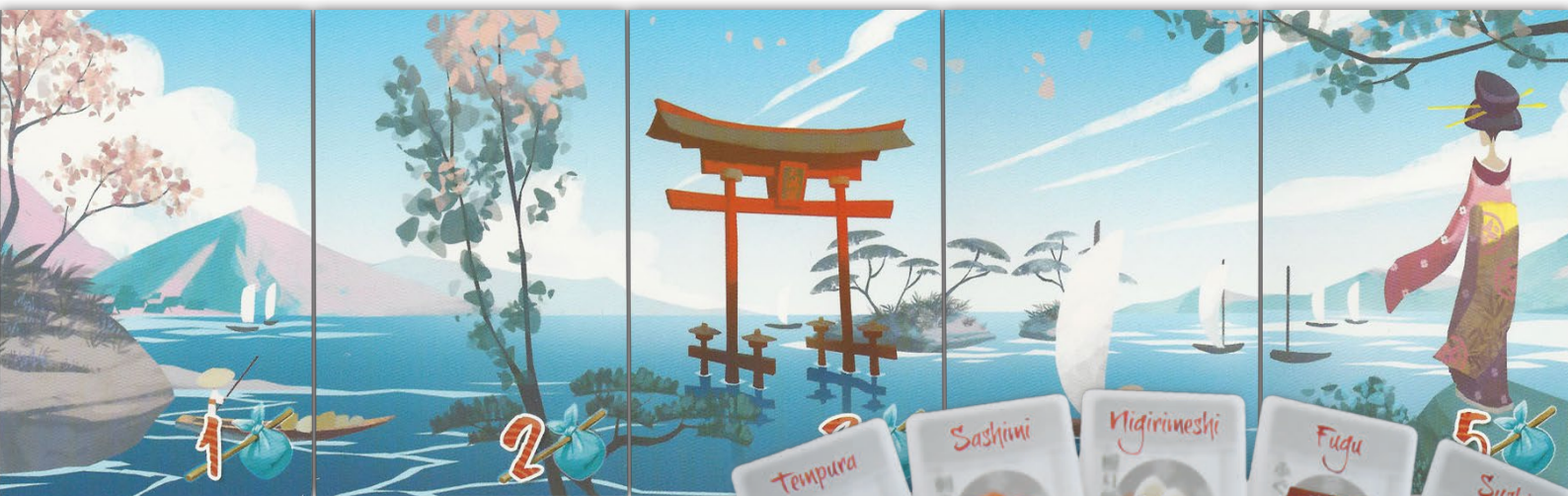
Ha mindenki megérkezik az utolsó fogadóba, Edoba, a játék véget ér. A játékosok megkapják a pontjaikat a templomi adományok után. Továbbá 3 pontot kap az ingyenc, aki a legtöbb érmét költötte ételre a fogadókban; a fürdőző, aki a legtöbb termálvízkártyát gyűjtötte; a dumagép, akinek a legtöbb találkozáskártyája van; és a gyűjtő, aki a legtöbb szuvenírt vásárolta.

Téma és mechanizmus kéz a kézben

Az utazás, közben bámészkodás, vásárlás, majd pihenés szépen vezet minket a játékban, előre a célig. Az állomások bemutatják Japán nevezetességeit, a panorámák utalnak az ország háromnegyedét elfoglaló hegyvidékre, a rizsföldekre és a több ezer kilométernyi tengerpartra. Sok termálvízforrás található Japánban, és népszerűek a fürdőhelyek is. A japán konyhaművészet igen híres, ki ne hallott volna még a szusiról? Japánban szokás, hogy ha meglátogatsz valakit, illik ajándékot vinni – íme a szuvenírek: evőpálcika, kalap, dobozka, cukorka, hangszer, szobor.

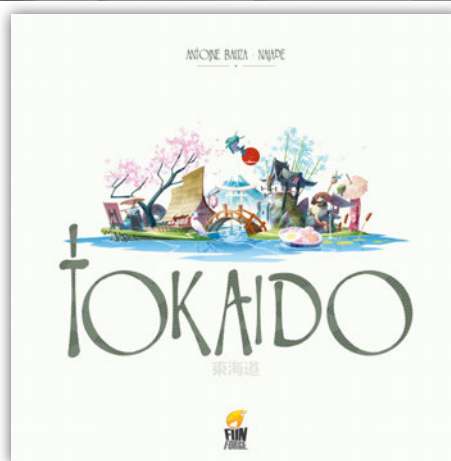
JAPÁN TÖRTÉNETÉBEN AZ 1603 ÉS 1868 KÖZÖTTI IDŐSZAKOT EDO-KORSZAKNAK VAGY TOKUGAWA-KORSZAKNAK HÍVJÁK. EKKOR JAPÁN EGY KÖZPONTI SÓGUNI HATALOM ÉS DAIMJÓK BIRTOKAINAK KOMBINÁCIÓJA VOLT. NEM VOLT ERŐS KÖZPONTI KORMÁNYZÁS, HANEM A KÖZEL 200 DAIMJÓ MINT MINILÁLAM MŰKÖDÖTT. DE ÍGY IS AZ ORSZÁG NEGYEDE A BAKUFA (A SÓGUNI ÁLLAMSZERVEZET) IRÁNYÍTÁSA ALATT ÁLLT, MÁSIK NEGYEDE PEDIG A SZÖVETSÉGES CSALÁDOK ALATT. A DAIMJÓK LAZADÁSÁT ÚGY ELŐZTÉK MEG, HOGY MINDEN DAIMJÓNAK REZIDENCIÁT KELLETT FENNTARTANIA EDOBAN, A FŐVÁROSBAN (MA TOKIÓ), ÉS MINDEN MÁSODIK ÉVET OTT KELLETT TÖLTENIÜK. A CSALÁDJAİKNAK VISZONT (LÉNYEGÉBEN TÚSZKÉNT) VÉGIG EDOBAN KELLETT MARADNIUK. EZT A RENDSZERT NEVEZTÉK SANKIN-KÓTAI RENDSZERNEK. A POLITIKÁJUKAT ÉS A KERESKEDELMŰKET EBBEN A KORSZAKBAN AZ ELZÁRKÓZÁS JELLEMEZTE, EMIATT A GAZDASÁGUK MEGTORPANT, ÉS POLITIKAI RENDSZERÜK IS MEGMERÉVEDETT, A KORLÁTOZÁSOK MIATT A XIX. SZÁZADBAN IS OLYAN SZINTEN ÁLLTAK A LŐFEGYVEREK, MINT A XVII. SZÁZADBAN. ENNEK A POLITIKÁNAK KÖVETKEZMÉNYEKÉNT KÉSŐBB EGYENLŐTLEN KERESKEDELMELI EGYEZMÉNYEK MEGKÖTÉSÉRE KÉNYSZERÜLTÉK A NYUGATI BIRODALMAKKAL, AMELY OLYAN FOKÚ ELÉGEDETLENKEDÉST SZÍTOTT, HOGY 1868-BAN, A MEIDZSI-RESTAURÁCIÓ SORÁN A SÓGUNATUS MEGDÖLT.

FORRÁS: TORIBLOG.BLOG.HU



A tematika tehát megtalálható a játékban, de valóban ez egy igen egyszerű mechanizmust takar, a „lépj és húzz egy kártyát” mechanikáját. Legtöbbször nincs sok variációs lehetőség, általában érdemes a legközelebbi helyre lépni, és azt az akciót végrehajtani. A játékban nagy a szerencse szerepe, a győzelem akár egy-egy jókor felhúzott kártyán is múlhat, emiatt sokan nem szeretik ezt a játékot. Aszerencsenagy szerepe és a kevés döntési lehetőség miatt nem is gyakorlott társasjátékosoknak való, amin nem is csodálkozhatunk, hiszem BAUZA legkomolyabb játékának még mindig a JEM magazin 6. számában bemutatott [7 CSODA](#) számít. Pedig az sem igazán a bonyolultságról híres, de a többi játéka még ennél is könnyedebb, egyszerűbb. Ebbe a sorba teljesen beleillik a TOKAIDO is, ez a szép kivitelű családi játék, amely akár 6-7 éves gyerekekkel is játszható. Vagyis aki könnyed kikapcsolódásra vágyik, miközben gyönyörű kártyákat gyűjtöget, és nem bántja, ha közben nem kell minden lépésén húsz percig gondolkodnia, annak mindenképp ajánlom a TOKAIDOT.

mandala



Tokaido

Tervező:	Antoine Bauza
Megjelenés:	2012
Kiadó:	Funforge
Kategória:	Szettgyűjtögető kártyajáték
Ajánlott életkor:	8+
Játékosok száma:	2-5
Játékidő:	45 perc



kiadói
oldal



board
game
geek



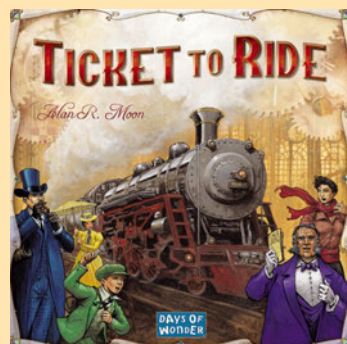
Kis Ticket to Ride-lexikon

A játék népszerűségére való tekintettel kis csapatunk úgy döntött, hogy segít nektek eligazodni a TICKET TO RIDE világában, előrevéve az alapjátékot, majd taglalva a kiegészítő dobozokat. Szaksargon szerint „gateway” játék, ami nagyjából olyan lelkes, ám tapasztalatlan családoknak, barátoknak szól, akik most csöppentek a társasjátékok világába, és szeretnének komolyabban foglalkozni vele. Első játéknak tökéletesen megfelel, színes foltként lépve olyan örökzöldek körébe, mint a CATAN TELEPESEI, a CARCASSONNE vagy az ALHAMBRA.

2004-ben bombaként robbant be a köztudatba ALAN R. MOON formabontó darabja, a TICKET TO RIDE (TTR). Elsőként Amerika-térképpel hódított az alapjáték, és még ugyanabban az évben megnyerte a rangos Spiel des Jahres (Az év játéka) díjat. Emészthető, családi darab kezdőknek, könnyed kikapcsolódás tapasztalt játékosoknak. Az alapjáték a későbbi nem önálló kiegészítőkhöz alapdobozként használható, azok használatához feltétlen szükséges. Hazánkban angol nyelven elérhető, magyar szabály az interneten fellelhető. A játékról a [JEM magazin 14. számában](#) olvashattatok.

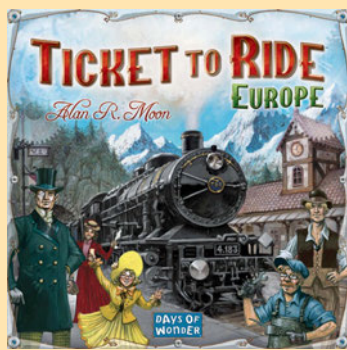
Játékosok száma: 2-5

Játékidő: 45-60 perc



Alapjátékok

Ticket to Ride: Európa



Új év, új alapjáték. 2005-ben a sikeren felbuzdulva kiadtak egy Európa-térképpel ellátott alapdobozt is, ám nem csak ennyiben különbözik a magyar nyelven is megjelent darab. Olyan új intézményeket mutat be, mint a komp, az alagút és a vasútállomás. A kompok olyan speciális szürke útvonalak, amik két várost vízen keresztül kötnek össze. Az alagutak hosszát a játékos nem tudja előre (plusz szerencsefaktorral bővül a játék), a vasútállomások segítségével pedig olyan utakat is sajátunkként értékelhetünk egy város körül, amit valaki más épített.

A játékszabály még mindig nem vesz igénybe sok időt, ám már inkább olyanoknak ajánljuk, akik vagy játszották az amerikai verziót, vagy mindenképpen hazai terepen építkezni szeretnének. A városok száma és elhelyezkedésük sűrűsége miatt sok helyen kaotikus tud lenni a játék (pl. Spanyolország), de ez pár menet után megszokható.

kus tud lenni a játék (pl. Spanyolország), de ez pár menet után megszokható.

Játékosok száma: 2-5

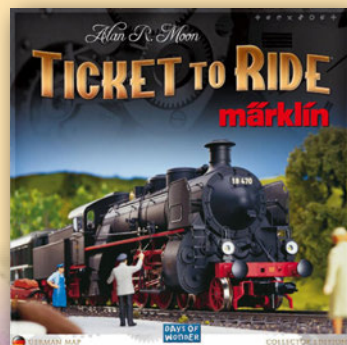
Játékidő: 60-90 perc

Ticket to Ride: Märklin Edition

Aki rabja lett a TICKET TO RIDE sorozat bármely tagjának, és élete a vasútmodellezés, annak adták ki 2006-ban a TICKET TO RIDE: MÄRKLIN EDITIONT. Németország térképével ellátott, kifejezetten gyűjtőknek szánt kiadás, a Märklin vasutakat egyenként bemutató DVD-vel. Mechanikai újdonságok az utas és a dzsókerkártya. Az utaskártyát ugyanúgy lehet húzni, mint a többi vagonkártyát. Amikor az utas mozog, a játékos bármennyi utaskártyát kijátszhat, hogy használja az ellenfeleihez tartozó útvonalak valamelyikét, minden kártyáért egy útvonalat. Az utasok a mozgás során felvehetik az egyes városokba lehelyezett győzelmi pontot érő jelzőket. A mozdonykártyák új generációja +4 jelzéssel ellátott, többszínű lap, ám csak 4 egységnél hosszabb utakhoz használható. Magyar szabály ehhez is elérhető.

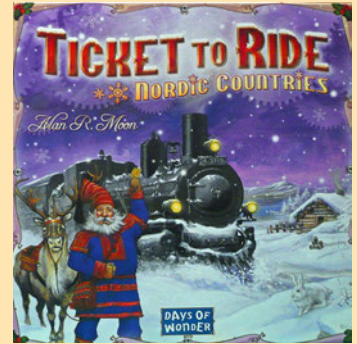
Játékosok száma: 2-5

Játékidő: 45-60 perc



Ticket to Ride: Nordic Countries

A 2007-ben megjelent TICKET TO RIDE: NORDIC COUNTRIES kiváló játék olyan családnak és baráti körnek, akik általában kevés embert tudnak az asztalhoz ültetni. Az északi országokat tartalmazó pályán 2-3 játékos küzdhet a vonalakért. Hangsúlyos az ellenfél elzárása a városoktól, ami egy, az eddigieknél agresszívabb játékot tesz lehetővé. A játékmenet itt is nagyjából megegyező, kis módosításokon esett csak át, témája miatt különleges. Magyar szabály ehhez is van.



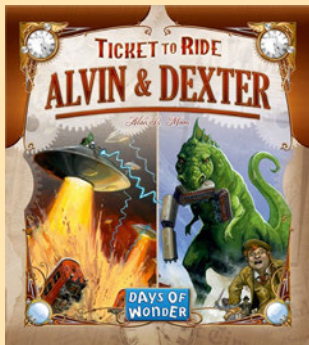
Játékosok száma: 2-3

Játékidő: 45-60 perc

Kiegészítők

Mint társasjátékkal szabadidőnkben is foglalkozó játékosok, tudjuk, hogy a TTR-hez rengeteg (főleg rajongók által készített, ún. fan made) kiegészítő létezik, itt most mégis csak a legnépszerűbb, hivatalos kiadásúakat fogjuk taglalni. Nagy részük kereskedelmi forgalomban nem kapható, elfogyott, vagy szezonális darab.

Ezek mindegyikéről elmondható, hogy a játékot hosszabbá teszik, új szabályokkal bonyolítják, speciális térképeket tartalmaznak, és **alapjáték nélkül nem játszhatóak**. Szükség van egy USA-vagy Európa-térképes alapidobozra ahhoz, hogy az új kiegészítők valamelyikét játszhasd, ugyanis azok nem tartalmazzák a kis műanyag vonalakat.



Halloween Freighter

A HALLOWEEN FREIGHTER töklámpás vagonjai a magyar társasjátékboltokban megtalálhatóak, de hosszabb leírást nem érdemel, mert szimplán 45 új vagon és 3 állomást tartalmaz, mind a halloweeni töklámpások dizájnjában.

Alvin & Dexter

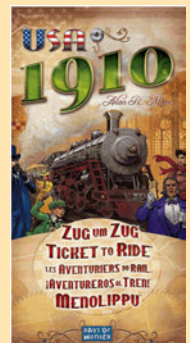
Az ALVIN & DEXTER kiegészítővel a játékot kellően kompetitívvé tehetjük. A szörnyek a saját körünkben mozdonykártyák eldobásával mozdíthatóak. Az általuk aktuálisan elfoglalt városból se ki, se be nem lehet utat építeni, és a játék végén a megszállt városok feleannyi pontot érnek, mint normál esetben.

Olyan kiegészítő, amelyik csak adott alapjátékkal használható, szerencsére kevés van: az EURÓPÁHOZ ad plusz kártyákat az 1912, az AMERIKÁHOZ pedig az 1910.

Ticket to Ride: USA 1910

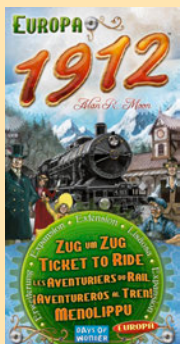
Az 1910-ben 181 új kártya található, benne a 4 MISTERY TRAIN kártya, ami eredetileg külön kiegészítőként volt elérhető. A kiegészítővel többek között az alábbi változtatásokat eszközölhetjük:

- » Nagyváros változat: A játékhoz azt a 35 célkártyát kell használni, ami érinti a nagyvárosokat (New York, Chicago, Miami, Dallas, Houston, Los Angeles, Seattle). Azonban itt nem 3 célkártyával kezdenek a játékosok, hanem 4-gyel, amelyből 2-t kell megtartani a játék elején (és a játék közben is 4-ből lehet választani).
- » Óriás játékmód: Ebben a játékmódban minden célkártya felhasználásra kerül: 5 célkártyából 3-at kell megtartani a játék elején (és a játék folyamán 4-ből kell választani legalább 1-et).



Az 1910-es kis kiegészítő nem tartalmaz magyar szabályt.

Ticket to Ride: Europa 1912



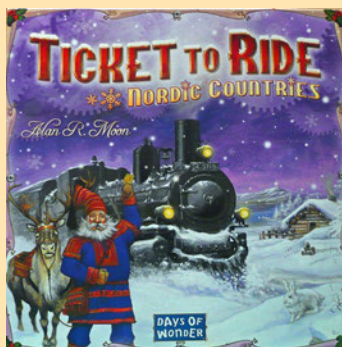
Az 1912 101 új kártyát tartalmaz, bemutatja a raktárakat és a depókat, új lehetőségeket rejtve ezzel a már megszokott pályán. A játék elején mindenki lehelyezheti egyik depóját a táblára, és amikor kártyahúzás akciót hajtunk végre, egy lapot a pakliból kell felhúznia, és a raktárába kell tenni. Ez a lap akkor fog játékba kerülni, amikor valaki abba a városba érkezik, ahol depó van. Ekkor elveheti a depó tulajdonosának raktárában lévő lapokat, és azt a kezébe veszi. A maradék 4 depót saját körünk alatt a táblára tehetjük, de a játék végén az a játékos, akinek több depója maradt a raktára mellett, 10 pontot szerez. Új kártyák a hosszú, a normál, illetve nagyvárosi útvonalak, amelyekkel játszható a Kibővített Európa, a MegaEurópa, vagy az Európa nagyvárosai játékváltozat is. Az itt felsorolt három változat mellett természetesen számtalan lehetőség rejlik az új menetjegyek felhasználására, több és változatosabb útvonal áll rendelkezésre. Magyar szabály ehhez is elérhető.



Ticket to Ride Map Collection sorozat

2007-ben piacra dobták az első nagy dobozos kiegészítőt Svájc térképével. Azóta ez már különálló kiegészítőként sajnos nem kapható, azonban ennek mintájára (és ennek sikere okán) jelent meg az összes többi, jelenleg is forgalomban lévő darab. TICKET TO RIDE MAP COLLECTION néven híresült el a sorozat, aminek első darabja nem volt más, mint a TEAM ASIA & LEGENDARY ASIA néven befutott, 2011-es kiadás.

Ticket to Ride Map Collection 1: Team Asia & Legendary Asia



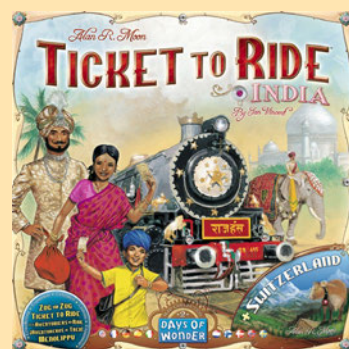
Ázsia fut át az expressz, érintve a legnagyobb városokat. Kétoldalas játéktáblát, a terepre vonatkozó célkártyákat tartalmaz. Játsható egy az egy ellen, vagy kettő a kettő ellen párban is – ezért vált személyes kedvenceim egyikévé, és így a kooperatív játékok kedvelőinek szimpatikusabb lesz. A játékosok száma 6 főre bővült, maximum 3 kétfős csapat versengethet egymással. A célkártyákat akcióból meg lehet osztani a partnerünkkel, emellett azonban figyelni kell a saját kezében lévő darabokra is. Az újdonságnak számító hegyi útvonalak kopást és repedést okoznak a rajtuk utazó vagonoknak, ezeket az útvonalakat X-szel jelölik. Amikor hegyi útvonalra teszünk vagon, annyi vagonunkat kell kidobnunk ahány X jel van az útvonalon, cserébe 2 pontot kapunk darabjáért.

Játékosok száma: 2-6

Játékidő: 60-75 perc

Ticket to Ride Map Collection 2: India & Switzerland

A MAP COLLECTION 2. részeként a Svájc tábla 2007-ben jelent meg, majd újra kiadták 2011-ben – INDIA & SVÁJC néven, kétoldalas játéktáblán jelent meg. A megszokottól eltérően itt már többféleképpen lehet pontot szerezni, például a menetjegyeken több cél található (város–város, ország–ország, ország–város). Ha a játékos több célt is teljesít egy kártyáról, akkor a legértékesebbért kapja meg a pontokat. Ha egyik útvonalat sem sikerül megvalósítani, akkor a legkisebb pontot vonja le a játékos a megszerzett pontjaiból. Az INDIA IAN VINCENT munkáját dicséri, a SVÁJCÉRT azonban még ALAN R. MOON volt a felelős. A játék különlegessége, hogy az eddigiektől eltérően az elhasznált jegyeket kidobjuk a játékból, nem képeznek használt paklit, így a játék véráramába sem kerülnek vissza, és a dupla utakat csak egyszer lehet használni.

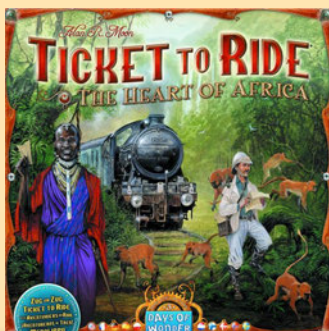


Játékosok száma: 2-4 (India)
2-3 (Svájc)

Játékidő: 60 perc

Ticket to Ride Map Collection 3: Heart of Africa

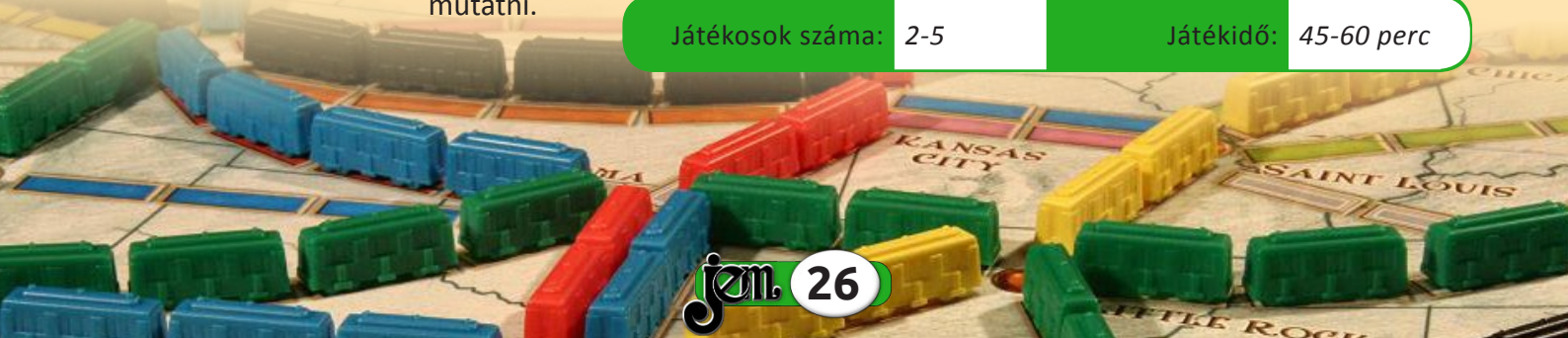
Afrika szívébe utazunk a család 3. tagjával, a HEART OF AFRICA 2012-es kiadásával. 45 új kártyát tartalmaz 3 különböző éghajlaton. Különböző színekkel ellátva játszhatunk sivatagban, dzsungelben vagy zord hegységek ormain. Ezeknek a terepeknek a meghódításához azonban terepkártyákra lesz szükségünk. A játék elején mindenki kap egy terepkártyát, a későbbiekben pedig kártyahúzás akcióból kaphat újabbakat. Ezen kívül a dzsókér vagonkártyák dzsókér terepkártyaként is felhasználhatóak, az útvonal kiépítése után a dobópakli tetejére kerülnek. 5 főnél a játék sok versengéssel jár (a térkép közepén található Afrika szíve miatt), így aki kevésbé kedveli a konfrontációt, az játsszon 4 vagy annál kevesebb fővel.



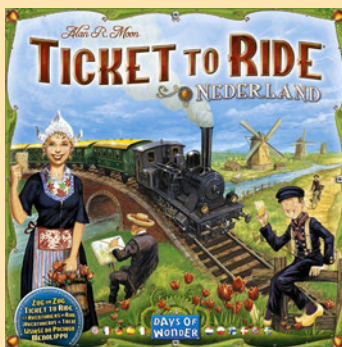
A játék egy régi, 1910-es Afrika-térképet használ, így az azon található földrajzi nevek és elhelyezések nem hibásak, pusztán a tervező kreativitását hivatottak mutatni.

Játékosok száma: 2-5

Játékidő: 45-60 perc



Ticket to Ride Map Collection 4: Nederland



Hollandiában, tulipános kerteken és mesés tájakon ível át a 4. térképes kiegészítő. Új szabályként életbe lép a vám, emellett majd minden várost immár két út köt össze (és használatosak is, függetlenül a játékoszámtól). A játék elején mindenki ugyanannyi vámjelzővel indul, amiket a játék során utak kiépítéséhez használhat. Bármikor beválthatja őket a bankban (vagy más játékosnál), majd felhasználhatja őket a következők szerint: minden dupla vonalért ki kell fizetni a mellette feltüntetett összeget vámjelzővel. Ha a két útból az első épül meg, akkor az összeg a bankba folyik be, ha a második, akkor az első kiépítő játékosnak fizetendő. Ha nincs elég pénzünk, hitelt vehetünk fel, ám a pontozásnál ez hátrányt fog jelenteni. A játék végén a győzelmi pontra bónuszként írható fel a pénz, arányban azzal, hogy a többieknek mennyi van.

A játéktáblán feltüntetett szöveg már-már az olvashatatlan kategóriába tartozik. Nagyon koncentrálni kell, hogy a díszes betűhalmazt egybefüggő szöveggé lássuk. A játék végi vámjelzőkért járó bónuszpontok között túl nagy a különbség, így az a játékos, akinek kevesebb pénze van, akár 1 darabbal is, nagyon nagy hátrányba kerül. Házi szabályként bevezethető, hogy akinek nincs hitele, az 5 ponttal többet kapjon a mögötte végzőhöz képest, így 4 játékosnál 5, 10, 15, 20 pontot kapnak a vámjelzőkért a játékosok. Arra nagyon ügyelni kell, hogy legyen minden útvonalra elegendő pénzünk, így nem csak a vagonokat kell számolgatnunk, hogy elég lesz-e az útvonalra, hanem a pénzünket is. Habár én úgy játszom a játékot, hogy a pénzeim láthatóak, de a szabály azt kéri, hogy ne mutassuk a többieknek. Szerintem az enyémet had lássák, így én is mindig tudom, hányadán állok, és nem kell minden körben újra számolgatnom.

Játékosok száma: 2-5

Játékidő: 45 perc



Ticket to Ride Anniversary Edition

A játék eredeti megjelenésének 10. évfordulója alkalmából idén jelent meg a TICKET TO RIDE ANNIVERSARY EDITION. Gyűjtői változat, amely tartalmazza az USA 1910, és a MYSTERY TRAIN kiegészítőket, valamint az eredetinel másfélszer nagyobb, gyönyörű illusztrációkkal tarkított táblát és egyedileg formázott, festett vagonokat mind az öt játékosnak. A különbözőképpen kialakított vagonokat egyedi, frakciónként eltérő fémdobozkába tehetjük, amíg fel nem használjuk őket. A vagonok közt van zsiráfot szállító utazócircusz, szénszállító, tartálykocsi, személykocsi és metrószerelvény. A kártyákat és a táblát újragondolták, a játékmenet a régi, az élmény leírhatatlan. Limitált szériás kiadás volt, jelenleg OOP (Out of Print – a kiadónál is elfogyott, nem tudni, mikor lesz, ha lesz egyáltalán).



Reméljük, sikerült tisztáznunk a TICKET TO RIDE kiegészítőivel kapcsolatos kérdéseket, és a jövőre rendezésre kerülő versenyhez is meghoztuk a kedvét annak, aki lecsúszott az idei világbajnokságról.



Tadt és drcsaba



Jerusalem

A JERUSALEM játékhoz nekem különösen kedves emlékeim fűződnek, mivel HEGEDŰS CSABA, lapunk kiagyalója ennek a játékszabálynak a magyar fordítására kért meg először, amikor a Társasjátékos Klubba járni kezdtem. A BoardGameGeeken meg is találjátok a fordítást, és bár úgy illene, hogy fejből tudjam a szabályokat, mégis fel kellett lapoznom azt, mivel sok apró részletre kell figyelni a játék során.

Hová kerültem?

Mind térben, mind időben messze kerültünk az „itt és most”-tól, ugyanis a játék kerettörténete szerint a keresztesek által elfoglalt Jeruzsálemben vagyunk, valamikor a XII. században, de még persze a város századvégi visszahódítása előtt. Nemesei családokat képviselünk, akik a város kulcsfontosságú területeit akarják uralmuk alá hajtani, hogy onnan megszerezve a beszedhető erőforrásokat növeljék hírnevüket, amelynek eredményeként ennek maradandó emléket állítva tornyokat építsenek. Ezzel röviden el is mondtam a játék menetét és mechanikáját, ugyanis lényegében az alábbi szekvencia szerint zajlik a játék: katonák kiküldése és a területi fölény megállapítása, a bevétel beszédése, a hírnévpontok kiértékelése, majd azok építésre való elköltése. Lássuk a részleteket!

Kezd a hitetlenek jelenléte szent Jeruzsálemünkben lassan kibírhatatlaná válni. Sok-sok éve, évtizede már, hogy ezek az ördöggel cimboráló átkozott harcosok bevették városunkat, de még sokunk emlékezetében élénken élnek a fosztogatások és gyilkolások képei. Még ma is összerезzenek, és inkább egy kapualjba húzódom, ha valamelyik lovag lovának patáit hallom közeledni a hátam mögött. Márpedig egyebet sem tesznek, csak fel s alá vágtnak és vonulnak a városban, már a piacra sem lehet kimenni úgy, hogy ne beléjük botoljon az ember. Ráadásul egyre csak újabb és újabb épületeket emelnek, ahol hamis istenüket és annak hamis fiát imádják, hogy legyen átkozott mind! Mindenféle náció betette már hozzánk a lábát, köztük valami titkos lovagrend is, akik a Templom-hegy után nevezik magukat. Nem tudom, lesz-e valaha valaki, aki kikergeti ezt a csürhét, mert ha ez így marad, bizony szép városunk örökre a hitetlenek kezén enyészik el...

A táblán a középkori Jeruzsálem negyedeit megjelenítő életképek találhatók, amelyek 5 városrészben zajlanak: a Királyi Palota, a Pátriárkák, a Piac, a Templomosok és a Nemesség. Az öt városrész mindegyike három területre, egy nagyra és két kicsire oszlik – ennek még lesz jelentősége. Van egy hatodik rész is, ez Dávid Tornya, amely különleges terület. A tábla tetején kapott helyet az öt fordulót jelző sáv, a három (a 2., a 3. és a 4. forduló végén aktiválódó) eseménykártya helye, továbbá a tábla közepén a dicsőségpontok sávja. A tábla négy sarkában látható a négy játékos (a négy család) címere, ami egyúttal a toronyépítés helyeként is szolgál.

A játék kezdetekor minden játékos kap egy paravánt, hogy e mögé rejtse erőforrásait, továbbá valamennyi pénzt, a toronyépítéshez szükséges emeleteket, egy bárófigurát és egy pontjelölőt.



Ki akarsz lenni? És mennyid van rá?

Azt, hogy egy fordulóban kit személyesítünk meg, egy sima licitálással döntjük el. Négy lehetséges tisztség van, ezek a Várkapitány, a Kincstárnok, a Tábornagy és a Tengernagy. Mindegyikhez megadott számú fegyverhordozó jár, emellett mindegyik meghatározott különleges képességgel is rendelkezik:

- » A Várkapitány elég, ha a bárójával együtt kettő vagy egy fegyverhordozót rak le egy nagy, illetve kis terület blokkolásához.
- » A Kincstárnok egy ezüstért vehet egy, háromért kettő fegyverhordozót (az árat lásd alább).
- » A Tábornagy vagy átmozgathat két fegyverhordozót, vagy kap egy ezüstöt.
- » A Tengernagy egy ezüstöt kap. (Itt nem tudom, miért fogyott el a tervező fantáziája, és nem adott meg alternatív bónuszt...)

Amikor a licitálás során megszerzünk egy tisztséget, megkapjuk hozzá az adott számú katonát, a bónusz erőforrásokat, és elvehetünk egyet a tisztségekhez járó akciókártyák közül is úgy, hogy megnézzük az összeset, majd eggyel kevesebbet visszateszünk a többi tisztségre való licitáláshoz. Ez értelemszerűen addig zajlik, amíg mindenki meg nem kap egy adott tisztséget, és hát persze az utolsó tisztségre nem licitálunk, azt az kapja, akinek még nincs ilyenje.

Amint ez a fázis lezajlott, elkezdődik a fegyverhordozók lerakása az egyes területekre, méghozzá a licitálás során kapott tisztségek rangsorában. Ekkor jutnak szerephez a bárófigurák is, akiknek az a hatása, hogy egy-egy területet blokkolnak, tehát oda a továbbiakban már nem tehető másik játékos katonája – viszont ennek ára van, hogy legalább 3 katonával együtt kell a bárót letenni, ami kifejezetten az első körben elég drága mulatság. De persze hogy nézne már ki, hogy egy nemest nem vesznek körül a fegyveresei, és csak egymaga császkál Jeruzsálem utcáin?

Ahhoz, hogy ne szaladjon el valakivel nagyon a ló, a játékba beépítettek egy féket, miszerint az, akinek a legmagasabb a tornya, vagy akinek azonos toronymagasságnál magasabb a tisztsége, nem rakhatja le a báróját a Királyi Palota nagy területére – hiszen az eleve 4 győzelmi pontot ad, ami igen szép toronyépítést tud lehetővé tenni.

Enyém a vár, tiéd a lekvár! Vagy a piac!

Ha mindenki lerakta katonáit, megnézzük, hogy az egyes területeket ki uralja, és ki osztjuk a bevételeket.

Elsőként azt nézzük meg, hogy Dávid Tornyának ki az ura, mert hogy ő nemcsak pénzt kap, de még utoljára, mielőtt eredményt hirdetünk, egy katonát innen átmozgathat egy nem blokkolt területre – azaz még akár meg is fordíthatja az erőviszonyokat, ha csak egy katonán múlik a fölény.

Ezt követően megnézzük, hogy az alsó három városrészben, azaz az egy nagy plusz két kicsi területen együttesen kinek van több katonája. Ő megkapja az ott jelölt bónuszokat, tehát

- » egy katona eldobásáért kaphat egy akciókártyát (ezért érdemes pl. annak, aki itt akar fölényt szerezni, egy katonát tartalékolnia a paraván mögött);
- » pénzért győzelmi pontot vehet;
- » győzelmi pontot rabolhat valaki rovására magának a saját jelölőjét eggyel előre mozgatva, a másikat viszont eggyel hátra.

Végül a tábla minden egyes területén (5-ször 3 terület) végigmegyünk, és mindenki, aki az adott területet uralja, megkapja az érte járó jussát, azaz közvetlen győzelmi pontot, további katonákat, pénzt vagy ezek megadott kombinációját.



Amikor pedig ezzel végeztünk, és kialakult a hírnévpontokat jelölő sávon a forduló végeredménye, mindenki köteles – rangsorrendben – ezeket a pontokat építkezésre váltani, még hozzá oly módon, hogy egy emelet ára egyenlő az emelet száma plusz egy pont plusz még egy pont, ha te vagy az, aki a játékosok közül elsőnek építi meg azt a szintet. Például a negyedik szint megépítése akkor, ha mi érjük el ezt elsőként, összesen $4+1+1$ azaz 6 pontunkba kerül. És egy magasabb szintnél bizony nagyon gyorsan fogynak a pontok... A hírnévpontokat nem tartalékolhatjuk, így mindet, ami elégséges egy szint megépítésére, el kell költenünk. A szabály itt nem egyértelmű, ezért mi úgy szoktuk játszani, hogy a töredékpontokat nem nullázzuk le, azokat tovább lehet vinni a következő körre.

Adj király katonát!

A játékot további lehetőségek színesítik, így például három ezüstért vehetünk egy további fegyverhordozót (ezek száma nem korlátozott), de ha nagyon megszorulunk, el is adhatjuk őket, viszont akkor három katonát kell adnunk egy kanyi bizánci érmeért. Micsoda fukarság!

Az építkezés utáni utolsó fázis egy körön belül egy esemény, amire az első és utolsó körben nem, csak a köztes körökben kerül sor. Ezek az események akkor kerülnek felfedésre, amikor a kört jelölő henger alájuk ér a fenti sávon, tehát az adott körben már tudni fogjuk, hogy mi vár ránk, tudunk tervezni velük, ugyanis ezek az éppen kezdődő kör kimenetelét befolyásolják, de csak a kör végén aktiválódnak. A szóban forgó esemény az alábbi négy közül lehet valamelyik három:

- » Trónöröklés: A Királyi palota mindhárom területéről el kell távolítani a katonákat, és vissza kell tenni a készletbe.
- » Pátriárkaválasztás: Mindenki köteles eltávolítani annyi fegyverhordozót a Pátriárkák területéről, hogy csak annyi maradjon, amennyi a legkevesebb katonával rendelkező játékosé.
- » Különadó: Mindenki köteles eltávolítani az összes fegyverhordozót a Piac területéről, vissza a készletbe.
- » Háború: A változatosság kedvéért most a Templomosok területéről kell minden katonát visszatenni a készletbe.

Amikor az esemény lezajlott, a kör véget ért, ekkor mindenki visszaveszi a bárófiguráját a tábláról, de az összes lerakott katonáját a táblán hagyja, érintetlenül, ez lesz ugyanis a következő kör kiinduló állása. Mindenki visszaadja a tisztségkártyáját, a körjelzőt előremozgatjuk, felfedünk egy újabb eseményt, és kezdődhet a következő forduló az újabb licitálással stb.

Az első keresztes hadjárat során a keresztesek 1099-ben vették ostrom alá Jeruzsálemet. Az rohammal bevett városban több napig tartott a fosztogatás, amely során több ezer jeruzsálemi vesztette életét. A keresztesek a környező meghódított területeken királyságot szerveztek Jeruzsálem fővárossal. A királyi palotát a Templom-hegyen, az Al-Aksza mecsetből alakították ki. 1119-ben II. Balduin jeruzsálemi király az épület egy részét átengedte a Hugues de Payns vezetésével szerveződő lovagrendnek, akik innen vették a Templomosok nevet. A Templom-hegy közepén álló Szikladómban keresztény templomot rendeztek be. A Jeruzsálemi Királyság fennállása alatt a keresztények részben felújították a muszlim idők alatt elpusztított vagy leromlott állagú keresztény szent helyeket, részben pedig az eddig kiépítetlen keresztény szent helyeknek állítottak létesítményeket. 1187-ben Szaladin (teljes nevén Szalah ad-Din Juszuf ibn Ajub) egyiptomi szultán rövid ostrom után elfoglalta a várost. A Sziklatemplom tetejéről levetette az aranykeresztet, és elhordatta a márványoltárt. A harmadik keresztes hadjáratban Oroszlánszívű Richárd tervezte Jeruzsálem visszavételét, de a terv kislátástalansága miatt nem indította meg a támadást.

(forrás: Wikipédia)

A játék akkor ér véget, amikor az ötödik kör véget ér, viszont az utolsó körben még az építkezés előtt (ami ott értelemszerűen az utolsó fázis, mivel az utolsó körben nincs esemény) három további bónuszt osztunk ki, úgy mond a király ajándékként:

- » a paraván mögött rejtőző legtöbb fegyverhordozóért 3 hírnévpont jár;
- » akárcsak a legtöbb bizánci érmeért;
- » illetve mindenkinek a legalább egy ki nem játszott akciókártyájáért egy (de csak egy) hírnévpont.

Pár szót azért még szólunk az akciókártyákról, amiket akkor játszhatunk ki, ha ránk kerül a sor, de hogy pl. a katonák lerakása előtt vagy után, azt már mi döntjük el. Ezeknek a kártyáknak a hatása az alábbi lehet:

- » További fegyverhordozó, vagy hírnévpont, vagy pénz, vagy ezek adott kombinációja jár nekünk.
- » Ennek a lehetőségnek a kapott plusz katonákat csak megadott városrészben helyezhetjük el.
- » Mozgathatunk katonákat, ezen belül vagy egy sajátot, vagy egy saját katonánk és egy ellenséges katona helyet cserélhet.
- » Olcsóbban vehetünk katonát, három helyett két ezüstért.

Király játék

Viccen kívül a játék elég király (ha ez a kifejezés még nem ment ki a divatból). Gyors (szerintem nem kel hozzá 90 perc, sokszor elég 60 is), eléggé harcias, de persze nem harci, és az egymással való kitolás szintje sem olyan, amiből nagy sértődések lehetnek. Esetleg a másik győzelmi pontjának elrablásakor merülhet fel a „kivel szúrjak ki” kérdés, de mivel eddig a családdal játszottam ezt a játékot, fiaimnak evidens volt, hogy csakis a papa állhat a „bot rossz végén”.

Egyéb megjegyzéseim: A licitálás nálunk elég békésen zajlik, de szerintem ezt csak mi szoktuk elmismásolni, azért az elég fontos, hogy ki mekkora ármádiával kezd. Dávid Tornyára az első körben nem szoktunk eléggé figyelni, pedig fontos, mert akár fordíthat is a területi többségen az, aki ide befektet. Sokszor elfelejtünk meghagyni egy katonát, hogy érte akciókártyát kapjunk, de erre figyelni kell. Az akciókártyák jók, és egyik sem alkalmas arra, hogy drasztikusan átrendezze az erőviszonyokat, így a szerencse szerepe elég kicsi. A pénz mindig kevés, de szerintem az egy ezüstért három katona beáldozása kicsit magas ár, így mi még sosem adtunk el katonát pénzért, se nem vettünk három ezüstért egy fegyverhordozót. Az események sem egetverően tragikusak, és mivel az egész kör alatt látjuk, hogy mi lesz, elég szépen lehet rájuk készülni.

A szerzőnek nem ez az egyetlen játéka, de bevallom, én nem hallottam még a másiktól, aminek a neve LUNGARNO. A JERUSALEM nem mai játék (2010-es), de mi nagyon kedveljük, jó párszor elő is került, és ahogy ezeket a sorokat írom, most jut eszembe: hé, fiúk, nem játszottunk egy JERUSALEMET?

drkiss



Jerusalem

Tervező:	Michele Mura
Megjelenés:	2010
Kiadó:	Red Glove
Kategória:	Területi többségszerzős játék
Ajánlott életkor:	12+
Játékosok száma:	2-4
Játékidő:	90 perc



kiadói
oldal



board
game
geek

Fungi

Van, aki szereti a gombákat, és van, aki nem. Az azonban tagadhatatlan, hogy a gombaszedés egy teljesen egyedülálló hobbi, és az egyes gombafajok felismerése nem egyszerű dolog. Gyerekkorunk rajzfilmjeinek piros kalapos, fehér pöttyös gombája például egészen kedvesnek tűnhetett, valójában azonban a mérgező légyölő galócát testesítette meg. A játékot eredetileg a TWO LANTERN GAMES jelentette meg MORELS címmel, azonban a PEGASUS SPIELE fantáziát látott benne, és kiadta újból FUNGI elnevezéssel. Ez az erősen tematikus, kétszemélyes kártyajáték a gombaszedés élményét próbálja nekünk visszaadni, miközben bővíti a gombákkal kapcsolatos ismereteinket is.

Gombák és egyéb jóságok

A doboz a játékhoz szükséges kártyákat és a játékszabályt rejt, a kártyák gyönyörűen illusztráltak, a gombák ábrázolásai akár egy szakkönyv lapjain is tökéletesen megfelelnek.

Vannak nappali kártyák, amelyek többfélék lehetnek, ezen kívül kapunk egy pár cipőorrot ábrázoló kártyát, éjszakai lapokat, illetve botlapokat.

A nappali kártyák lehetnek gombák, vaj, cider, serpenyő, kosár és hold; az éjszakai lapokon kizárólag gombák szerepelnek. A gombalapokon jobb és bal oldalon fent szerepel két érték, a serpenyővel jelölt jelzi a gomba ízpont-értékét, a bottal jelölt pedig, hogy hány botra tudjuk becserélni az adott gombát.



A játék célja

A játék célja, hogy gombákat gyűjtsünk, majd azokat ki is süssük. Minél ritkább és ízletesebb gombákat gyűjtünk, és minél speciálisabban készítjük el őket, annál több ízpontot gyűjthetünk, és legyőzhetjük ellenfelünket.

A játék menete

Minden játékos egy-egy serpenyővel kezd, amelyet maguk elé helyezünk, majd kirakunk 8 kártyalapot a nappali pakliból, ez jelképezi az erdőt. Két lap ezek közül a cipőorrot ábrázoló kártya elé kerül, az erdőnek ez a része van közvetlenül előttünk, a többi az erdő mélyét jelenti.

A körünkben az alábbi akciók közül választhatunk:

- » Elveszünk egy kártyát az erdőből.
 - » Elvehetünk a cipőnk orra előtt egyet minden további nélkül.
 - » Elvehetünk egyet az erdő mélyéből is, ekkor azonban annyi botot kell beadnunk, ahányadik kártyát vesszük el a cipőnkől számolva.
- » Elvehetjük az összes kártyát a bomláspakliból.
- » Megsüthetünk három vagy több azonos fajtájú gombát.
- » Eladhatunk kettő vagy több azonos fajtájú gombát.
- » Letehetünk magunk elé egy újabb serpenyőt.

Tekintettel arra, hogy van kézlimit a játékban – nyolc lap –, a kosár igen hasznos tud lenni számunkra. Ha ilyet húzunk, csak leteesszük magunk elé, és a kézlimitünk máris megnőtt kettővel.

Minden gombalapon a gombafaj latin neve szerepel, a szabályban elolvashatjuk az angol nevüket, mi azonban szeretnénk egy kis segítséget nyújtani a magyar nevükkel való megismerkedéshez:

- » *Armillaria mellea* – Gyűrűs tuskógomba
- » *Auricularia auricula* – Júdásfülegomba
- » *Coprinus comatus* – Gyapjas tintagomba
- » *Lentinula edodes* – Shiitake gomba
- » *Grifola frondosa* – Bokros gomba
- » *Leccinum scabrum* – Barna érdestinóru
- » *Boletus edulis* – Ízletes vargánya
- » *Cantharellus cibarius* – Sárga róka gomba
- » *Morchella esculenta* – Ízletes kucsma gomba
- » *Amanita muscaria* – Légyölő galóca



Ha holdat húzunk, akkor azt azonnal eldobjuk a dobópakliba, és húzunk az éjszakai pakliból. Az éjszakai pakliból húzott gombák dupla kártyának számítanak. Ezt azzal magyarázza a játékszabály, hogy a hold fényénél gyűjtött gombák még ízletesebbek – aminek természetesen semmilyen tudományos valóság alapja nincs.

Ha légyölő galóca kerül hozzánk, azonnal le kell raknunk, és a kézlimitünk lecsökken négy kártyára egy kör erejéig; ha éppen ennél több lapunk van, el kell dobnunk azokat.

A gombáink eladásával tudunk botokat szerezni, én azonban

semmi hasznukat nem láttam a játék során. Az erdő elég gyorsan pörög azzal, hogy egy kártyát elveszünk, az utolsót pedig kidobjuk a bomláspakliba, így amire vágyunk, az a következő körben már a cipőnk orra előtt vagy a bomláspakliban lesz, tehát nem kell az erdő mélyén kutakodnunk. Arról már nem is beszélve, ha azonos gombákat sikerül szereznünk, akkor inkább várunk egy harmadikig, hogy kisüthessük, és pontot szerezzünk velük.

Kisütni három vagy több gombát tudunk; ha vajat is szeretnénk a serpenyőbe, ahhoz már négy gomba kell, ha pedig ciderrel akarjuk őket elkészíteni, akkor már öt darabra van szükségünk. Érdekes kihasználni ezt a két hozzávalót, mert még az értéktelenebb gombafajtákat is értékeesebbé tehetik, arról már nem is beszélve, hogy azokból könnyebben gyűjtünk össze többet.

A játék akkor ér véget, amikor az utolsó kártyát is felhúztuk az erdőből. Ekkor összeszámoljuk a kisütött gombáinkon található ízpontokat (hozzáadva a vaj és a cider által adott pluszpontokat), és akinek több van, az nyert.



Vélemény

A FUNGI egy nagyon egyszerű, könnyen tanulható kártyajáték. Aki érdeklődik a gombák iránt, annak érdekes lehet, főleg ha játékosan akarja megtanulni az egyes gombafajok nevét és kinézetét (bár azt azért hozzáteszem, hogy ennél sokkal-sokkal több gombafaj létezik). Nagy kihívást és agymunkát azonban ne várjunk tőle, majdnem csak a szerencsén múlik, hogy ki lesz a győztes. Ha tehetjük, menjünk ki az erdőbe, és gyűjtsünk gombákat élőben, még érdekesebb élmény lesz, de ne felejtsük el őket elvinni egy hivatásos gombavizsgálóhoz, mert az igazi mérges gomba nem csak lapokat dobhat a kezünkől.

Főnix



Fungi

Tervező: Brent Pavis

Megjelenés: 2012

Kiadók: Pegasus Spiele

Kategória: Szettgyűjtögető kártyajáték

Ajánlott életkor: 10+

Játékosok száma: 2

Játékidő: 30 perc



kiadói
oldal



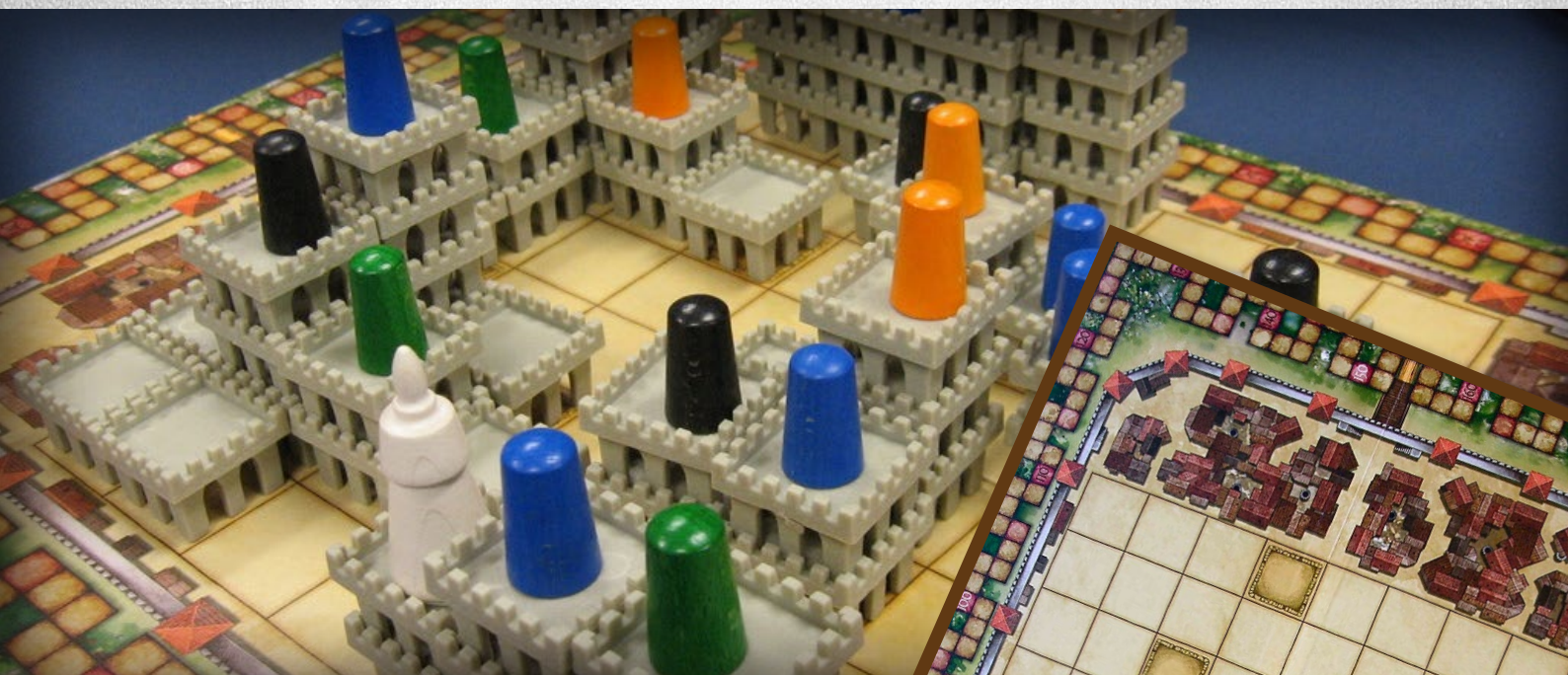
board
game
geek

Torres

A Spiel des Jahres (SdJ) díj győzteseit bemutató sorozatunkban most érkezünk el az ezredfordulóhoz. Ez még az az időszak volt az SdJ életében, amikor a győztes játékok kiválasztásánál figyelembe vették a társasjátékok világában gyakorlottabb játékosok vágyait is. Ma már ezt a célt a Kennerspiel des Jahres (KdJ) díj szolgálja, és a Spiel des Jahres egyértelműen az egyszerű játékmenettel rendelkező, könnyű, családi játékok díja lett. De 2000-ben még a MICHAEL KIESLING és WOLFGANG KRAMER kettőse által jegyzett játék, a csöppet sem könnyed TORRES nyert.

Egy absztrakt királyság

Tehát hiába SdJ győztes, ez a játék az absztrakt kinézetével, összetett játékmenetével nem fér bele a családi játék kategóriájába. A BoardGameGeek (BGG) felhasználóinak szavazatai is egyértelműen erre mutatnak, hiszen míg az általános listán csak a 253., addig a stratégiai listán a 170., és az absztrakt játékok listáján a 9. helyet foglalja el. 60 szavazatból senki nem gondolta azt, hogy ez egy családi játék lenne.



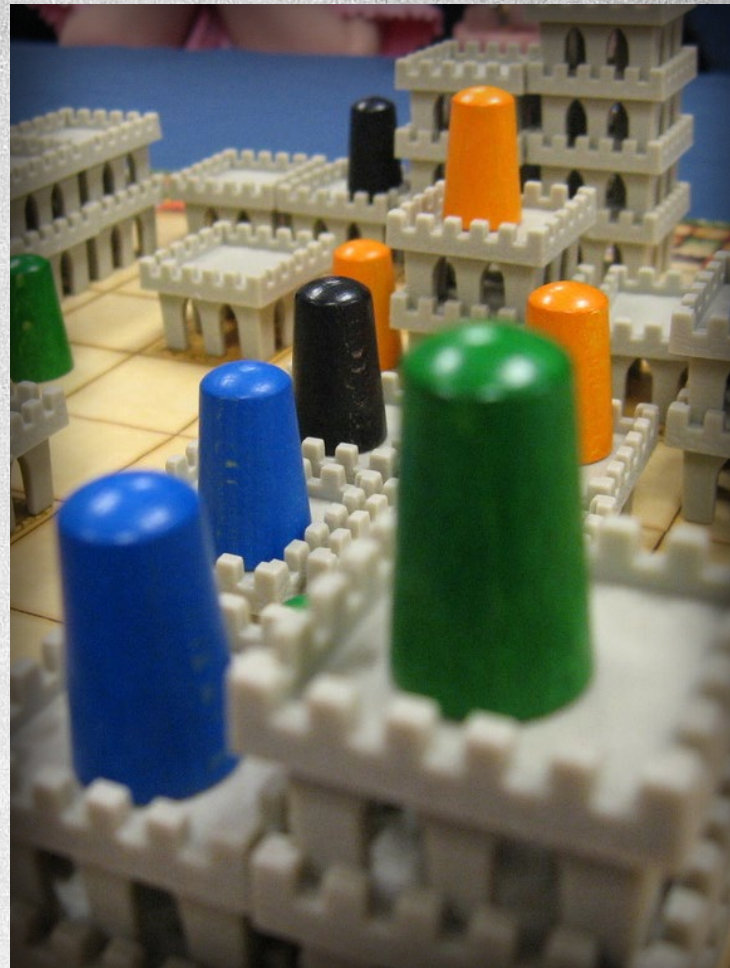
A játékosok egy 8x8-as négyzethálós táblán küzdenek egymással a területekért, illetve a játék háttértörténete szerint a király fiai küzdenek a hatalomért, közben pedig felépítik az ellenséges varázslók által lerombolt várakat, és lovagjait testőrnek küldik a király mellé. Na ez az a háttértörténet, amelyből semmi sem jön le a játék folyamán. Hiába vannak lovagfigurák és egy királyfigura a játékban, ez szimplán egy absztrakt játék, amelyben a 64 mezőre rakosgatunk fel egymezőző várelemeket. 8 vár van a játékban, amelyeket nem lehet összekötni, azaz végig 8 vár lesz, így azok legfeljebb csak a sarkaiknál érintkezhetnek. Természetesen nem csak egymás mellé, hanem egymásra is lehet a várelemeket rakosgatni, viszont nem lehet magasabb a várunk, mint amennyi az alapterület nagysága.

Az 5-ös mint nyerőszám

Minden körben 5 akciópontunk van, amivel gazdálkodhatunk. A játék 2 személynél 12, 3-nál 11, 4-nél 10 körből áll, vagyis ennyiszor 5 akciónk van.

Ebből az 5 pontból az alábbi akciókat hajthatjuk végre:

- » Egy várelem felhelyezése a táblára 1 akciópontért. A várelemeket előre kiporciózzuk, körönként 2, 3 vagy 4 elem áll rendelkezésünkre játékoszámtól függően. Ha nem minden elemet használtunk fel, azokat szétszathatjuk a későbbi körök blokkjai között.
- » Táblán lévő lovag mozgatása. Minden lépés 1 akciópontba kerül, és mindig csak élszomszédos mezőre léphetünk. Viszont nagyon fontos, hogy ha egy várba belépünk egy kapun, akkor azon a szinten egy másik kapun kilépve is csak 1 akciópontot költünk el, márpedig így több mezőt is haladhatunk, és akár irányt is változtathatunk.
- » Lovag felhelyezése. Ez az akció 2 akciópontba kerül. A 6 lovagunkból csak 1 kerül fel kezdésként a pályára, márpedig a pontozásnál szükségünk lesz a többire is. Lovagot csak már fent lévő lovag mellé helyezhetünk fel.
- » Akciókártya felhúzása 1 akciópontért. 3 kártyát húzunk fel, és ezekből 1-et választunk. Kijátszani csak a következő körtől játszhatjuk ki, viszont akkor az már nem kerül akciópontba.
- » Ha végképp nem tudunk mit kezdeni a maradékkal, akkor 1 akciópontért 1 győzelmi pontot vehetünk.



Lovagok mint kakukkfiókák

Előre meghatározott időben, a játék során háromszor, lepontozzuk a várakat. Mindössze két dologért jár pont. Az egyik: a várakban legmagasabb szinten álló lovagunk annyi pontot hoz, ahányadik szinten áll, szorozva a vár alapterületével. A másik: a király testőreinek járó pontok. Mindhárom forduló elején az utolsó játékos felhelyezi a királyt az egyik várba. Azok a lovagok számítanak testőrnek, akik az adott várban az első kör végén az első, a másodikban a második, a harmadikban a harmadik szinten állnak. Ezért 5, 10, illetve 15 pont jár.



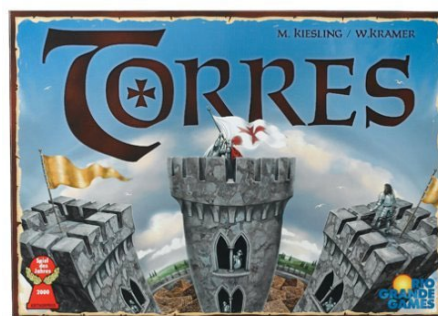
Ennyi a szabály, de ennél sokkal több, igazi „agyégetős”, gondolkodós a játék sok interakcióval. Ha a JEM magazin 18. számában ismertetett [CARCASSONNE](#)-nál azt írtuk, hogy a várak pontozásánál nagyon fontos a kakukkióka módszer – azaz beköltözni egy más által felépített várba –, akkor ez fokozottan igaz ennél a játéknál. Bizony be kell költözni az ellenfél várába, és az a legjobb, ha magasabbra sikerül jutnunk, mint neki. Ehhez igazából nagy segítséget adnak a kártyák (5 helyett 6 vagy 7 akciónk van, átlósan is mozoghatunk, beépíthetünk egy szintet a figuránk alá, 1 helyett 2-t ugorhat a figuránk felfelé stb.). A jó időben kijátszott kártyák eldönthetik a játékot.

Torres mesterei

Haladó verziónál már a várak kezdeti helyzetei sincsenek meghatározva, azokat mi választjuk ki. Továbbá minden akciókártya a kezünkben van, így minden játékos maga dönti el, melyik kártyát mikor akarja kijátszani. Ezen felül mesterkártyákat is kirakhatunk, amelyek 40-50 pontot adnak, ha a kártya által meghatározott értékeléskor megfelelő alakzatban vannak a lovagjaink (például egy sorban vagy az átlón vannak, vagy ugyanazon a szinten állnak stb.).

A TORRES azoknak való, akik nem riadnak vissza egy olyan „száraz”, gondolkodós társasjátéktól, amelyben sok az interakció a játékosok között.

maat



Torres

Tervező: Michael Kiesling és Wolfgang Kramer

Megjelenés: 1999

Kiadók: Rio Grande Games

Kategória: Absztrakt, akciópontból gazdálkodós játék

Ajánlott életkor: 10+

Játékosok száma: 2-4

Játékidő: 45 perc



kiadói oldal



board game geek



Venezia 2099

A cím nem elírás, LEO COLOVINI legújabb játéka a nem oly távoli jövőben játszódik, Velencében. Több hír beszámolt már arról, hogy Velence folyamatosan süllyed, és előbb vagy utóbb végleg elnyeli a tenger. Ebben a játékban a szerző megjósolja a fenyegető véget, és nekünk, műkincsvadászoknak kell megmen-
 tenünk Velence kincseit. Ha valaki azt gondolná, hogy ennél mi sem egyszerűbb, az még nem játszott ezzel a játékkal.

A kezdet

A játék tartalmaz egy speciális táblát, sok jóslatkártyát, egy nagy marék kincsjelzőt, pénzeket, gondolatokat, úszó szigeteket és természetesen Velence térképét a lagúnákkal. A tábla nagyon különleges, ilyen én még nem láttam, pedig már sok játék megfordult a kezemben. Műanyagból van, és 8x8 egységre van felosztva, mint egy mátrix (térháló), az egységeknek mind a négy sarka pedig egy-egy kis mélyedést tartalmaz. Ezekbe az egységekbe kerülnek a térképlapok és az úszó szigetek minden játék elején véletlenszerű sorrendben helyezve, így a játéktábla több millióféleképpen állítható össze. A kis mélyedések nem véletlenül kerültek az egységek sarkaiba, ezek szolgálják a lapok könnyű kiemelését a sűrűn telepített tábláról.

Miután a lapok a helyükre kerültek, mindenki megkapja 2 gondolatját (ezek igen hasznosak lesznek a játék alatt, de a végén nem érnek semmit), a kalandorfigurá-
 ikat, az aranypénzeiket és a jóslatkártyákat. Már csak a kezdőjátékost kell kijelölni, és indulhat a kaland.



Tesztek, veszek, gyűjtögetek

Minden játékosnak a körében 3 feladata van: mozgatja valame-
 lyik kalandorát bármelyik (vízszintes, függőleges, átlós) irányba bármennyi mezőt, majd kincset szerez, és végül bevált egy jóslatot.

Az akciókat ebben a sorrendben kell végrehajtani, az első kettő opcio-
 nális, de a harmadik kötelező. A mozgásnál van egy-két kitétel és kivétel, miszerint egy térképlapján csak egy kalandor állhat; nem lehet átugrani egy másik kalandort, de még a saját másik kalandorunkat sem; vízen nem tud járni a kalandor még a jövőben sem; de az úszó szigetre annyian állnak, ahányan csak akarnak. Miután kimoztuk magunkat vagy egyhelyben maradtunk (mondtam, hogy opcionális), jön a kincs begyűjtése, ami nagyon egyszerű lesz. Megvizsgáljuk a térképlapján található számot körülvevő kör színét, és egy annak megfelelő színű kincs-
 jelzőt elveszünk a közös készletből, majd azt a saját készletünkbe transzportáljuk. Ennyi. Ja, nem, azért ilyen egyszerűen és olcsón mégsem jutunk az évszázadok során felhalmozott kincsekhez. Minden kincs begyűjtéskor fizetnünk kell, méghozzá pontosan eggyel többet, mint amennyi érmet az adott térképlapján található. Így az első alkalom-
 mal 1, a második alkalommal 2, a harmadik alkalommal 4 és így tovább, egyre több érmet kell letennünk a lapkára. Viszont ilyenkor nem téveszthető szem elől, hogy érmeink száma a já-
 ték múlásával egyre kevesebb lesz, soha sehonnán nem kapunk utánpótlást, ezért jól meg kell gondolni, mikor mennyit áldozunk egy kincs megszerzésére. A kincs begyűjtése vagy nem begyűjtése (ez is opcionális) után jön a várva várt pillanat, beteljesül egy jóslat, és Velence egy része elsüllyed.



A jóslatok beigazolódnak

A jóslatok minden esetben beteljesülnek, de azt, hogy mikor melyik, nem lehet pontosan tudni. Minden térképlapka tartalmaz egy számot és egy hozzá tartozó színt. Ugyanezekkel a számokkal és színekkel vannak ellátva a jóslatkártyáink is, amiket a játék elején véletlenszerűen kapunk meg, és azok a kezünkben tartva várják sorukat. Minden játék alkalmával játékoszámtól függetlenül lesznek olyan lapok, amelyek semelyik játékoshoz sem kerülnek, de hogy melyek ezek a lapok, csak a játék végén tudjuk meg. A körünk végén mindig a nálunk lévő legalacsonyabb sorszámú lapkát játsszuk ki magunk elé, színekre tekintet nélkül, és amelyik lapot kijátsszunk, az ahhoz tartozó térképlapka megfordul (hála a tábla kialakításnak igen könnyedén), és ezzel azt el is nyelte a tenger. A lapkán lévő érmék az enyészete lesznek, majd egy későbbi játékban biztos ezeket fogjuk felhozni a víz alól, a kalandorok pedig a vízen lebegnek, míg gazdája nem dönt a sorsukról. Minden játékos a köre végén kijátsszik egy jóslatkártyát, és elsüllyeszti a hozzá tartozó területet. Ez a játék végéig, azaz amíg mindenkinek el nem fogynak a lapjai, így lesz.

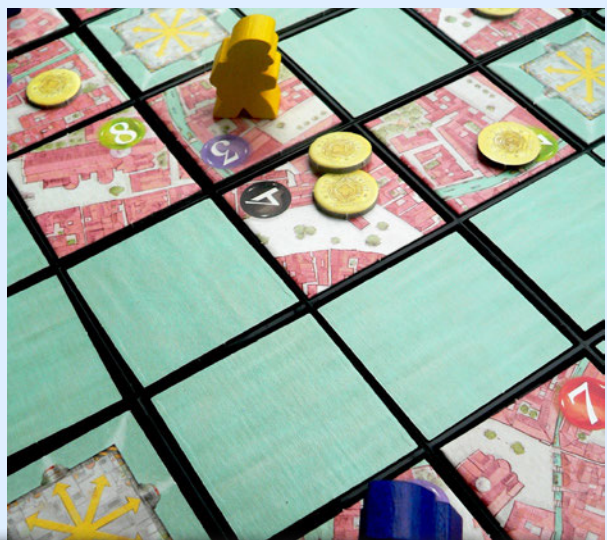


Ember a vízben!

Az éppen vízen hánykolódó kalandorunk sorsa a mi kezünkben van: vagy kimentjük, vagy hagyjuk a hullámsírban. Ha kimentjük, csak az egyik gondolánkat kell hadra fognunk, és kalandorunk ismét szárazföldön terem, méghozzá Velence bármelyik területén, ami még nincs víz alatt. Ha nem mentjük meg, mert nem akarjuk, vagy egyszerűen nem tudjuk, akkor az a kalandorunk több kincset nem szerez nekünk ebben a játékban. Megfontolandó, hogy elveszítsünk-e egy vagy több kalandort, ha meg tudjuk menteni, mivel a játék végén az életben maradtak meghálálják gondoskodásunkat. Gondoláinkat még arra is használhatjuk, hogy nagyobb távolságokat és kacifántos utakat írjunk le kalandorunkkal, és lehetőséget adnak arra is, hogy egy szigetlapkán ragadt kalandorunk átutazzon egy másik lapkára.

Futunk, hónunk alatt a kincsekkel

A játék a fent leírtak alapján zajlik, és a játékosok a többiek által kijátsszott lapok alapján megpróbálják felmérni annak lehetőségét, hogy mikor melyik lapka fog elsüllyedni, megfordulni. Ami teljesen biztos, hogy a 2-es számú lapkák mind szárazon maradnak, mivel ilyen kártyák nincsenek. Ha már mindenhol azt látjuk, hogy 4 vagy annál nagyobb értékű lap van kijátsszva, akkor a 3-as lapok is biztonságba kerülnek, és így tovább. Ezen kívül azt is tudjuk, hogy a nálunk lévő lapok mikor fognak kijátsszásra kerülni, így ha ezeken a lapkákon lépkedünk, és megfordulásuk előtt lelépünk róluk, akkor is biztonságban érezhetjük magunkat. Van még színenként 1 speciális lapka, amelyekre nem számok, hanem egy X van írva. Ezek a 8-as lap után lesznek kijátsszva, ekkor fordulnak meg a hozzá tartozó lapkák. Miért van rajta X, és miért nem 9? Talán azért, mert ennek a lapnak az értéke nem állandó, hanem a játék végén az azonos színű nem lefordított térképlapok számától függ.



Végelszámolás

Amint mindenki kijátsszotta kezéből az összes kártyát, megkezdődik a pontok összeszámolása. Na, ez sem az eddig megszokott módon történik, mivel kincseink értékét a színéhez tartozó meg nem fordított térképlapok száma fogja meghatározni. Például ha a sötétbarna kincshez tartozó lapokból 1 van felfordítva, akkor 6 pontot, ha 2 lapka látszik, akkor 3 pontot, ha 3 lapka, 2 pontot, ha pedig 4 lapka látszik, 1 pontot ér egy kincs. Színenként végigszámoljuk kincseinket, és ezután kalandoraink után kapunk pontot, éppen annyit, amennyit az a lapka mutat, amin állnak. Az X-en álló kalandor kétszer annyi pontot ér, amennyi a még fel nem fordított ugyanolyan színű lapok száma. Így ha a lila X-en áll az egyik kalandorunk, és ezen kívül még 3 lila lapka látszik, akkor ezért a kalandorért 8 pontot zsebelhetünk be. Ezután megszámoljuk érméinket, ha még maradt, és mindegyikért felírunk 1-1 pontot. A gondola semmit nem ér a játék végén. Ezen pontokat összeadva kialakul a végső eredmény.



Pro és kontra

A játék sok új elemet tartalmaz, mint a spéci tábla, a lapok kijátszásának mechanizmusa, a kincsszerzés módja, a pontozás és a pozíciók értéke, ezért egy kellemes és innovatív játéknak tartom. De mint minden érmének, ennek is két oldala van, és az itt is sötétebb, mint a másik oldal. Ami rögtön szemet szúrhat, az a grafika. Nem sikerült valami pazar világot teremteni ennek a játéknak, pedig még nincs megírva, hogy a jövő milyen lesz, a színek nagyon halványak, jelentéktelenek, olyan mintha egy prototípussal játszanánk. Lehetett volna sokkal színesebb, futurisztikusabb a látványvilág. A térképlapok nincsenek összhangban egymással, széleik nem illeszkednek egymáshoz.

A lapok számai mögött lévő színek is lehetnének karakteresebbek, például a világosbarna és a sötétbarna (nekünk ilyen színeknek tűnnek) alig megkülönböztethetőek, ezért ha nem a maximális játékos játszik és lapokat, illetve lapkákat kell kivenni a játékból, akkor ezek egyikét szoktuk eltávolítani, hogy ne zavarodjunk meg.

A játék végi pontozást papíron kell vezetni, pedig a tábla széle is alkalmas lenne erre a célra. Én vettem öntapadós számokat, és a műanyag tábla szélére felragasztottam őket. Mi az értéklésnél a kalandorainkat értékeljük először, és a tábla mellett az egyikkel lépjük le megszerzett pontjainkat. Így nem kell papír, ceruza és külön pontjelző sem. A tábla 4 szélén található egy-egy hosszanti bemélyedés, amiről szintén nem tudni, hogy minek van ott, de mi legfeljebb 4 játékos esetén itt tároljuk pénzeinket és a megszerzett kincseinket.

Mindent egybevetve a egy szerethető játék, és szerény véleményem szerint ott lesz a 2015-ös Spiel des Jahres díjra nevezettek között.

Jó játékot!

drCsaba



Venezia 2099

Tervező:	Leo Colovini
Megjelenés:	2014
Kiadó:	Piatnik
Kategória:	Moduláris táblás, gyűjtögetős játék
Ajánlott életkor:	8+
Játékosok száma:	2-5
Játékidő:	45 perc



kiadói
oldal



board
game
geek



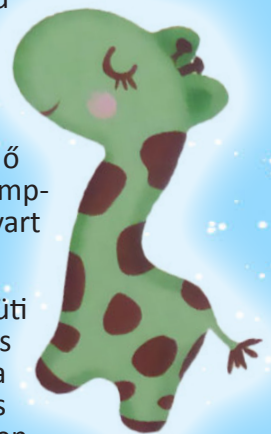
Szép álmokat!

A KELLER & MAYER kiadó, ahogy azt már megszoktuk, ismét egy nagyon szép grafikájú és kivitelű, kedves játékot készített a legkisebbek számára. Az esti lefekvés sok családban sarkalatos kérdés, ezt a témát felkarolva itt a játékosoknak kell ágyba bújtatni a gyerekeket.

Mindenki különböző színű, gyönyörű ágyacskákat választ (játékoszámtól függően kettőt, hármat vagy négyet), amelybe majd az ágyneműt, a gyermeköt és természetesen az alvós állatkát kell bepakolni. Akinek minden ágya tele lesz, minden „gyermeke” békésen alszik, az lesz a győztes.

Ehhez nem kell mást tenni, mint dobni a különleges dobókockával. Ha párnát dobunk, választhatunk egy párnát, ha takarót, egy takarót. Ha gyerekfejet dobunk, választhatunk egy gyermeköt, ha az állatfejet, akkor egy alvós állatkát. Az ötödik oldalon lévő várásfalca dzsókerként működik, vagyis bármit választhatunk a még asztalon lévő dolgok közül. Az ágy és az ágynemű színének, a gyerekek pizsamájának és az alvós állatka fajtájának nincsen gyakorlati jelentősége, viszont mind nagyon szép, mondhatnám cuki. Mindenki szépérezke és ízlése szerint válogathat, amíg persze el nem viszik előle, amit ő szeretett volna választani. Már itt felmerül a kompromisszumra való készség, és még a fő csavart nem is említettem!

A dobókocka hatodik oldalán egy süti látható. Süti? Lefekvéskor, fogmosás után? Eleve problémás. Annál inkább a hatása: vegyél el valakitől egy tetszőleges figurát. Azt hiszem, ez a fajta interakció ebben az életkorban biztos, hogy nem a jó hangulatú játékot és tanulást szolgálja – akinek van másmilyen tapasztalata, örömmel hallgatom. Szerintem eleve nehéz a gyerekeket arra szoktatni, hogy nem mindig ők győznek, és a jó játék nem csak a győzelemről szól.



Tehát a nehezen begyűjtött, édes kis zöld zsiráfkat valaki csak úgy elveszi? Lehet kockáztatni a sértődést, én mindenesetre ajánlok néhány játékvariációt a sütiire:

- » Működhet ugyanúgy dzsókerként, mint a varázspálca.
- » Cserélni lehet egyet a saját és az asztalon levő figurák között. (Előfordulhat, hogy sok egyformát dobtunk, és a két ágyunkra van már négy párnánk, de nincsen még gyerkőcünk.)
- » Cserélni lehet egy játékos társal, ha ő is beleegyezik.
- » Csak olyan dolgot lehet elvenni egy másik játékostól, ami neki fölösleges.



Az győz, akinek először sikerül az összes ágyacskáját bepakolni: párna, takaró, gyerek és alvós állatka.

Mivel a formák és a színek nagyon szépek, a kisgyerekek egyedül is szívesen előveszik majd a játékot, és csak tét nélkül pakolgatják az ágyakba az aludni vágyókat, evvel is fejlesztve szín- és harmóniaérzéküket. Csak semmi süti!

Szép álmokat!

mandala



Szép álmokat!

Tervezők:	Gröber Gabriella és Kőműves András
Kiadó:	Keller & Mayer
Kategória:	Szettgyűjtögető játék
Ajánlott életkor:	3-6
Játékosok száma:	2-4
Játékidő:	10 perc





Tilt

A TILT egy nagyon ötletes egyszemélyes készségfejlesztő játék. Figyelni és gondolkodni kell ahhoz, hogy ügyesen megoldjuk a feladatot, és nem árt előre látni, hogy bizonyos mozdulatoknak mi lesz az eredménye.

A játékhoz egy nagyon érdekes tábla tartozik, amelyet nem minden nap lehet látni. Két darabból áll: magából a játéktérből és egy talapzattól, amire rá kell rakni a játékteret. A játéktérnek az alján van egy domború felület, amit a talapzat kijelölt helyére lehet illeszteni – a játéktér így mozgathatóvá válik a talapzaton. A mozgásnak nagyon fontos szerepe van a játékban. A tábla négy irányba billenthető: előre, hátra, jobbra, balra.

A tábla mellett különböző formájú és funkciójú elemek is tartoznak a játékhoz: 2 db zöld csúszka, 4 db kék csúszka és 6 db szürke akadály.

A táblának van egy kerete, ami azért van, hogy a csúszkák ne csússzanak le a játéktábláról. A táblában „járatok” vannak, amiben a csúszkák haladni tudnak. Mindegyik csúszkának és akadálynak az alján van egy plusz forma, ami segítségével stabilan bele lehet rakni őket a tábla járataiba. Az akadályok négyszög alakúak, így ezek ott maradnak, ahova le lettek rakva. A csúszkák kör alakúak, ezért mozogni tudnak a járatokban.

A feladat az, hogy a tábla közepén lévő lyukba juttassuk a zöld csúszkát anélkül, hogy a kék is beleesnének. A lyukba esett csúszkák a talapzat mélyedésébe kerülnek, amiket később természetesen ki lehet venni onnan. A csúszkák úgy mozognak, hogy a táblát a négy irány valamelyike felé billentjük. A megfelelő sorrendű billentésekkel megoldható a feladvány. A legfontosabb szabály, hogy mindig addig kell csúsztatni a csúszkák, amíg vagy fálnak, vagy akadálynak nem ütköznek, vagyis nem állhatnak meg menet közben.

A játék 40 darab 4 nehézségi szintbe sorolt, fokozatosan nehezülő feladványt tartalmaz. Ajánlott sorrendben végrehajtani a feladványokat, mert az első pár csak azért van, hogy megszokjuk a billegetős mechanizmust. Mindegyik feladvány a kezdőfelállást mutatja – minden elemet oda kell rakni, ahol a kép mutatja. A játék folyamán különböző mennyiségű elem kerül fel a táblára. A nehézséget nem a csúszkák száma adja, persze az is nehezítés lehet, viszont a csúszkák és akadályok elhelyezkedése jobban befolyásolja a nehézségi szintet.

A billegetős mechanizmus élvezetessé teszi az amúgy nem könnyű játékot. E nélkül nagyon macerás lenne az elemek mozgatása, mert akkor mindegyik csúszkát egyesével kéne végigvezetni egyik pontból a másikba, és könnyen bele lehetne kavarodni, hogy melyik elem volt, vagy éppen nem volt még mozgatva.

Mindent egybevéve, szerintem nagyon ötletes és jópofa játék, viszont sokat kell gondolkodni, hiába tűnik könnyűnek, hogy esetleg csak össze-vissza kell billenteni a táblát.

Anett



Tilt

Megjelenés:	2014
Kiadó / Forgalmazó:	ThinkFun / Gémklub
Kategória:	Egyszemélyes készségfejlesztő játék
Feladatok száma:	40
Ajánlott életkor:	8+



3 Gémklub mini

Nemrég került a boltokba a GIGAMIC kiadó három gyerekeknek szánt játéka, melyek a mintafelismerés mechanikája köré épülnek. A TUTTI FRUTTI az óvodás korcsoportot célozza meg, a másik két játék inkább nagyobbaknak való. A DIFFERENCE kifejezetten csöndben üldögélős, gondolkodós, szemben a GLOOBZZal, ami egy jópofa gyorsasági partijáték.

Tutti Frutti

A játék 48 darab korongból áll, a korongok mindkét oldalán egy-egy gyümölcs rajzával – van kezük, lábuk, és vicces pofákat vágnak. Ezeket szétszórjuk az asztalon, majd mindenki kap egy korongot, és máris kezdődhet a játék. A feladat az, hogy a nálunk lévő korongtorony tetején vagy alján lévő gyümölccsel megegyező korongot találjunk. Ha megvan, azt felvehetjük, és úgy rakjuk rá a korongjainkra – vagy alá –, hogy a megegyező gyümölcsök egymás felé nézzenek. Az asztalon lévő korongokat keresgélés közben meg lehet fordítani. A játéknak akkor van vége, ha az összes korong elfogyott, vagy már senki nem talál párt magának. Az a nyertes, aki több korongot gyűjtött össze, és nem hibázott a párosítás során.



Gyümölcsnek nevezzük a növény érett, az esetek többségében lédús, húsos magházát vagy magházait. Zöldségnek növény ehető részeit hívják, mint a gyökerét (pl. répa), gumóját (burgonya), szárát (zeller), levelét (saláta) vagy bimbóját (kelbimbó).

Van pár olyan gyümölcs a játékban, amiről fogalmam sincs, hogy micso-da – szerencsére pár játék alatt nem jutottunk el odáig, hogy a gyerekek ezzel kapcsolatban kínos kérdéseket tegyenek fel. A rajzok közt feltűnik a paradicsom is, ami a közhiedelemmel ellentétben gyümölcs, nem pedig zöldség.

A botanikai vitaindításon kívül a játék kiválóan alkalmas a szem-kéz koordináció és a formafelismerés fejlesztésére, a kicsiknek pár alkalomra vidám időtöltésre ad lehetőséget. A TUTTI FRUTTI egy egyszerű párkeresős játék a legkisebbeknek, 4-5 éves gyerekek jól eljátszanak vele, de nagyobbaknak már unalmas lehet.

Difference

Mindig meglep, hogy egyesek miből nem képesek társasjátékot csinálni: növénytermesztés, bányászat, erősáramú elektromos hálózat építése stb. CHRISTOPHE BOELINGERnek az ARCHIPELAGO és a DUNGEON TWISTER megalkotása közt jött az a gondolat, hogy a gyermekmagazinokból jól ismert "Találd meg a különbséget a két kép között" feladatokból készítsen egy társasjátékot.





Az alapkoncepció egyszerű: végy egy szép képet, majd készítsd el 25 változatát úgy, hogy mindegyiken csupán 1 apróságot változtatsz. Az eredeti képet dobd el, így mindegyik két kép között pontosan kettő különbség lesz. Összesen 4 “különböző” kép van a dobozban, mindegyikből 25-25 változat. Két kép – a mocsaras és a halászos – nehezebb, apróbb eltéréseket tartalmaz, mint a másik kettő, a cirkuszos és a város.

A játék úgy zajlik, hogy a képek közül felcsapunk egyet, a maradékot egyenlően szétosztjuk a játékosok közt. Mindenki csak egy lapját nézheti, és meg kell találnia a két különbséget a felcsapott és a saját lapja közt. Akinek ez először sikerül, az felkiált, hogy “Megvan!”, megmutatja a két eltérést, majd a felcsapott kártyára ráhelyezi az ő lapját, így a következő körben már ehhez a laphoz képest kell megtalálni a különbségeket – ami igazából csak már csak egy különbség, hiszen a lent lévő lapon az egyik eltérés egyedi, az a többi kártyán nincs meg. Az nyeri meg a játékot, aki elsőnek tud megszabadulni az összes lapjától.

Kiválóan alkalmas egy gyors esti játékra lefekvés előtt vagy nyaralás alatt a szieszta közbeni időtöltésre, de a dobozra írtakkal ellentétben hatan biztosan nem lehet játszani – ha csak négyen ülnek körbe, akkor is az egyik játékos, akinek nem fejjel lefelé vagy oldalra áll a kép, előnyben van a többiekhez képest. Pár játék után akaratlanul is megjegyezzük, hogy merre kell keresni a különbségeket, a játék csak akkor lesz élvezetes, ha minden játékos egyformán ismeri a képeket. Mivel apró színbeli eltérések is vannak, szintévesztőknek vagy színvakoknak nem ez lesz a legjobb játék, és az sem árt, ha a játékos jól lát közelre. A festmények gyönyörűek, a megjelenésre nem lehet panasz – viszont találtunk pár nyomdahibát, ami egy más típusú játékban senkit nem zavarna, de itt már egy 1 mm-es elcsúszás is szembetűnő.

Az biztos, hogy egy kisebb csapat zsiszegő gyereket pár perc alatt csendben üldöglővé varázsol.



Gloobz

Azt előre le kell szögezmem, hogy nem szeretem az ügyességi játékokat. Sokkal többre értékelem, ha egy játék a logikai képességeimet vagy akár a szerencsém teszt próbára, mint a kézügyességemet. Ehhez a játékhoz nem is volt sok kedvem leülni játszani, de mégis két perc alatt magával ragadott. Lassan már egy hete minden este – a fogmosás és a lefekvés közt – GLOOBZ-partit tolunk a gyerekekkel.

Adott 3 festékes vödör: piros, kék és sárga; 3 furcsa alakú fehér szörnyecske – ők a Gloobzok –; valamint egy színes figura – ő a MegaGloobz. Ezeket a puha műanyag figurákat az asztal közepére egy körben helyezük el. A soron következő játékos elkiáltja magát, hogy “kevesebb Gloobz” vagy “több Gloobz”, majd felcsapja a pakli tetején lévő lapot.



Ezek a lapokon általában a 3 Gloobz képe szerepel különböző színekben, méretekben, össze-vissza elforgatva. Lehet rajta 1, de akár 10 Gloobz is. Ha a “kevesebb Gloobz” hangzott el, akkor az a feladat, hogy azt a színű festékes hordót kapjuk fel az asztalról, ami nem szerepel a lapon, vagy ha az összes szín szerepel rajta, akkor ami a legkevesebb. Hasonlóan kell a háromféle figurával is eljárni: Ha a “több Gloobz” hangzott el, akkor azt a színű hordót és Gloobzt kell felkapni, amelyik a legtöbbszor szerepel a képen. Ha több színre vagy figurára illik a feltétel, akkor bármelyiket fel lehet kapni. Ha viszont a felcsapott kártyán egy MegaGloobz van, akkor csak a MegaGloobz figurát szabad felvenni. Ha egy nagyító van a képen, akkor bármelyik figurát fel lehet kapni. A szabályosan felvett figurákért 1 pontot kapunk, a hibásan felvettekért pedig -1 pontot. A hibásan felvett figurákat nem ér visszarakni. Az győz, aki a játékosok számától függő pontszámot először eléri.



A csavar ott van a dologban, hogy kell némi gyakorlás, hogy ráálljon az ember agya arra, mit is kell éppen csinálni – és nincs idő gondolkodni, hiszen ez egy gyorsasági játék. A színeket a legkönnyebb kiválasztani, a Gloopzok beazonosítása már egy fokkal nehezebb, főleg ha 5-6 figuránál több van a képen – az agyad próbálja számolás nélkül eldönteni, hogy melyik figurát kéne felkapnod, de beletelik pár másodpercbe, amíg rájössz, hogy ez némi koncentráció és odafigyelés nélkül nem fog menni, majd ismét pár másodpercig próbál mindenki csöndben számolni, és akkor valaki a figurák felé nyúl, és tudod, hogy nincs több idő, és te is felkapsz valamit...



A játék neve eredetileg Globz lett volna – ami némileg jobban illett volna az egyszemű szörnyecskékre –, de jogi problémák miatt át kellett nevezni, ugyanis már létezik egy ilyen nevű játékfejlesztő cég.

A GLOOPZ egy gyors, vicces játék, ám folyamatos figyelmet és koncentrációt kíván, remekül fejleszt a szín- és formafelismerést. Elvileg 6-an lehet játszani – fontos lenne, hogy mindenki ugyanolyan könnyen el tudja érni a figurákat – de ez 4 játékos fölött már nehezen megoldható, viszont egy csapat kiabáló gyerek ebből nem fog problémát csinálni.

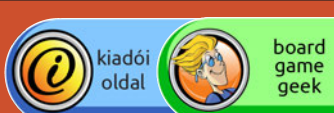
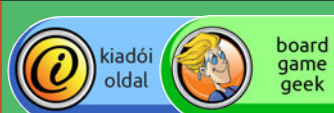
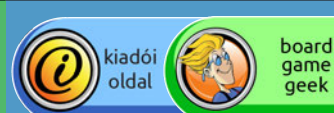
Vili



Tutti Frutti

Difference

Gloopz

Tervezők:	Theodora Design	Christophe Boelinger	Alexandre Droit
Megjelenés:	2014	2009	2014
Kiadó / Forgalmazó:	Gigamic / Gémklub		
Kategória:	Mintafelismerő játék		
Ajánlott életkor:	4+	6+	6+
Játékosok száma:	2-6	2-6	2-6
Játékidő:	20 perc	20 perc	20 perc
   			

Mi így játszunk: Dominion

A legjobbak azok a játékok, amelyekkel többféle módon is lehet nyerni. A játék kiismerése, a játék mechanizmusának részletes megismerése egy igazi társasjátékosnak külön izgalmat jelent. Van, aki viszont rögtön „partiban” szeret lenni gyakorlottabb játékosok ellen is, vagy előfordul, hogy pár játék után sem sikerül megtalálni a legjobb taktikát, és elkel néhány tipp. Ezzel a rovattal ebben szeretnénk segíteni különböző kipróbált, begyakorolt, megvitatott taktikák leírásával. Azt itt leírt stratégiák több játékon át voltak tesztelve, de ez nem azt jelenti, hogy ha valaki ezt használja, biztos út vezet a győzelemhez, de megkönnyítheti azt.



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 kezdő DOMINION-játékosokat gyakran elbűvöli a sok kártya, mindenből akarnak egyet, mindent ki akarnak próbálni. Nincs ezzel semmi gond, amíg nem ismerjük a játékot, illetve a lapok működését. Így egy profi ellen bizony veszíteni fogunk, de ez elengedhetetlenül szükséges, hogy tudjuk, mi mire jó, és hogyan működnek a bónuszok. Egy profi játékos anélkül is fel tudja mérni, hogy mire van szüksége az éppen kisorsolt készletből, hogy ténylegesen ismerné a lapokat, elég csak elolvasnia mit tudnak, milyen bónuszokat adnak.

A játék alapja

A DOMINION tulajdonképpen arról szól, hogy – "DOMINION-szaknyelven" szólva – ki épít sikeresebb "engine"-t. Az engine angolul motort jelent, és ez nagyon jól visszaadja, hogy mit is értünk ez alatt. Egy motornak számtalan alkatrésze van, mindre szükség van, hogy működjön, illetve különböző motorok különböző alkatrészekkel, más-más hatékonysággal működnek. A DOMINIONBAN a kártyák jelentik a motor alkatrészeit, és ennek a motornak kell kitermelnie a lehető legtöbb győzelmi pontot számunkra.

A játékban kétfajta motor létezik:

Csak a pénz számít...

Az egyik motor tulajdonképpen az összes felállásba bele van építve, ez pedig nem más, mint a „pénzmotor.” Az ezüstök és aranyak mindig rendelkezésünkre állnak, és minél többet vásárolunk belőlük, annál nagyobb a valószínűsége, hogy a kezünkben lévő 5 kártyából nagy értékű győzelmpont-kártyákat vásárolhatunk. Ez a taktika bár túl egyszerűnek tűnik, valójában rettentően erős tud lenni, hiszen a speciális kártyakombinációk alkalmazásához szükséges, hogy több megfelelő lap legyen a kezünkben, és ez nem mindig jön ki, a kincskártyákkal azonban nem szükséges így kombinálni. Talán ki lehet jelteni, hogy ha nincs ellenfelünknek olyan motorja, ami beleköp a pénzlevesünkbe, akkor ez egy nyerő taktika lehet.



...vagy mégsem?

Természetesen a DOMINION nem lenne ilyen sikeres játék, ha a legegyszerűbb taktikával lehetne a legkönnyebben nyerni. Hiszen mit ér a pénzmotor, ha egy boszorkánnyal telepakoljuk ellenfelünk pakliját átkokkal? A másik fajta taktika az „akciómotor”, itt azonban nem egy taktikáról, hanem szinte végtelen számú lehetőségről beszélhetünk. És itt jön az a része a játéknak, ahol kiviláglik, ki a profi játékos és ki nem az. A profi rápillant a 10 kisorsolt birodalomkártyára, máris körvonalazódnak számára a különböző kombinációk, és végül összeáll a fejében a „motor”, amelynek segítségével győzelemre törhet.

Idő, mértékletesség és áldozat

Sokan esnek abba a hibába, hogy elfelejtik, milyen hamar be tud fejeződni egy parti, hiszen ehhez elég csak a tartománykártyáknak vagy 3 bármelyik paklinak elfogynia. Ezért aztán a bonyolult, hosszasan kiépülő motoroknak ebben a játékban nincs létjogosultságuk, egyszerűsége és hatékonysága kell törekednünk. Ahhoz, hogy az általunk tervezett kombinációk létrejöjjenek, csak néhány fajta kártyát szabad vásárolnunk, de azokból minél többet, hiszen a kártyajáték a szerencsétől is függ, így növelnünk kell az esélyeinket, hogy a megfelelő kártyákat húzzuk fel.

Rettentően fontos, hogy ne duzzassuk túl a paklinkat, és ebben nagy szerepe lehet olyan kártyáknak, amelyekkel végleg a szemébe dobhatjuk egyes lapjainkat. Ha már van a paklinkban ezüst és arany kincskártya, akkor ne sajnáljuk kidobni a rezeinket, illetve akár a birtokkártyákat is feláldozhatjuk a hatékonyság oltárán, bár ez inkább akkor javasolt, ha biztosak vagyunk a dolgunkban.



A fordulópont

Fontos felismerni a játék során a fordulópontot, amikor az ellenfeleink elkezdnek győzelmipont-kártyákat vásárolni. Vélhetően eddigre kiépült a motorjuk, és/vagy felismerték, hogy a játék hamarosan véget ér. Akárhol is tartunk a saját paklinkkal, ilyenkor muszáj elkezdenünk nekünk is győzelmipont-kártyákat vásárolnunk, ha nyerni akarunk. A győzelmipont-kártyák ugye passzívak a játékban; ha túl sok van belőlük, akkor megölik a paklink működését, de ha a játék vége felé járunk, akkor a dobópaklit vélhetően már nem keverjük újra, így érdemes bátran vásárolnunk.



A fogaskerek

Tisztában kell lennünk azzal, hogy az egyes kártyák, illetve az általuk biztosított bónuszok mire jók nekünk. Például a Falu nagyon pörgeti a motorunkat, hiszen húzunk is vele, illetve plusz akciót is biztosít, de ha nincs mellette másfajta lap, és már a harmadik Falut játszottuk ki anélkül, hogy más akciókártyát kijátszottunk volna, vagy kincskártyákat húznánk, akkor elrontottuk a paklink felépítését. Minden kártyának megvan a maga szerepe, hiába tűnik nagyon jónak egy-egy kártya, a haszontalanabbnak tűnő alkatrészeknek is megvan a szerepük, azokat is be kell szerezni a győzelemhez.

Lapok és tippek

- » **Boszorkány:** Nagyon meghatározó lap, általában döntő jelentőségű a játék során. Ha valaki elkezd Boszorkányt vásárolni, akkor számíthatunk rá, hogy a paklink tele lesz átkokkal. Ami különösen erőssé teszi, hogy két lapot is húzunk, így miután az átokkészlet kimerült, továbbra is használható marad. Vigyázzunk, hogy csak más, plusz akciót adó kártyákkal együtt használható eredményesen! Védekezni ellene nehéz, ha korán elkezdünk védekező lapokat beszerezni, akkor fennáll a veszély, hogy a másik játékos nem is vesz Boszorkányt, és felesleges lapokat vásárolunk. A legjobb védekezés a támadás: mi vegyünk Boszorkányt először!
- » **Tolvaj:** Sok kezdő játékos erős lapnak tartja, azonban nagyobb a füstje, mint a lángja. Ha az ellopott kincskártyákat a kezünkbe vehetnénk, akkor nagyon erős lenne, így azonban túl hosszadalmasan fejti ki hatását, bár tagadhatatlan, hogy kellemetlen pillanatok tud szerezni az ellenfélnek.
- » **Hivatalnok:** Pár ilyen lap, és meg is oldódtak a pénzproblémáink. Bár a tolvaj tud kellemetlen pillanatokot okozni, ellenben laphúzó akciókártyák ellen kitűnően használható.
- » **Várarak:** Ha fennáll a lehetőség, hogy az ellenfél támadó jellegű paklit épít, akkor elkezdhetjük telerakni ilyennel a paklinkat, azonban figyeljünk, hogy kellő többletakciót biztosító lapot (pl. Falut) is vásároljunk. Nagyon szerény, ámde hatékony motort rakhatunk így össze, és tekintve, hogy ez olcsóbb, mint a támadó paklik többsége, hamarabb indulhat be.
- » **Pince:** Bár úgy tűnik, ez nagyon hatékony lap arra az esetre, ha a paklink tele van használhatatlan kártyákkal, tartsuk észben, hogy minden egyes Pince kijátszása után eggyel kevesebb lappal gazdálkodhatunk majd.
- » **Park:** Az ellenfelünk felduzzasztotta a paklinkat? Ez a lap a tökéletes megoldás! De az ellenfél segítsége nélkül is jó eséllyel fog legalább harminc lapból állni a paklink a játék végére, és olcsóbb a hercegségnél.
- » **Uzsorás:** A réz az egyik legnagyobb pazarlás a pakliban, amilyen hamar lehet, érdemes lecserélni aranyra és ezüstre – ebben nyújt kitűnő segítséget nekünk ez a lap.
- » **Kalandor, Könyvtár:** Bár elsőre haszontalan lapoknak tűnnek, a kevés, de nagy kincskártyával dolgozó paklik alapját képezik.
- » **Műhely:** Nagyon hasznos lap lehet, hiszen tulajdonképpen pénz nélkül vásárolhatunk még egy kártyát. Ha pedig Park is van a megvásárolható győzelmpont-kártyák között, akkor szinte kötelező!

Amint azt láthatjuk, illetve tapasztalhatjuk, vannak nagyon erős kártyák, azonban – és ettől is lesz nagyon jó játék a DOMINION – mindennek megvan az ellenszere. Nagyon jó, ha a megvásárolható lapok alapján kialakul a fejünkben a nyerő stratégia a játék elején, még jobb, ha ezt a stratégiát eredményesen alkalmazni is tudjuk, tulajdonképpen uralva a játékot. Emellett azonban fontos az alkalmazkodóképesség, az ellenfél lapvásárlásaira a megfelelő és gyors reagálás. Sok-sok aranyat és tartománykártyát kívánunk mindenkinek!



Főnix



Kreatív játékok: Puzzle

A kreatív játékokat bemutató sorozatunk következő részében a puzzle-ökről lesz szó. Most bizonyára mindenki felkapja a fejét, hogy mit keres a JEM-ben ez a téma. Ez nem játék, és főleg nem társasjáték, és különben is... Nos, igen, ez valóban nem játék, a puzzle annál sokkal több.

A kezdet

Történetünk a 18. században kezdődik, amikor is az angol JOHN SPILSBURY, aki térképkészítőként, és nem mellesleg rézmetszőként dolgozott, gondolt egyet, és elkészítette hazája térképét. Ezt a térképet ezután felragasztotta egy vékony falapra, kezébe vette lombfűrészét, és a grófságok határai mentén feldarabolta művét. Ezután az volt a játékos feladata, hogy összeillesse a darabokat, hogy ismét teljességében pompázzon a remekmű. Ez a kósza ötlet indította útjára a puzzle-t 1763-ban, és nevét az elkészítéséhez használt szerszám ihlette, így lett JIGSAW PUZZLE, azaz lombfűrészrejtvény. Találmányát már akkor az oktatás eszközeként vezette be a köztudatba, ugyanis feldarabolt térképeivel a nebulók megismerhették hazájukat. A napjainkban ismert kirakók a 19. században jelentek meg, és ezeken már voltak fogak, amikkel a darabokat egymáshoz lehetett rögzíteni.



Ceruzától az ofszetig

Az első kirakók vékony falapokra készített ceruzarajzok voltak, de papírra készített rajzokat is ragasztottak a falapokra. Valamikor az 1800-as évek elején kitalálták, hogy vastag kartonpapírra is lehet ragasztani, rajzolni, és elkezdtek a karton alapú kirakók gyártását. A század vége felé a taposófűrész felváltotta a kézi lombfűrész, melynek köszönhetően kevesebb energiával, hatékonyabban tudták kaszabolni a falemezeket. Egy elmés találmánynak köszönhetően az 1900-as évek elején a sorozatgyártás is megoldódott, miszerint megéleztek vékony vaslemezcsíkokat, és azokat mindenféle kusza alakzatba hajtogatták. Ezt a lemezt ezután felerősítették egy falapra, és elkészült az első stancszerszám, amivel minden kirakót egy pillanat alatt sok darabra vágtak fel. Az egész úgy nézett ki, mint egy hatalmas süteményszéletelő, -szaggató. Az USA-ban ekkorra már voltak falapra, rétegelt lemezre és kartonra készített kirakók is. A karton alapú kirakókat még alacsony áruk ellenére is igen nehezen tudták eladni, mivel mindenki azt feltételezte, hogy az nem tartós, míg a faalapú az örök darab. Lévéen, hogy az USA-ban járunk, ami akkoriban a lehetőségek és az ötletek országa volt, 1930 környékén egy ügyes marketingfogásnak köszönhetően megugrott a kereslet a karton alapú kirakók iránt. A szlogen az volt, hogy a karton kirakók a felnőtteknek készülnek, mivel azok bonyolultabbak, és azt egy gyerek nem tudja megoldani. Ennek köszönhetően a korábbi, évi 12.000-darabos termelésből hamar évi 300.000-darabos termelés lett, és puzzle a hétköznapi játékvá vált. Ez a nagy mennyiség szükségszerűen igényelte a nyomtatás felgyorsítását is, így egyre gyorsabb nyomdai gépeket alkottak és alkalmaztak a kirakók gyártásához. Ezzel párhuzamosan a nyomtatott sajtó és az egész nyomdaipar is folyamatosan fejlődött, mígnem elérkezünk a mába, amikor is a kirakók ofszettechnikával készülnek évi több tízmilliódarabos mennyiségben világszerte.



Akkor most a puzzle játék vagy nem?

Az attól függ, hogy ki minek tekinti. Ha akarom, az, ha akarom, nem az. Több fajtáját különböztetjük meg a kirakóknak, és ezzel funkciójuk és felhasználási területük is változó.

- » A legkisebbeknek is készítenek puzzle-játékokat. Legismertebb változata a formaberakós játék, ahol egy kivágott vagy kimélyített helyre kell beilleszteni az oda illő elemet. Ezt már egyéves gyerekek is játszhatják, és elsősorban a formafelismerést és a koordinációt fejleszti. Ezek a formák lehetnek szimmetrikus alakzatok, mértani formák, de léteznek olyan változatok, amikben az elemek állatkákat és egyéb játékfigurákat ábrázolnak. Ilyen kirakókat készítenek műanyagból és fából is; papírból nem tanácsos, mert elrágcsálnák a csöppségek.
- » A következő változat a kis darabszámú és nagy elemekből álló kirakók, amik egy keretbe helyezhetőek. Legtöbbször 2x2, 3x3, 4x4 vagy 5x5 elemből állnak, és általában mesehősöket vagy cuki állatkákat ábrázolnak. Ezt a típust már 18 hónapos kortól lehet a gyerekeknek adni, de szigorúan szülői felügyelet mellett, mivel itt is fenn áll a rágásveszély. Ha már 2 éves is elmúlt a csemete, akkor bátran magára hagyhatjuk a játékkal, ilyenkor már nem a rágcsálás fogja motiválni, hanem a feladat megoldása.
- » Ugyanennek a korosztálynak készítik a képkirakó kockákat is, amik ugyan nem hasonlítanak a klasszikus puzzle-höz, de mégis ide sorolhatóak. Itt általában 6 db nagyméretű kocka van, amelyek oldalain 6 különféle mese vagy kép elemei találhatóak. Nem elég a képet jól kirakni, még az is fontos, hogy az egyes kockákon megtalálja a gyerek a megfelelő képrészletet. Szintén fontos szerepe van a koordináció és a finommotorika fejlesztésében, és a képfelismerés és -összeillesztés terén is igényel figyelmet. Meg kell találni az egész képben azt a kis részletet, amit ha a megfelelő helyre illesztünk, a teljes képet kapjuk eredményül.
- » A következő lépcső a 40 és 250 darab közötti készletek, ahol még mindig találhatunk keretet a kép köré, de néhány esetben már ezt is a készletben lévő elemekből kell összeilleszteni. Ezeknél a kirakóknál az egyes elemek mérete és a fogak bonyolultsága a darabszámtól függ. Míg a kis darabszámú kirakóknál a fogak egyformák, addig a nagy készletekben már a fogak pozíciója változhat, némelyiknél még a formája is. Ezek a kirakók 3-6 éves korú gyerekeknek készülnek, és nagyon jól fejlesztik a türelmet, a koordinációt, a finommotorikát, a kép- és formafelismerést és a logikát.
- » Jöhetnek a nagyobbak, mármint életkorban és kirakókban egyaránt: 500-1000 darabos készletek, 8 éves kortól – ezek a kirakók már komoly munkát igényelnek. Nem csak a képek bonyolultsága, de az elemek változatossága és mérete is nehezíti a feladatot. A legnagyobb változás mégis a darabszám – egy ekkora kirakó már sokkal több időt igényel, és ha elkészül, ritkán szokták szétszedni és újra összerakni. Itt már az is előfordul, hogy nem egy valaki rakja ki, hanem a család vagy egy baráti társaság közösen próbálja megoldani a feladatot.



» 1000-5000 darabos kirakónak kezdő ne álljon neki, mivel ehhez a darabszámhoz nagy rutinra és türelemre van szükség, a helyet már nem is említem. Ahogy közelítünk a magasabb darabszámú kirakókhoz, egyre részletgazdagabb, művészi vagy tájképeket kell kirakni. Itt már az elemek formáját és a fogakat nem is érdemes megemlíteni, mivel annyira sokfélék az elemek, hogy meg se lehet mondani, miből mennyi és milyen van egy készletben. Ha valaki bevállalja ezt a darabszámot, akkor készüljön fel arra, hogy a kész műnek nagy falfelület kell.

» Az 5000 fölötti darabszámú kirakók már komplett rendszerek. Tulajdonképpen ezek már több különálló képrészletből állnak, amik szélei egyenesek, és egymás mellé kell helyezni őket. Hatalmas felületet igényelnek, és rengeteg időbe telik, míg egy nagyobb csoport megoldja a feladványt. Ezt tényleg csak profik próbálják ki.

A világ legnagyobb kirakója 551.232 darabból állt és mérete 14,85 m x 23,20 m volt. Egy vietnámi egyetemen készült el 1600 diák segítségével 2011. szeptember 24-én. Az amúgy lótuszvirágot ábrázoló kép 3132 részből állt, ezek mindegyike 176 darabot tartalmazott, és csak a szétválogatás 17 órába telt.

A legnagyobb puzzlegyűjtemény tulajdonosa a Fülöp-szigeteki GEORGINA GIL-LACUNA 1028 különböző dobozzal (2012. november 29-i adat szerint). 26 éve gyűjti őket, a legnagyobb darabszámú a gyűjteményében 18.000 darabot számlál.

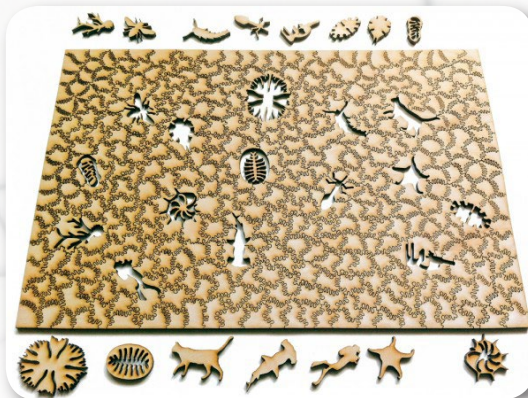


Szokatlan újítás

A hagyományos kirakók térnyerése mellett 1997-ben valami olyan tört piacra, amilyennel még senki nem találkozott. A legelterjedtebb a WASGIJ (a jigsaw visszafelé olvasva), amelynél a dobozon látható cselekményt egy adott szereplő (ember vagy állat) szemszögéből kell kirakni. Mára már négy különböző fajtája van (DESTINY, ORIGINAL, MISTERY, WHAT IF...), a legelterjedtebb azonban még mindig az eredeti. Ezekhez a puzzle-ökhöz nincs egyértelmű segítség, poszter vagy megoldási útmutató, a különböző fajták így nehezebbek a megszokottnál.

Egy újabb dimenzió

Az eddig említett kirakók mind a síkban terülnek el, és 2-dimenziós képeket tartalmaznak, viszont a puzzle-ök legújabb generációi már felemelkednek az asztalról, és a magasba törnek. Ezek a kirakók először épületek voltak, az Eiffel-torony, a Diadalív, a Colosseum, aztán jöttek a dinók és ma élő állatok, de léteznek járművek is, például repülőgép – ezek mind 3-dimenziósak, a térben helyezkednek el. Vannak olyan 3D-s puzzle-ök, amik a síkban terülnek el, mégis 3D-s képet ábrázolnak. Ez részben köszönhető GÁBOR DÉNESnek, a hologram feltalálójának, és nem mellesleg ezen találmányáért fizikai Nobel-díjat kapott. Vannak nem hologramos, de mégis 3D-s puzzle-ök is, ezek egy másik optikai trükknek köszönhetően jöhetnek létre. A harmadik dimenzió úgy is létrejöhet, hogy az elemek domborúak, és így mégis a térbe nyúló képet kapunk. Ilyet láthattunk annak idején a földrajzszertárban, amikor a domborzati térkép egy makett volt, és azon jól látszódtak a magaslatok.



A háromdimenziós kirakók túllépnek papírelődeik korlátain, mindennapi környezetünket ültetve plastikba (pl. gyémánt, hattyú, autó, mackó, rózsza). Ajándékba, fejtörőnek kiválóak, dekoratív külsejükkel asztaldísznek is megfelelnek. Az általában 40 darabos „normál” méretű kirakók 14 év fölött ajánlottak, kb. 1 óra alatt kirakhatók, és számozással vannak ellátva a végeredményt elősegítendő. Óriás méretben is kaphatóak, ezek körülbelül 100 darabból állnak, komplexebb figurákat adnak ki (pl. palota), ezért időigényesebbek.

Napjainkban számtalan gyártó adta fejét puzzle-ök készítésére, vannak, akik gyengébb minőségben, de olcsón kínálják képeiket, és vannak, akik megkérlik az árát, de a minőséget is adják kirakóikhoz. PIATNIK, SCHMIDT SPIELE, CLEMENTONI, RAVENSBURGER – csak hogy párat megemlítsék a legjobbak közül, amelyeket bátran merek ajánlani.

Darabszámtól és bonyolultságtól függetlenül elmondható, hogy a kirakók egyszerre több készséget is fejlesztenek, és egyedül vagy társasággal is játszhatóak. Mindenesetre játéknak tartom, mivel egy feladványt kell megoldani, és ez olyan jellegű kihívás, amit egy játék tud nyújtani. Fontos szerepe van a gyerekek fejlődésében, szinte el sem tudom képzelni, hogy van olyan gyerek, aki soha nem kirakózott volna. Szocializáló hatása is van, mivel ha csapatban dolgozunk, akkor a csapat tagjait közelebb viszi egymáshoz, jobban megismerik egymást. Ez pontosan olyan, mint egy jó társasjáték, ahol a játékosokat a közös cél kovácsolja össze, ebben az esetben ez a játék maga. Család, barátok, komoly megszállottak egyaránt szeretik és művelik ezt a remek játékot most már közel 300 éve. Maradjon is így!

Jó játékot!

dracsaba és Tadt

Játéktörténelem 6. fejezet: Japán

Történelmi kalandozásunk következő állomása Japán. Sok fejtörést okozott ez a rész, a rengeteg Japán játék közül kiemeltem azokat, amelyek a legismertebbek napjainkban. Emellett azt is megpróbáltam figyelembe venni, hogy olyan játékokat is megemlítssek, amelyek már nem ismertek a modern világban, és igazi érdekességeknek számítanak. Ennek fényében álljon itt ez a gyűjtemény, függetlenül attól, hogy mennyire ismertek vagy ismeretlenek a felsorolt játékok.

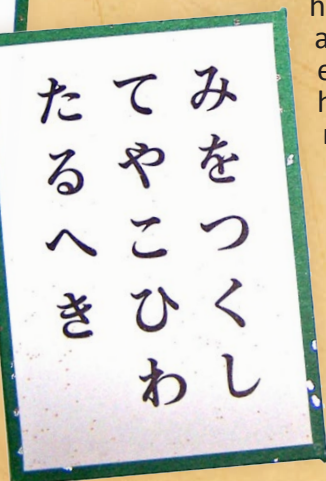
Hjakunin Issu (百人一首)

Nem is tudom, hogy a kártya maga játék-e, vagy csak a későbbiekben alkalmazták hozzá szabályokat, ami által játékká lett, és önmagában csak a művészet egyik kelléke volt. Egy biztos, egy ilyen kártyapakli szép és értékes, mivel a 100 lapból álló csomag 100 verset tartalmaz 100 költőtől. UTA-GARUTA (versenykártyajáték) a gyűjtőneve azoknak a játékoknak, amiket ezzel játszanak, A legismertebb és egyben legősibb változatai a KARUTA és a VERSENYKARUTA kártyajátékok, amiket már az Edo korban is ismertek.

Versenykaruta (競技かるた)

Ez egy kétszemélyes kártyajáték, amihez UTA-GARUTA paklit használnak. A játékot két személy segíti, az egyik az olvasó, a másik a bíró. A játékosok 25-25 lapot húznak a megkevert pakliból, és 3 sorba lerakják maguk elé úgy, hogy ellenfelük készlete és sajátjuk között pontosan 3 cm legyen, és saját készletük 87 cm széles területet foglaljon el. 15 percük van arra, hogy megjegyezzék a lapok tartalmát és pozícióját, mindeközben nem érinthetik a lapokat. Ezután 2 percig gyakorolhatják a csapásokat, amiket a kártyákra fognak mérni a játék alatt. Ezután kezdődik a játék: ezt az olvasó bemelegítés gyanánt egy vers felolvasásával kezdi, méghozzá egy olyannal, ami nincs az asztalon, hanem a pakliban maradt. Ez olyan lehet, mint a Forma 1-ben a felvezető kör. Majd elkezd felolvasni az egyik asztalon lévő verset, és az a játékos, aki előbb csap az éppen felolvasott vers lapjára, elnyeri azt. Viszont

ha eközben egy másik lapot is megérint, az hibának számít. Ha az érintett lap az ellenfél térfelén volt, akkor a saját lapjai közül egyet átküldhet az ellenfél térfelére, míg a lecsapott lapot magához teszi egy pakliba gyűjtve. Ha a saját térfelén volt, akkor a lap megy az ütések közé, és ha egyszerre csaptak, akkor az nyeri el, akinek a térfelén van a lap. A játékot az nyeri, akinek előbb elfognak a lapjai. A tapasztaltabb versenyzők megtanulják a 100 verset, és memorizálják azok pozícióját, ami a játék alatt változhat. Egy versenyző akár 2 kg-ot is veszíthet súlyából egy verseny alatt, így joggal állítják, hogy ez a játék nem csak mentálisan, de fizikailag is próbára teszi az indulókat.



Hanafuda (花札)

A HANAFUDA jelentése virágkártya, és a lapok illusztrációi is virágokat ábrázolnak, pontosan 12-félét. Ezek a játékokban színeként fognak szerepelni, és a virágok, azaz a színek az év hónapjait szimbolizálják. Minden hónap 4 lapból áll: 2 simából és 2 speciálisból. Van 5 még különlegesebb lap, ezek a fénylapok (daru, a tábor függőnye, vörös égen telihold, ősember és főnix).

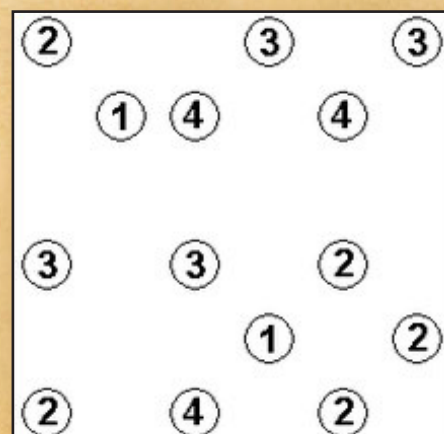


A HANAFUDA nem egy játékot takar, hanem egy kártyafajtát, mint a francia kártya, amivel többféle kártyajátékot is lehet játszani. Ezek a KOI-KOI, HACSI-HACSI, HANA AVASZE, MUSI, SZUDAOSI, TENSO, HACSI, HAWAII-STÍLUSÚ KOI-KOI, GO-STOP. A HANAFUDÁVAL játszható játékok nagy többsége háromszemélyes, de van olyan is, amit ketten vagy többen tudnak játszani. Az alapszabály, ami a kártyához tartozik, az a játékosok személye: van az osztó, a másodjátékos és utolsó játékos. A játékok célja minden esetben a pontgyűjtés, mely pontokat több fordulóban szerezhethetjük meg. Az osztó mindenkinek oszt 8 lapot, és 8 lapot az asztal közepére helyez, a maradékból húzópaklit képez, és félreteszi. Az osztó kezd, és igyekszik egy párt alkotni kezében és az asztalon lévő lapokból, ami ha sikerült, megkapja az érintett lapokat, és húz egy lapot, majd leteszi azt az asztalon lévő lapok közé. Ha ez is párt alkot egy lent lévővel, azt is megnyeri. Ezután ismét húz, de több lapot már nem vihet. Lapot minden esetben kell tenni az asztalra, maximum nem nyerünk semmit, és utána mindig húzunk egyet és vihetünk vele. A játék addig tart, míg el nem fogy a húzópakli vagy valakinek a kezében lévő lapjai. Ezután pontozás következik: a legtöbbet a fénylapok érik, utána az állatos, és végül a szalagos és virágos lapok. Ha egy játékos megszerez egy teljes évszakot, az a legértékesebb kombináció, de ha már 3 van az asztalon és a negyedik a kezében, azt *hiki*-nek hívják, és ilyenkor a játékos mind a három lapot elviheti. Ezek az alapszabályok, de a fent említett variációkban további kiegészítések jöhetnek még hozzá. A kártyapaklik nagyon szépek, előfordul kézzel festett és nyomtatott is. Készítenek színes és kevésbé színes változatokat is belőlük.



Hasi vo kakero (橋をかけろ)

A játék eredetére nem találtam utalást, de az biztos, hogy nem ideai megjelenés. Első ránézésre igen egyszerű játéknak tűnhet, de nem az. Adott egy tábla, amin számok vannak elhelyezve, nevezzük őket szigeteknek. Ezek helyzete táblánként változhat, de ennek ellenére a szabályok minden esetben ugyanazok. A játékos feladata az, hogy úgy kösse össze a szigeteket egy vonallal, amit ebben a játékban hídnak szokás nevezni, hogy az pontosan két szigetet kössön össze. A hidakat rajzolhatjuk vízszintesen és függőlegesen, de egymást nem keresztezhetik és két szigetet legfeljebb 2 híd köthet össze. A nehézséget az okozza, hogy minden szigetről annyi hidat kell indítani, amennyit a szigeten lévő szám mutat. Becsülettel bevallom, hogy kb. 15 táblát igyekeztem megoldani, de eddig nem sikerült. Nem egyszerű feladat. A játék a közismertséget 1990-ben szerezte meg NIKOLI BRIDGES néven, és azóta is nagy a népszerűsége a logikai fejtörőket kedvelők között.



Szúdoku (数独)

3								
		1	9	5				
	8					6		
8			6					
4		8						1
			2					
	6				2	8		
		4	1	9				5
						7		

A SZÚDOKU talán az egyik legismertebb Japán fejtörő, ami napjainkban közkézen forog. Az alapjáték egy 9x9-es táblán folyik, ami 3x3-as tömbökre van osztva. Néhány négyzetbe egy szám van írva, és az a feladat, hogy az üresen maradt négyzeteket kitöltsük. A szabály igen egyszerű: minden tömbben, sorban és oszlopban minden szám csak egyszer szerepelhet. Ebből következik, hogy 1-9-ig kell a számokat használni a megoldáshoz. Így rögtön adódik a kérdés, hogy mit is jelent a játék címe? Konkrétan semmit, de az évek múlásával az eredeti névből lekopott részek nélkül ennyi maradt meg. Az eredeti neve „a számjegyek csak egyszer szerepelhetnek” (数字は独身に限る, *szúdzsi va dokusin ni*



kagiru). A játék sokat köszönhet HOWARD GARNSNak, aki 1979-ben alkotta meg a jelenlegi formáját, és azt NUMBER PLACE címmel publikálta a DELL MAGAZINES hasábjain. A nemzetközi sikerre még várni kellett, de az előbb említett NIKOLI nem tétlenkedett, és 1986-ban japánul jelentette meg, végül 2005-ben vált világhírűvé. Létezik SZÚDOKU kisebb és nagyobb táblával; SZÚDOKU X, ahol az átlókra is figyelni kell; és 3D-s SZÚDOKU is van, aminek egész véletlenül SUDOKUBE a neve, és RUBIK ERNŐnek köszönhetjük. Van még nem négyzetes SZÚDOKU és RENBAN SZÚDOKU, amiben nem szabályos 3x3-as tömbökbe, hanem különböző alakzatokba kell a számokat az eredeti szabályok alapján beírni. A játék népszerűségét az is bizonyítja, hogy 2006 óta minden évben megrendezik a SZÚDOKU világbajnokságot, amin hazánk is képviselteti magát egyéni és csapatversenyzőkkel. Elkészítették a játék számítógépes változatait is, így akiknek kifogyott a tinta a tollából, azok is tudnak hódolni ennek a játéknak. Ja, ezen kívül [társasjáték](#) és [kártyajáték](#) is készült belőle.

3								4
		2		6		1		
	1		9		8		2	
		5				6		
	2							1
		9				8		
	8		3		4		6	
		4		1		9		
5								7

	23	30				27	12	16
16					24			
	17			29	15			
35							12	
		7			8			7
					7			
		16						
21		10					5	
6						3		

Kakuro (カックロ)

Egy újabb rejtvényt mutatok be, ami lényegében egy matematikai keresztrejtvény. Ennek a messziről egyszerűnek látszó játéknak a lényege, hogy az üres mezőkbe úgy kell egyjegyű számokat (1-9) beírni, hogy azok összege a sor elején, illetve az oszlop tetején lévő fekete mezőben lévő számmal megegyezzen. Ennek a játéknak a legelterjedtebb változata egy 16x16-os mezőből álló tábla, de léteznek kisebb, és természetesen nagyobb méretűek is. A sorokba és oszlopokba rendezett számok halmozának minden esetben egy megoldása van, ezért ez a feladvány sem az egyszerűbbek közé tartozik. A játék nem csak logikát, hanem matematikai készséget is igényel; a megoldás kulcsai a keresztszámok (amik egy vízszintes és egy függőleges kombinációban egyszerre szerepelnek) – figyelni kell arra, hogy mindkét kombinációnak része tudjanak lenni.

Nurikabe (ぬりかべ)

Ez a játék is a számokról szól, de itt színezní kell. Adott egy négyzethálós rács, amelybe számok vannak írva, és az üres mezőket úgy kell beszínezní, hogy annyi mezőből álló szigeteket kapjunk, amennyit a számok mutatnak. A szigetek legfeljebb sarokszomszédok lehetnek, a besatírozott négyzetek pedig folyamatos egységet kell, hogy alkossanak. A legegyszerűbb úgy megoldani ezeket a feladványokat, ha az 1-esekkel kezdünk, ugyanis azoknak minden szomszédja beszínezhető, aztán jöhet a többi szám, és logikusan színezgetve eljutunk a megoldáshoz.

					5	2
3						
	4		2			
				3		
	4		4			
						3
	3		3			
		1		1	3	3

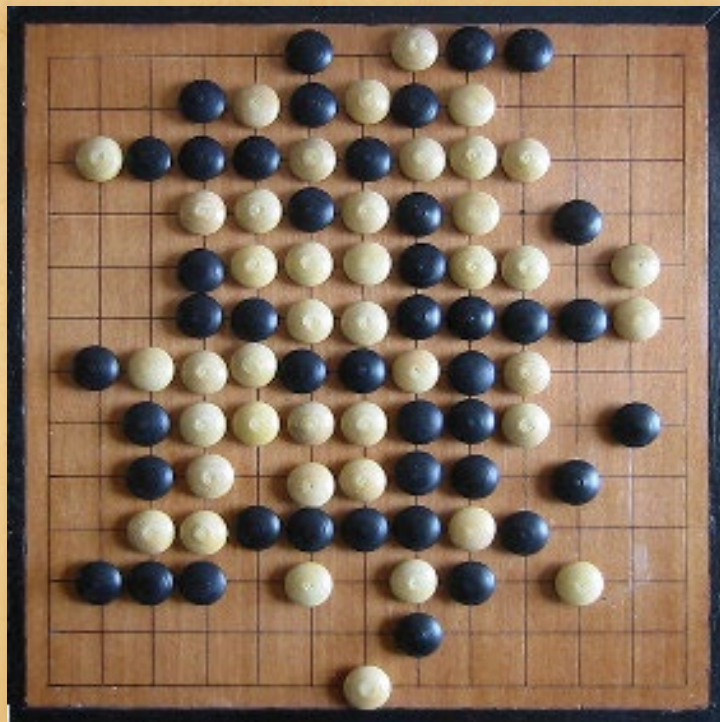
.	.	.	.	.	.	5	.	2
3	.	.	.	.	.	.	.	.
	4	.	.	2	.	.	.	.
.	.	.	.	.	3	.	.	.
	4	.	.	4	.	.	.	.
.	.	.	.	.	.	.	3	.
.	.	.	.	.	.	.	.	.
	3	.	3	.	.	.	.	.
.	1	.	1	.	3	.	3	.

Gomoku

A szabályaiban leginkább az Ötödölővel (avagy AMŐBÁval) rokon GOMOKU csak külsőleg azonos a kínai eredetű Goval. A játék során egy öt kőből álló sort kell kialakítanunk a saját köveinkből vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan. Hagyományosan 19x19-es táblán játsszák, 100-100 fekete és fehér kővel.

A játszmat a fekete játékos nyitja egy kő lerakásával. Ezt követően a játékosok felváltva tesznek le egy-egy követ egy már lerakott kő mellé. A lerakott köveket nem vehetik később vissza, és nem mozgathatják át, amíg az összes kő le nem került. Ez utóbbi akkor eshet meg, ha egyik félnek sem sikerült egy ötös sort kiraknia. Ekkor kezdődik a második szakasz, mely során a korábban lerakott köveinket mozgathatjuk át egy szomszédos szabad mezőre.

A játéknak van egy érdekes magyar vonatkozása is: a világ egyik legjobb Gomoru-játékosa Demján Attila, többszörös világbajnok, és a nem hivatalos gomoku-világszervezet elnöke.



Shogi (将棋)

A Shogi (ejtsd: sógi) a sakk japán mutációja. A többi ismert sakkváltozattól leginkább az különbözteti meg, hogy nincsenek a játékosok bábuí szín szerint megkülönböztetve, és az ellenfél leütött bábuait vissza lehet hozni a játékba a saját oldalunkon, valamint a bábuinkat elő is léptethetjük. Nem bonyolodom részletekbe menő leírásba, hanem a sakktól eltérő fő vonásait és a játékménetet mutatom be.

A játszma egy 9x9-es táblán folyik. Egy játékos készletét 20 ék alakú bábu teszi ki. A táblára helyezett bábuk abba az irányba mutatnak, amerre támadnak, vagyis mindössze ennyi alapján tudjuk megkülönböztetni a mi bábuinkat az ellenfélétől. A bábuk formailag sincsenek megkülönböztetve, mint az általunk ismert sakokban, csak a méretük változik a rangjuk szerint. Hagyományosan fekete tussal írják a fa ékekre a nevüket, és a

hátdoldalra pirossal, hogy látszódjon, ha előléptették. A nyugatra szánt készletekben a kanjik helyett a nyugati (angol) elnevezések kezdőbetűit használják.

A Shogiban 8 különböző bábuval játszunk, ebből 6-ot lehet előléptetni. A kezdő állásban az 1. sorban középen a király van, majd tőle kifelé mindkét irányban sorban vannak az arany tábornokok, az ezüst tábornokok, a lovagok és a lándzsások. A 2. sorban van egy futó a bal oldali, és egy bástya a jobb oldali lovag előtt. A Shogiban van egy 3. sor is, ahol 8 gyalog sorakozik fel. A bábuknak eredetileg japánul valamelyest más nevük van. A fenti elnevezések nemzetközies, és a bábuk mozgása szerint a sakkbéli megfelelőik kölcsönözték a nevüket.



Mivel a legtöbb Shogi-bábu mozgása majdhogynem azonos azzal, ahogy kuzinjaikkal a sakkban lépkedünk, itt csak a kivételeket mutatnám be:

- » Az előléptetett bástyával minden lépésnél eldönthetjük, hogy vagy úgy mozgunk vele, mint a sima bástyával vagy mint a királlyal.
- » Az előléptetett futót minden lépésnél vagy a futó, vagy a király mozgása szerint léptethetjük.
- » Az arany tábornok vízszintesen vagy függőlegesen léphet egy mezőnyit, vagy átlósan csakis előre egy mezőnyit.
- » Az ezüst tábornok átlósan léphet egy szomszédos mezőre előre vagy hátra, vagy egy mezőt egyenesen előre.
- » A lovag ugyanúgy L alakban léphet, de csakis előre indulhat, így mindössze két mezőt érhetünk el vele.
- » A gyalog – nyugati rokonával ellentétben – csak az előttük lévő szomszédos mezőt tudja meghódítani, így nem átlósan, hanem egyenesen előre tudunk vele ütni.
- » A lándzsás – nevéhez híven – úgy viselkedik, mint a gyalog, lándzsával a kezében egyenes irányban előre mozoghat bármennyi mezőt.
- » Az ezüst tábornok, a lovag, a lándzsás és a gyalog előléptetve úgy mozognak, mint az arany tábornok.

Szó esett már párszor egy bábu előléptetéséről. Erre akkor van lehetőségünk, ha egy bábuk belép az előléptetési területre (ez tulajdonképpen az ellenfél kezdőhelyét jelentő három sor). Ilyenkor dönthetünk úgy, hogy a bábut átfordítjuk a másik oldalára, és ettől kezdve ennek megfelelően lépünk vele. Ezzel akkor is élhetünk, ha a bábu ezen a területen belül mozog vagy kilép innen.

A Shogi másik különlegessége, hogy a leütött bábuk nem kerülnek végleg száműzetésbe a tábla mellé. Nem is üttük, hanem elfogjuk az ellenfél bábit, amik a "kezünkbe" kerülnek. Ezeket a figuráinkat lépés helyett tehetjük a táblára – ez a "behozás". Egy behozott bábut csak szabad mezőre tehetünk, ami nem lehet az előléptető területen.

Ezen kívül további szabályok vonatkoznak a gyalogokra: nem adhatunk velük sakk-mattot, csak sakkot, és csak olyan oszlopba tehetjük le, ahol nincs másik sima gyalog. Ennek a szabálynak köszönhetően nem történhet olyan, hogy lefutnak a bábuink a tábláról. A deszantos bábuknak köszönhetően a Shogi jóval komplexebb, és több taktikázásra ad lehetőséget.

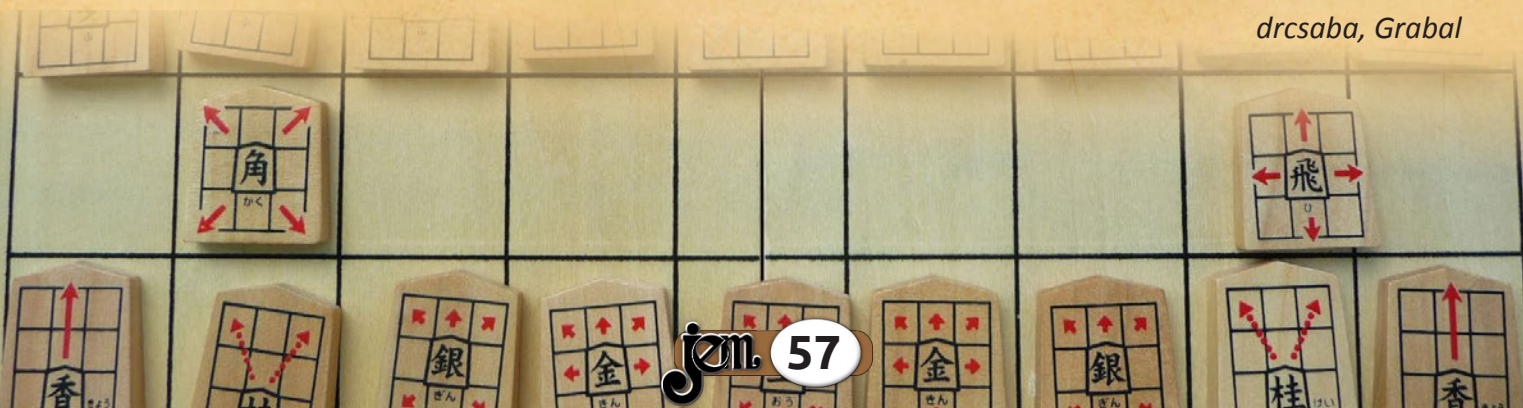


Egy játszmának többféleképpen is vége lehet. A szokásos módon akkor, ha az egyik király mattot kap (óte). A sakkot (japánul *cumi*) nem szokták bejelenteni, így az ellenfél figyelmén múlik, hogy a király megmenekül-e a végső csapástól vagy sem. A másik eshetőség, mikor egy játékos képtelen szabályosan lépni, vagy egy állás, azaz a figurák egymáshoz viszonyított helyzete négyszer ismétlődik meg – ez utóbbi alá tartozik az örökös sakk is. A sakkot adó játékos veszít, ha nem tud egy új lépéssel mattot adni. És ott van még a *dzsizógi* (döntetlen): ennek akkor lehetünk tanúi, mikor mindkét király a másik játékos előléptető területén van, és semmiféleképpen nem lehet már nekik szabályos mattot adni. Ilyenkor pontozás alapján kiáltják ki a győztest. Minden tulajdonunkban lévő bábu után (az elfogottak után is) 1 pontot kapunk; a bástya és a futó után 5 pontot; a királyt pedig nem számoljuk. Akinek ilyenkor 24 pontnál kevesebb van, veszített.

A sornak még közel sincs ezzel vége, de a cikknek véget kell vetni. Remélem, sikerült mindenkinek felkelteni a kíváncsiságát ezekkel a fejtörőkkel és szép kártyákkal. Próbáljatok minél többet megismerni, és játsszatok velük sokat!

Jó játékot!

drcsaba, Grabal





Játékmechanikák 3. fejezet: A békés harcosok útjai

A játékmechanikákról szóló cikksorozat harmadik és negyedik részében a játékosok akciólehetőségeiből válogatunk össze egy nagy csokorral, hogy lássuk, mi mindent csinálhatunk a különböző társasjátékokban. Egyelőre nem lesz szó sem az absztrakt logikai játékokról, sem a partijátékokról, ezeket önálló cikkekben fogjuk bemutatni a későbbiek során – most kifejezetten a stratégiai játékokban alkalmazott akciókat fogjuk körüljárni.

Elsőként a békésebb, kevésbé konfrontatív játékokban alkalmazott mechanikákról lesz szó, a jövő hónapban pedig a különféle harcrendszerek bemutatásával folytatjuk a most megkezdett témát. Az akciókat és a játékosok közötti interakciókat tekintve ugyanis általában erre a két nagy csoportra szoktuk bontani a játékokat: vannak a békés játékok, ahol gazdálkodunk, gyűjtögetünk, feladatokat oldunk meg, de ahhoz, hogy győzzünk, nem szükséges a többi játékos frontális legyőzése vagy megsemmisítése, a saját boldogulásunkhoz nem kell velük direkt kiszárnunk és őket gátolnunk. A társasjátékok másik nagy csoportjában azonban e nélkül egyszerűen nem lehet győzni, muszáj konfrontálódni, támadni, és valamilyen módon legyőzni a többieket. Ha másképpen akarok fogalmazni, akkor az egyik játéktípusban el kell érni egy célt, legyen szó egy bizonyos győzelmi pontszám, pénz vagy fejlettségi szint eléréséről, vagy egyszerűen az győz, akinek ezekből a legtöbb lesz a játék végén, a másikban pedig le kell győzni egy, több vagy az összes többi játékosunkat, mert pont ez a játék célja és a győzelem feltétele.

Van még egy fontos iránya a stratégiai jellegű játékok közötti tipizálásnak, ami a játékosok egymáshoz való viszonya alapján tesz különbséget. Mindenki a saját győzelmével törődik a játék során, vagy együtt küzdünk a játék ellen, esetleg a játékosok egyik része küzd a másik része ellen? A játékosok kooperációjának különféle lehetőségeivel e téma harmadik állomásaként foglalkozunk majd, miután láttunk már rengeteg lehetőséget arra, hogy akár békésen, akár egymást támogatva vagy épp támadva mit is csinálhatnak a játékosok egy-egy játék során.

Nézzük tehát most a békésebb akció- és interakció-lehetőségeket! Mit csinálhatunk egy játékban anélkül, hogy fegyvert ragadnánk?



Versenyezhetünk egymással

Ez először is lehet klasszikus értelemben vett verseny – vagyis olyan játék, ahol az győz, aki elsőként ér be valamilyen célba. Autóversenyzős társasjátékból rengeteg van, gondoljunk **WOLFGANG KRAMER TOP RACE** című klasszikusára, a futurisztikus járművekkel versengő **EDISON**ra, vagy a mi híres (és lopott) békebeli **SKÁLA RALLY**nkra, hogy csak néhányat említsünk példaképpen. De versenyezhetünk kerékpárral (a leghíresebb Az év játéka díjjal is kitüntetett **UM REIFENBREITE**, de a Tour de France-ból is legalább már tíz különböző társast készítették), gőzhajókkal (**MISSISSIPPI QUEEN**), lovakkal (**HORSE FEVER**), űrhajókkal (**GALAXIS RONCSDERBI**), léghajókkal (**BALLONRENNEN**) és még ki tudja miféle eszközzel és járművel.

A verseny másik fajtája, amikor egyszerűen csak előbb kell elfoglalnunk egy területet, akciómezőt, munkaállomást, játéklehetőséget, mint másoknak. Ez a munkáselhelyezős játékok legalitásosabb interakciója és békés csatája: kié lesz a kör legjobb akciólehetősége?



Területeket foglalhatunk

Sok játék alapvető célja a területfoglalás – az győz, aki a legnagyobb területet birtokolja. A CARCASSONNE alapjátékában például minden pontot kivétel nélkül valamilyen terület elfoglalásáért és birtoklásáért kapunk, legyen szó utakról, városokról vagy mezőkről; a játék gyakorlatilag egyetlen mechanikája, hogy a felhúzott térképszeletet elfoglaljuk vagy megszerezzük a többiek elől. Ugyanilyen, tisztán területfoglalásról szóló játék a KINGDOM BUILDER, amelyben minden játékosnak van negyven házikója, és ezek okos elhelyezésével kell a lehető legnagyobb és legértékesebb területeket elfoglalniuk, bár itt már az elfoglalt területek elhelyezkedése, alakzata is számítani fog a pontozásnál. Az ennél jóval összetettebb TERRA MYSTICában a területfoglalás már nem a kizárólagos célja a játékosoknak, mert bár ez is alapvető feltétele annak, hogy a játék során fejlődni tudjunk, az általunk birtokolt területek nagysága csupán az egyik pontszerzési lehetőség a sok egyéb mellett.

Vannak olyan játékok, ahol annak, hogy egy bizonyos területet elfoglalhassunk, vagy legalábbis azon megtelepedjünk, hogy esetleg majd később legyen esélyünk a túlsúly megszerzésére, nincsen különösebb előfeltétele. Az EL GRANDEban az udvartartásunkban lévő lovagjainkat bármelyik régióba felhelyezhetjük, legfeljebb nem mindegyikbe éri meg. A fentebb említett játékokban azonban újabb területeket mindig csak a már meglévőkhöz kapcsolódva foglalhatunk el, vagy legalábbis oda vezető útnak kell lennie ahhoz, hogy tovább terjeszkedhessünk, mint például az ARANYVÁROSBAN. STEFAN FELD THE CASTLES OF BURGUNDY című játékában azt, hogy melyik területtípust vehetjük fel a rendelkezésre állók közül, s építhetjük be a saját térképünkbe, a kockadobásaink határozzák meg.

Végül még egy szempontból különbséget tehetünk a területfoglalás játékok között: vannak olyanok, ahol a megszerzett terület végérvényesen a miénk, a játék során azt már nem vehetik el tőlünk. A KINGDOM BUILDER vagy TERRA MYSTICA például ilyen. Talán mégis gyakoribb az, amikor a területek feletti dominancia a játék során megváltozhat. Az EL GRANDE, vagy például az ECLIPSE űrstratégia már ilyen – a területek nem csak elfoglalhatók, hanem el is hódíthatók egymástól a játék során. A legtöbb harci játéknak, azaz wargame-nek éppen az ilyen típusú, agresszív területfoglalás a lényege és végcélja.

Nyersanyagokat szerezhethetünk

A különböző területek és akciómezők elfoglalásának és megszerzésének leggyakoribb célja valamilyen nyersanyagforrás birtokbavétele. A CATAN TELEPESEI játéknak a lényege, hogy minél több és jobb számértékkel rendelkező nyersanyagtermelő mezőt foglaljunk el a településeink felépítése által, mert a játék során gyakorlatilag mindent az így megszerzhető nyersanyagokból tudunk csinálni – csak a győzelmi pontokat nem azok után kapjuk.

Nyersanyagból rengetegféle van a különböző játékokban – a klasszikusan értelmezett kibányászható, kitermelhető, természetű nyersanyagokon, ásványokon, építőanyagokon, kincseken, növényeken és állatokon túl bizonyos társasjátékok nyersanyagokként kezelik a munkásokat, amelyekkel aztán különböző akciókat hajthatunk végre – mint a például a nálunk kevésbé ismert, de különösen a német játékosok között igen népszerű KEN FOLLET KATEDRÁLIS-adaptációjában, a THE PILLARS OF THE EARTH játékban. A LORD OF WATERDEEPben az emberek szintén nyersanyagokként funkcionálnak, amire még az is rátesz egy lapáttal, hogy egyszerű színes fakockákként szerepelnek a játékban, és a különböző küldetések teljesítéséhez kell a megfelelő helyeken begyűjtenünk őket.



Lehet nyersanyag a tudás is, mint például a környezetszennyezést feldolgozó CO₂-ben; lehetnek tárgyak vagy varázslatok, mint az ARKHAM HORRORban, amelyeket különböző boltokban vagy épületekben szerezhethetünk meg. A varázslatok vagy az azokhoz szükséges manapontok különösen a fantasy témájú játékokban szerepelnek gyűjthető nyersanyagokként, de lehet nyersanyag a vízjelző is, mint az UTAZÁS A FÖLD KÖZÉPPONTJA FELÉ című VERNE-adaptációjában, amely nyersanyagból ha nem rendelkezünk elegendővel, akkor az útközben összegyűjtögetett értékes leleteinkből veszítünk el valamennyit.



Dolgozhatunk

Az európai játékok legáltalánosabb játékmechanikája a munkáslehelyezés – vagyis amikor a játéktáblán van bizonyos számú akciómező mint igénybe vehető lehetőség, a játékosoknak pedig van bizonyos számú munkásuk, akikkel ezeket a mezőket igénybe vehetik, és ezek sorrendje, illetve megfelelő kombinációja fogja alkotni a győzelemhez elvezető stratégiát. A munkáslehelyezés a gazdasági típusú társasjátékok legáltalánosabb mechanikája, a játékosok közötti interakciót és konfrontációt az akciólehetőségek egymás elől történő elfoglalása jelenti. Olyan nagy klasszikusok használják központi játékelemükként ezt a mechanikát, mint a CAYLUS vagy a PUERTO RICO, ahol a játékosok az általuk felépített és aktivált épületek által juthatnak nyersanyaghoz vagy további akciókhoz; továbbá az AGRICOLA, ahol a munkásainkat a körönként egyre bővülő munkahelyekre küldhetjük el dolgozni; vagy a 2012-ben debütált és azóta is méltán sikeres TZOLK'IN: THE MAYAN CALENDAR, amelyben a játékosok munkásai annál hatékonyabbak, minél több időre nélkülözik őket, s hagyják, hogy az időkeréken utazva a lehető legjobb pozícióba jutva kezdhessenek hozzá a kiválasztott akciójuk elvégzéséhez; esetleg a magyarul éppen most megjelent SZÉNRE FEL! társasjáték, ahol egy nagy csapat bányászt küldhetünk Essen bányatelepének különböző állomásaira, hogy gazdaggá tegyenek bennünket.



Építkezhetünk

A három klasszikus belépő családi társasjátékban, a CATAN TELEPESEIBEN, a CARCASSONNE-ban és az ALHAMBRA-ban is a legfontosabb akciónk voltaképpen az építkezés. A stratégiai társasjátékok másik alapvető mechanikája, sokszor éppen a munkáslehelyezéssel együtt az, hogy valamit építünk. A CATAN TELEPESEIBEN utakat és településeket, az ALHAMBRA-ban magát az alhambrát, ami voltaképpen palota és erődítmény kombinációja; az előbb említett CAYLUS-ban és PUERTO RICO-ban, vagy a gamer körökben nagyon népszerű LORDS OF WATERDEEP-ben magukat azokat az épületeket, amelyek aztán később a munkásaink számára akciómezőkként fognak funkcionálni; az AGRICOLA-ban pedig karámokat, istállókat és szobákat. A POWER GRID-ben erőműveket, a 7 CSODÁ-ban csodákat, a ZOOLORETTO-ban állatkertet, a

GALAXIS RONCSDERBIBEN űrhajót, a TICKET TO RIDE-hoz vagy a STEAM-hez hasonló vasutas játékok sokaságában pedig vasútvonalakat építhetünk, a CLEOPATRA AND THE SOCIETY OF ARCHITECTS játékban pedig KLEOPÁTRA hatalmas palotáját építhetjük fel obeliszekkel, szfinxekkel gyönyörű műanyag alkatrészekből. Általában minél többet építünk, annál több lehetőségünk lesz, hogy még többet építhessünk a még több akciólehetőséget – és végül ez vezet el majd a hőn áhított győzelemhez is.

Vásárolhatunk vagy kereskedhetünk

A békés játékokban szintén nagyon gyakori akció a vásárlás, illetve interakció az egymástól való vásárlás vagy a kereskedés. A CATAN TELEPESEIBEN a saját körünkben nyersanyag-kártyákat ajánlhatunk fel bármelyik játékosnak – az ehhez hasonló szabadon választható cserelhetőség sok játékban áll a játékosok rendelkezésére a saját körükben. A TIKAL-ban, csak hogy még egy példát említsünk, a különböző típusú leleteinket cserélgethetjük el a játékostársaink leleteivel, hiszen ott az azonos típusúak után kapunk pontokat. Léteznek olyan játékok is, ahol a kereskedésre külön mezők, épületek, piacok vagy kártyák szolgálnak – legyen szó nyersanyagok beszerzéséről (THE PILLARS OF THE EARTH), különböző tárgyak eladásáról vagy beszerzéséről, mint például az ARKHAM-játékok különböző boltjai. Ezekben a játékokban a táblán vannak azok a mezők, amelyekre rá kell lépünk ahhoz, hogy kereskedni tudjunk – ezzel szemben például a 7 CSODÁ-ban bizonyos kártyatípusra van szükségünk, hogy vásárlási lehetőségeinket kibővítsük.



Licitálhatunk

A licitálás tulajdonképpen egy kereskedelmi verseny – a részvényeket és tőzsdei situációkat, árveréseket használó játékok alapmechanizmusa. A CHICAGO EXPRESS-ben a vasúttársaságok részvényeit vehetjük meg ilyen módon, a POWER GRID-ben a körönként árverésre bocsátott erőművekre licitálhatunk.

Vannak olyan játékok, ahol a különböző akciólehetőségek megszerzéséért kell licitálnunk pénzben, valamilyen nyersanyagban vagy akciópontban. Ez utóbbira példa a TIKAL haladó változata, ahol a térképszeleteket nem véletlenszerű sorrendben húzzuk és helyezzük le, hanem minden lapért licitálhatnak a játékosok a saját akciópontjaik terhére, és ha megnyerik, ők dönthetik el, hová és hogyan helyezik le.

Küldetéseket teljesíthetünk

A társasjátékok sokféle leküzdendő feladatot tartogatnak számunkra – a nagyon általános kihívásoktól kezdve a nagyon egyedi speciális célok eléréséig. Keressük meg a kiutat egy labirintusból (ESCAPE: THE CURSE OF THE TEMPLE); vagy találjuk meg a társunkat, akivel valahol találkozniunk kell; vagy közösen kell végrehajtanunk egy küldetést (INKOGNITO). Az ARANYÁSÓKban a csapattársaink kiderítése mellett a kincset is fel kell kutatnunk, vagy épp ebben kell megakadályoznunk a többieket. A MISSISSIPPI QUEENben a verseny közben még utasokat is kell szállítanunk, a VINHOSban a borainkat minősítettjük, az UTAZÁS A FÖLD KÖZÉPPONTJA FELÉ című játékban pedig régészeti leleteket és vízjelzőket gyűjtögetünk mielőtt közösen csónakba szállnánk. A LORDS OF WATERDEEPben egyenesen questnek, azaz küldetésnek nevezik azokat a kártyákat, amelyek közül pontszerző feladatokat választhatunk magunknak.



A problémamegoldásnak van egy közös fajtája is, amikor a játékosok akár az egész játékban, akár a játékmenet egyes részeiben közösen, általában a játék ellen küzdenek. Klasszikus példa erre a CATAN TELEPESEINEK LOVAGOK ÉS VÁROSOK kiegészítése, amelyben a barbárok támadását Catan lovagjai csak együttesen tudják visszaverni, tehát minden játékosnak érdeke, hogy beszálljon a sziget védelmébe a lovagok fejlesztésével, különben a közös vereségből a legkevésbé kooperatív játékos fog a legtöbbet veszíteni. A KNIZIA-féle LORD OF THE RINGSben különböző típusú, egyre nehezebb és összetettebb feladatokat kell együtt teljesítenünk, hogy megakadályozzuk a Szauronnal való végzetes találkozást; a PANDEMICben pedig járványszakértőként a vírusok terjedését kell megakadályoznunk, és a fertőzött városokat meggyógyítanunk – ehhez különböző kártyakombinációkat kell összegyűjtenünk, amelynek teljesítésében egymásra vagyunk utalva.

Fejlődhetünk

Fejleszthetjük az embereinket, katonáinkat, épületeinket és eszközeinket. A CATAN TELEPESEI LOVAGOK ÉS VÁROSOK kiegészítőjében a lovagoknak például három különböző erősségük van, amelyeket a megfelelő nyersanyagok beadásával tudunk növelni a játék során. Az eszközfejlesztésre tipikus példa a különféle űrstratégiákban az űrhajóink fejlesztése: az ECLIPSE-ben vagy az EXILE SUNban a megszerzett technológialapok teszik lehetővé, hogy egyre fejlettebb, gyorsabb és erősebb űrhajókat építhessünk, amelyekkel nagyobb esélyeink lesznek akár az ősök űrhajóival, akár a játékostársakkal szembeni csaták megvívásában.



Végül vannak olyan játékok is, amelyekben olyan egyedi karaktereink vannak, amelyek szintén fejlődhetnek, ahogy haladunk előre a játékban. Ez leginkább az amerikai típusú kalandjátékokra jellemző – a BATTLESTAR GALACTICAban például a játék során egyre több szakértelemmel fogunk rendelkezni, amelyek segítenek nekünk a különféle krízisek megoldásában.

Komplett történeteket játszhatunk végig

Ez szintén az amerikai típusú társasjátékok jellemzője. Vannak olyan játékok, amelyekben a játékosok olyan történeteket játszanak végig, amelyeknek forgatókönyvei vannak. Ezek a forgatókönyvek határozzák meg, mik a kezdeti, kiindulási körülmények, és milyen célokat kell teljesíteniük a játékosoknak. Ennek az összetett és nagyon sajátos megoldásnak klasszikusai a horror világából a MANSIONS OF MADNESS című LOVECRAFT-sorozat, a fantasy műfajából az ANDOR LEGENDÁI, amely a bevezetésként írt mondatomra rációval német fejlesztésű játék, a kalandjátékok közül pedig például a gamer körökben nagyon népszerű ROBINSON CRUSOE: ADVENTURE ON THE CURSED ISLAND játék.

Végszó

Egy ilyen cikkben természetesen nincs lehetőségünk minden akciólehetőséget felsorolni, hiszen közel száz-ezer különböző társasjáték van a piacon. Reméljük azonban, hogy ez a rövid összefoglaló kedvet ad arra, hogy minél több játékot ismerjünk meg és próbáljunk ki, hogy minden egyes új játékstratégia megismerésével a személyiségünk újabb ismeretek és készségek elsajátításával gazdagodhasson. Nem utolsósorban pedig azért, hogy tartalmasan kapcsolódjunk ki a hétköznapi mókuskerekéből, és jól érezzük magunkat a barátaink és egy nagyszerű társasjáték mellett.

Kiss Eleknével, a magyar Ticket to Ride-bajnokkal

A TICKET TO RIDE idén ünnepelte 10. születésnapját, és a kiadó ennek apropóján sok meglepetéssel és eseménnyel ünnepelt. Megjelent a TICKET TO RIDE: 10TH ANNIVERSARY kiadás, és ami még ennél is grandiózusabb hír: megrendezték a TICKET TO RIDE VILÁGBAJNOKSÁGOT Párizsban. A versenyen hazánkat is képviselte egy versenyző, KISS ELEKNÉ, KLÁRI, aki a COMPAYA, a játék hazai kiadója által szervezett magyarországi selejtezőn a legjobb eredményt érte el. KLÁRIT Párizsból visszaérkezve kérdeztük tapasztalatairól, élményeiről.

JEM: Mikor ismerted meg a TICKET TO RIDE-et?

Klári: Négy éve a fiam ajándékozott nekünk egy TICKET TO RIDE: EURÓPÁT, majd az Amerika-térképes alapjátékot, több kiegészítőt és legutóbb az Ázsia-térképet tartalmazó TICKET TO RIDE MAP COLLECTION: VOLUME 1 – TEAM ASIA & LEGENDARY ASIAT.

JEM: Ezekkel mind játszotok is?

Klári: Igen, rendszeresen. A család vagy a baráti társaság heti két alkalommal összeül, és olyankor elővesszük a játékot, és legalább három partit játszunk vele. Aki a legjobb eredményeket éri el, az lesz a nap győztese. Díjat nem osztunk, de van egy nagy papírunk, ahová feljegyezzük az eredményeket, és ott követni tudjuk mikor ki győzedelmeskedett.

JEM: Hol vagy kitől hallottál a versenyről?

Klári: A fiam nevezett be, aki maga is szereti a társasjátékokat. Mindig keresi az új híreket, infókat, és egy ilyen alkalommal talált rá a hírre. Nagyon meglepődtem, amikor közölte velem, hogy indulok a versenyen, de végül elmentem, és most már tudom, hogy érdemes volt.

JEM: Készültél a hazai selejtezőre és a világbajnokságra?

Klári: Kimondottan nem készültem, csak játszottunk, ahogy szoktunk, szórakozásból. Fogalmam sem volt, hogyan kell, illetve lehet felkészülni egy ilyen versenyre.

JEM: Milyen volt a hangulat a versenyeken?

Klári: A hazai selejtező családi volt. Nagyon jó volt a hangulat, jól éreztem magam, és szerintem mindenki ugyanígy érzett. A párizsi verseny is nagyon jó légkörben zajlott. Profi volt a szervezés, és mindent fizettek a versenyzőknek: az utazást, a szállást és az étkezéseket is, nem mellesleg mindenki vihetett magával egy kísértőt, és őket is ellátták minden jövel. Egy szóval jól éreztük magunkat, és álmomban sem hittem volna, hogy 27 év után újra eljutok Párizsba.

JEM: A versenyen melyik Ticket to Ride-dal játszottatok?

Klári: Az első partit Amerika-térképpel játszottuk, aztán jött az Európa-, végül az Ázsia-térkép. A három parti eredményei alapján dőlt el, ki lett a 8 legjobb, és ők folytatták a versenyt az Amerika-térképpel. Akik nem jutottak tovább, egy karzatról követhették a verseny további izgalmas pillanatait, és onnan lehetett szurkolni a többieknek. A többiek eredményét nem mondták el, de talán nem is ez volt a lényeg.





JEM: Hogy láttad, mi volt a nyerő taktika?

Klári: A játékosok sok lapot vesznek fel a kezükbe, és mindenfélét, így nem lehet követni, kinek mire van szüksége, és hol akar útvonalat építeni. Általában nem húztak újabb menetjegyeket, hanem a kezdőlapokat teljesítették, és a leghosszabb útvonalat próbálták elkészíteni.

JEM: Milyen helyezést értél el a nemzetközi mezőnyben?

Klári: Nem tudom, mivel sajnos nem jutottam be a legjobb 8 közé. 28 ország profi versenyzői mérköztek egymással, és tényleg a legjobbak indultak ezen a versenyen. Végül a holland versenyző győzött, második lett az amerikai, és harmadik a belga.

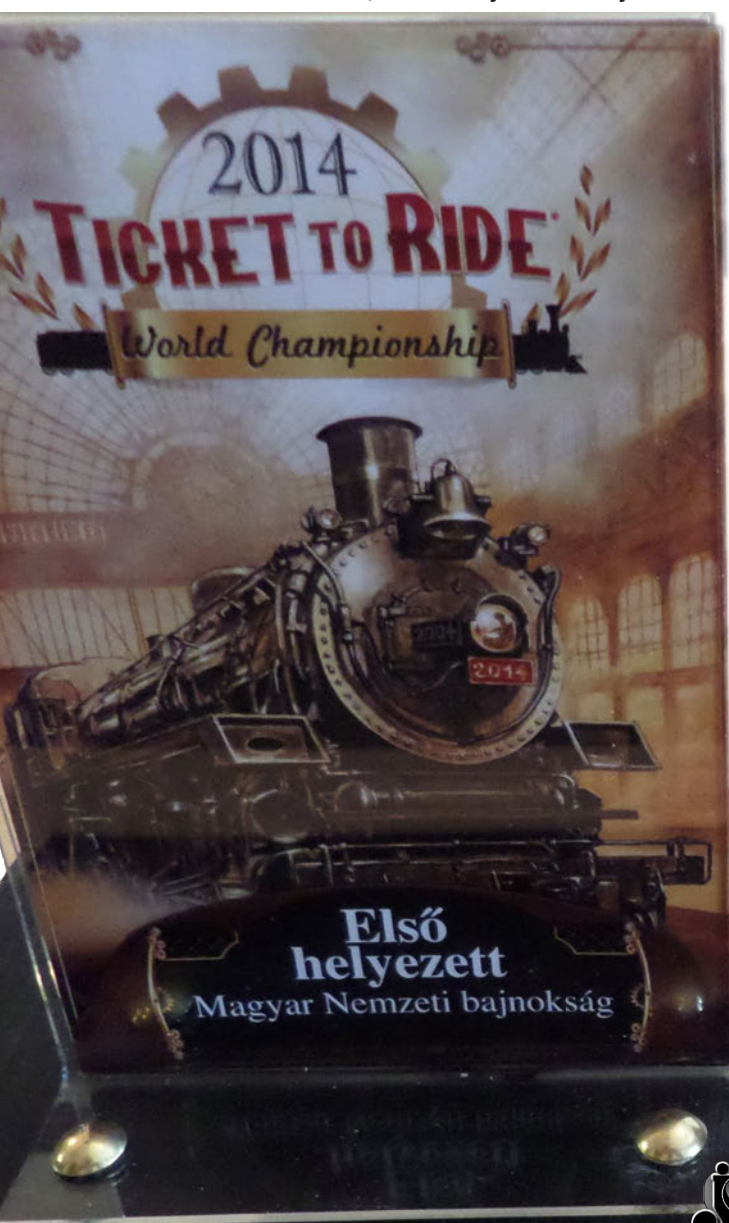
JEM: Van-e valami személyes élményed, amit megosztanál a JEM olvasóival?

Klári: Igen, a versenyen és az előtte megrendezett fogadáson is ott volt a játék szerzője, ALLAN R. MOON, és a felesége is. Nagyon kedvesek és közvetlenek voltak. Mindenkinek bemutatkoztak, és néhány mondat erejéig beszélgettek is velünk. ALLAN felesége meg is említette, hogy én vagyok a legcsinosabb, és én öltöztem fel a legdekoratívabban.

Nagyon jól éreztük magunkat, és köszönöm a lehetőséget COMPAYÁnak és a VB szervezőinek, hogy részt vehettem egy ilyen színvonalas versenyen. A következő versenyre a mostani verseny tapasztalataival indulok, és remélem, hogy akkor jobb eredményt érek el.

JEM: Köszönöm az interjút. További sok sikert kívánok a JEM összes munkatársa nevében!

drcsaba



**Köszönjük, hogy elolvastad a JEM társasjátékos magazin
19. számát!**
A következő szám megjelenését november 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 társas-
játék-magazin játékosoktól játékosoknak. Megjelenik
minden hónap első napján. Letölthető PDF formátum-
ban a jemmagazin.hu oldalról.

Főszerkesztő: Hegedűs Csaba

Szerkesztők: Farkas Tivadar, Hegedűsné Richter
Mónika és Szógyi Attila

Előolvasók: Hegedűsné Richter Mónika, Farkas Tivadar

Korrektorok: 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 (bo-
resit), Varga Attila (maat) és Wenzel Réka (mandala)

Hírszerkesztő: Rigler László (Főnix)

Programozó: Szógyi Attila

Grafika: Farkas Tivadar, Szógyi Attila

A képanyagot összeállították: Farkas Tivadar, Gracza
Balázs, Hegedűs Csaba, Hegedűs Erik, Horváth Vilmos,
Rigler László, Szógyi Attila, Szűcs Sándor és Wenzel
Réka

Az Urbanization magyar nyelvű kártyáit Szógyi Attila,
Varga Attila és Wenzel Réka készítette.

A magazinban megjelent minden egyes cikk csak a
szerzője hozzájárulásával használható fel.

A képek a magazint készítőik tulajdonában vannak,
vagy a www.boardgamegeek.com-ról származnak.

Elérhetőség: jemmagazin@gmail.com.

HLK Gyorsnyomda

1

Vetőgép



jén.

A Felkészülési szakasz során,
a Betakarítás fázisban
kapsz 1 búzát.

1

Szövőszék



jén.

Minden narancssárga gyárad
legalább 2 terméket termel,
mikor a Termelés akciót választod.
2 győzelmi pontot ér a végső
értékelésnél, ha tiéd a Szövőgyár
(Weaving Mill) gyárkártya.

1

Távíró



jén.

Minden fehér gyárad legalább
2 terméket termel, mikor a
Termelés akciót választod.
1 győzelmi pontot ér a végső
értékelésnél, ha tiéd a
Hotel gyárkártya.

1

Gőzmozdony



jén.

Körönként egyszer, a Felkészülési
szakasz során, a Gyárak fázisban
kicserélhetsz 2 narancssárga
terméket 2 szürkére.
1 győzelmi pontot ér a végső
értékelésnél, ha tiéd a Fűrészmalom
(Saw Mill) gyárkártya.

2

Telefon



jén.

Körönként egyszer, a Felkészülési
szakasz során, a Gyárak fázisban
kapsz 1 fehér kockát.
2 győzelmi pontot ér a végső
értékelésnél, ha tiéd az Ügyvédi
Iroda (Law Firm) gyárkártya.

2

Vaseke



jén.

Ha a Vetés akciót választod,
minden üres építési területre
2 búzát vethetsz el.

2

Kerozinlámpa



jén.

Minden szürke gyárad legalább
2 terméket termel, mikor a
Termelés akciót választod.
2 győzelmi pontot ér a végső
értékelésnél, ha tiéd az Olajfinomító
(Oil Refinery) gyárkártya.

2

Porcelán



jén.

Körönként egyszer, a Felkészülési
szakasz során, a Gyárak fázisban
kapsz 1 narancssárga kockát.
2 győzelmi pontot ér a végső
értékelésnél, ha tiéd a Fazekasság
(Pottery) gyárkártya.

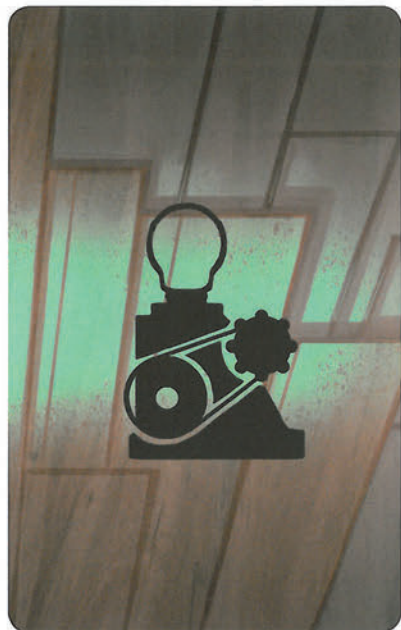
3

Basic programnyelv



jén.

A Termelés akció során a fehér
termékeidet 4 dollárért tudod
eladni (3 dollár helyett).
3 győzelmi pontot ér a végső
értékelésnél, ha tiéd a Szoftvercég
(Software Company) gyárkártya.



3

Vontatógép



jén.

Minden búzáért csak 1 dollárt kell fizetned, függetlenül az áráról.

3

Bessemer-konverter



jén.

Körönként egyszer, a Felkészülési szakasz során, a Gyárak fázisban kapsz 1 szürke kockát.

3 győzelmi pontot ér a végső értékelésnél, ha tiéd az Acélüzem (Steelworks) gyárkártya.

3

Varrógép



jén.

A Termelés akció során a fehér termékeidet 2 dollárért tudod eladni (1 dollár helyett).

3 győzelmi pontot ér a végső értékelésnél, ha tiéd a Textilgyár (Textile Factory) gyárkártya.

4

Internet



jén.

A Termelés akció során minden termelt fehér termék után 2 győzelmi pontot kapsz (1 helyett).

4 győzelmi pontot ér a végső értékelésnél, ha tiéd a Tőzsde (Stock Market) gyárkártya.

4

Dinamit



jén.

A Termelés akció során minden termelt narancssárga termék után 2 győzelmi pontot kapsz (1 helyett).

4 győzelmi pontot ér a végső értékelésnél, ha tiéd a Szénbánya (Coal Mine) gyárkártya.

4

Belső égésű motor



jén.

A Termelés akció során a szürke termékeidet 3 dollárért tudod eladni (2 dollár helyett).

4 győzelmi pontot ér a végső értékelésnél, ha tiéd az Autógyár (Car Factory) gyárkártya.

4

Kombájn



jén.

A Felkészülési szakasz során, a Betakarítás fázisban a játékos táblán lévő minden második búzáért kapsz 1 pontot.

5

Mikrochip



jén.

A Termelés akció során minden termelt szürke termék után 2 győzelmi pontot kapsz (1 helyett).

5 győzelmi pontot ér a végső értékelésnél, ha tiéd az Erőmű (Electric Plant) gyárkártya.

5

Génmódosított étel



jén.

A Felkészülési szakasz során, a Betakarítás fázisban kapsz 2 búzát.





Molnár

Kapsz 2 búzát ingyen a mezőről. Ha a mezőn nincsen búza, akkor nem kapsz semmit. Játszd ki a Gabonakereskedés akció során, majd dobd el.



Vezérigazgató

Bármilyen színű termékjelölőt használhatsz egy gyár termelésénél. A használt jelölő színének megfelelően kapsz pénzt. Játszd ki a Termelés akció során, majd dobd el.



Mérnök

Fizess 1 dollárral kevesebbet minden épületért, amit egy akciófázis során építesz. Játszd ki az Épület építése akció során, majd dobd el.



Ingatlanügynök

Cseréld ki az összes árjelzőt bármelyik 2 építési terület között, majd rögtön vásárolj meg a 2 terület valamelyikét. A normál építési szabályok érvényesek. Játszd ki a Területvásárlás akció során, majd dobd el.



Farmer

Elvethetsz 1 vagy 2 búzát ezen a kártyán.

Játszd ki a Vetés akció során, majd dobd el a Felkészülési szakasz során, a Betakarítás fázis végén. A Farmer használata során ültethetsz a normál szabályok szerint, az építési területre is.



Iparmágnás

Használd az Iparág telepítése akciót, majd vedd el az egyik gyárkártyát, akkor is, ha nem telt be még az összes megrendelés hely. Játszd ki az Iparág telepítése akció során, majd dobd el.



Művezető

Ha valamelyik gyár egyik megrendelés helyére teszed az akciójelződet, akkor kétszer annyi termékjelölőt kapsz az adott színben. Játszd ki az Ipari megrendelés akció során, majd dobd el.



Polgármester

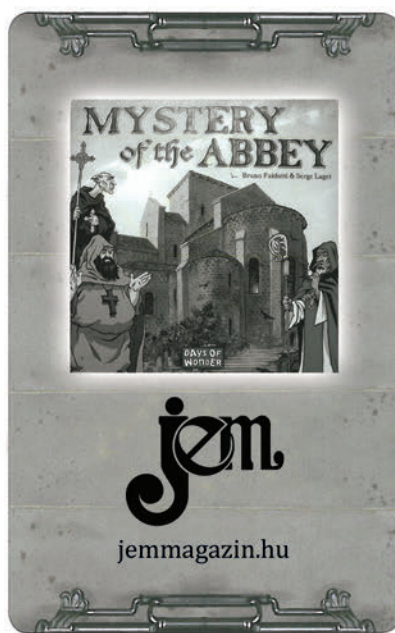
Te leszel a kezdőjátékos ebben a körben, és kapsz 1 győzelmi pontot.



Adóbehajtó

Az akciófázis során kétszer szedhetsz adót. Mindkétszer mozgass az adójelzőt balra a segédtablán. Az általános adózási szabályok érvényesek. Játszd ki az Adószedés akció során, majd dobd el.





Javaslat: Nyomtasd ki a kép oldalával a lapokat egy 250-350 g-os A4-es papírra, majd a hátoldalt is nyomtasd ki a lap másik felére. A segédvonalak mentén vágd fel a kártyákat, ha van lehetőséged, 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!



