

# jön

A Játékos  
Emberek  
Magazinja

**Sörmesterek**

Beasty Bar

II. Társasjáték-tervezői pályázat

7 Wonders: Babel

Fields of Arle

**Beasty Bar**  
Magyar nyelvű segédlet

2 Pont:

Oroszlán (12)

Víziló (11)

Kígyó (10)

Fóka (9)

1 Pont:

Orf (8)

sf (7)

leon (6)

om (5)

- 1 Bűzös bors: Kiküldi a sikátorba a 2 legmagasabb értékű fajta tartozó állatokat (kivéve a bűzös borsokat).
- 2 Papagáj: Kiküldi a sikátorba egy általad választott állatot.
- 3 Kenguru: Átugrik legfeljebb 2 állatot.
- 4 Majom: Nincs hatása, ha nincs más majom a sorban. 2 vagy több majom: A vízilovak és a krokodilok távoznak a majom a 2., 3. és 4. helyre kerül – fordított sorrendben, mint ahogy eredetileg álltak.
- 5 Kaméleon: Leutánozza egy, a sorban lévő állat képességét a képesség egyszerű végrehajtásáig.
- 6 Fóka: Fordított sorrendbe állítja az állatokat.
- 7 Zebra: (ISMÉTLŐDŐ!) Védve van a krokodiloktól. Vízilovak és krokodilok nem tudnak keresztülmenni rajta – kivéve a kígyó képességének segítségével.
- 8 Zsiráf: (ISMÉTLŐDŐ!) Átugrik legfeljebb egyet léphet a sorban lévő állat értéke kisebb, mint a zsiráfé. (Ebből a zsiráf értéke 10.)
- 9 Kígyó: Átugrik a sorban lévő állat értéke kisebb, mint a kígyóé. (Ebből a kígyó értéke 10.)



Kedves Játékosok!

Azt ismeritek, hogy egy zebra, egy majom és egy oroszlán bemennek a kocsmába? Nem gond, ha nem, mert, ahogy a magazin egyik játékát elnézem, ez nem is nagyon fordulhat elő. De türelem, még hosszú történet áll előttünk, mire eljutunk odáig. Nos, akkor...

Mindenki csukja be a szemét, és képzeljen maga elé egy lakatlan szigetet, ami csak arra vár, hogy meghódítsuk (CATAN TELEPESEI)! A sziget termékeny földjén megterem minden egzotikus gyümölcs, amit csak szemünk-szánk megkíván (FINCA). Még talán mangó is akad, és ahol a mangó megterem, oda szívesen odaszoknak a tukánok is (MANGO TANGO). Amint megindul a gazdálkodás, és felépültek a szükséges építmények, a földünk megtermi a legfontosabb alapvető élelmiszer növényeket is (FIELDS OF ARLE), többek között búzát, árpat, komlót. És mit lehet ezekből készíteni? Jó, az első kettőből kenyeret is, de a harmadik csak nyomra vezet titeket, hogy bizony sört (SÖRMESTEREK)! És ha sör, akkor irány a kocsmá, vagy szebben mondva a pub vagy bár – na, ez az a bár, ahová be szeretne jutni oroszlán, zebra, majom, vízi-ló és még ki tudja, milyen állat (BEASTY BAR). Viszont ha már bejutott, ivott, és kijött, akkor nem javasolom neki, hogy volán mögé üljön, mert csúnya borulás is lehet a dologból (RALLYMAN).

De ha arra vágytok, hogy magatok mögött hagyjátok a kocsmazajt és az autóversenyzés ricsaját, akkor sem kell messze menetek, mert nálunk pallerozhatjátok elméteket szópárbajokkal (DUPLEX), vagy gyönyörködhetek az ókor építészeti csodáiban is (7 WONDERS: BABEL).

Mostani számunkban emellett tippeket, trükköket osztunk meg veletek arról, hogy mi hogyan játszunk a PANDEMICet, valamint, hogy ha saját játékot fejlesztetek, milyen jó tanácsokat érdemes megfogadni a játékszabály megfogalmazásánál.

Az e havi magazin oldalain vendégszerzőt köszönhetünk, aki nem más, mint a JEM cikkírói pályázatának győztese. Fogadjátok szeretettel saabee-t és „Jobb láb a gázon, bal a jobbon!” című cikkét!

Szólunk végül pár szót a 2015-ös év Társasjáték Olympiájáról, mert bár maga az esemény ősszel lesz, egy sikeres és minél nagyobb tömegeket vonzó találkozó megrendezéséhez már most neki kell kezdeni.

De jaj, már majdnem elkészöntünk a szokásos zárómondatunkkal, amikor is eszünkbe villant, hogy akár csak tavaly, idén is lesz egy társasjáték-tervezői pályázat, amelyre várjuk a jelentkezők pályamunkáit. Bárki jelentkezhet, akár többféle játéktípussal is (gyerek-, családi, fejlesztő), természetesen csak saját kútfőből. A pályázatot a GÉMKLUB támogatja.

Olvassátok a JEM-et, látogassátok a [magazin honlapját](#), és kövessetek minket a [Facebookon](#)!

Jó játékot!

A JEM Szerkesztősége

## Klubok! Kiadók! Figyelem!

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

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

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

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



**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, érkeik és készségeik játékos fejlesztésére.



# Tartalomjegyzék



**Sörmesterek**

Ismertető

4

Pályázat



**II. Társasjáték-tervezői pályázat**



**Beasty Bar**

Ismertető

9

Ismertető



**7 Wonders: Babel**



**Mango Tango**

Ismertető

14

Ismertető



**Fields of Arle**



**Rallyman**

Pályázat

19

Ismertető



**Duplex**



**Catan telepesei**

Spiel des Jahres

25

Ismertető



**Finca**



**Hogyan írjunk játékszabályt**

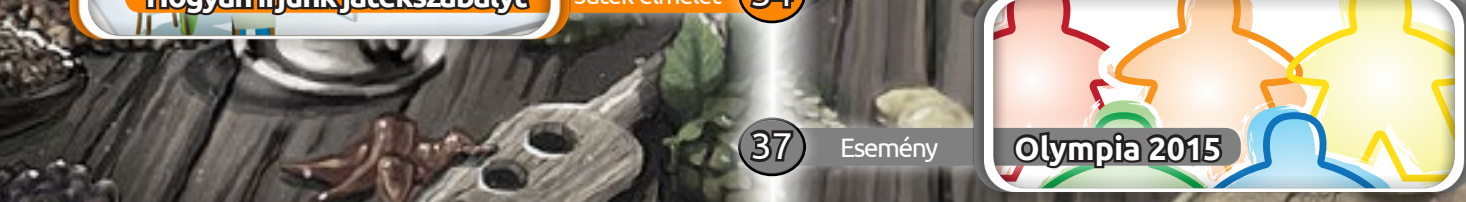
Játék-elmélet

31

Mi így játszunk



**Pandemic**



**Olympia 2015**

37

Esemény



# II. Társasjáték-tervezői pályázat

A JEM magazin egy évvel ezelőtt indította el az ország első olyan társasjáték-tervezői pályázatát, aminek jutalma, többlépcsős tesztelés, szakvéleményezés követően, egy hazai szerző játékának kiadása. A nagy érdeklődésre való tekintettel idén is belevágunk a munkába, és meghirdetjük a 2015-ös év társasjátékszerzői pályázatát. Idén a GÉMKLUB állt munkánk mögé, és támogatja pályázatunkat azzal, hogy díjazza a legjobb játékötletet.

A pályázatban minden magyar állampolgár részt vehet, aki a pályázatban megadott határidőig elküldi pályaművét.

## Milyen játékötleteket várunk?

A versenyben csak a beküldő által fejlesztett, eddig sehol meg nem jelent társasjáték vehet részt. A játék a beküldő saját szellemi terméke legyen, amely lehetőleg egyedi ötleteket és mechanikát tartalmaz. Ha a zsűri és a tesztelők úgy ítélik meg, hogy a játék túlságosan hasonlít egy vagy több már korábban megjelent társasjátékra, akkor a nevezett játékot kizárhatják a versenyből.

Családi, gyerek-, fejlesztő és partijátékok prototípusait várjuk, amelyek makettjei el vannak készítve, próbajátékokra alkalmasak, részletes szabálykönyvvel rendelkeznek, és a tervező szerint már a kiadáshoz elegendő teszten estek át. A játékosok száma, a korosztály-besorolás és a tartozékok típusa nem meghatározott.

A beküldött művekkel szemben támasztott szigorú követelmény, hogy a maketten és a játékszabályon ne szerepeljen a játék szerzőjének neve vagy címe. Amennyiben ezek mégis megjelennek, azt előzetes egyeztetés alapján vagy eltávolítjuk, vagy a makettet visszaküldjük tulajdonosának.

## Nyeremény

A győztes díja egy értékes társasjátékcsomag, valamint a legjobb játékok esélyt kapnak, hogy megjelenjenek a Gémkлуб kiadó gondozásában. Egy esetleges kiadás előtt a szerző és a kiadó együtt dolgozik, hogy egy sikeres és piacképes játékot hozzanak létre, melynek értékesítése után a szerző licenrdíjban részesül.

## Határidő és címek

- » Makettek beküldési határideje: 2015. szeptember 30.
- » Makettek beküldési címe: Gémkлуб  
1143 Budapest, Stefánia út 45.
- » Játékszabályok beküldése elektronikus formában: [jempalyazat@gmail.com](mailto:jempalyazat@gmail.com)
- » Eredményhirdetés: 2016. első negyedév

## Az értékelés folyamata

A nyertes kiválasztása 4 lépcsőben történik:

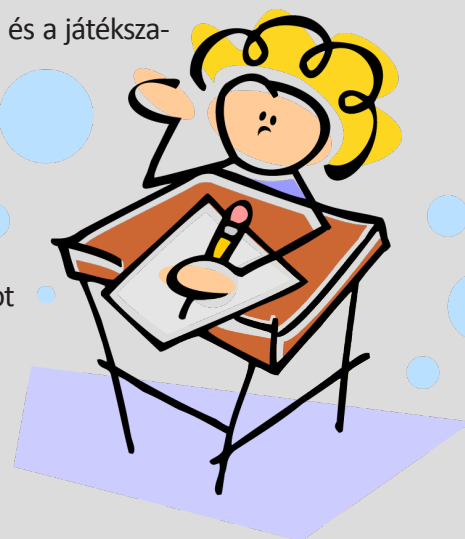
1. A JEM egyik tagja a beküldött játékszabályok alapján előszűrést végez, hogy melyik játék felel meg a fenti kritériumoknak, mennyire érthető a szabálykönyv és a játék felépítése, működése.
2. A JEM három főből álló zsűrije teszteli a játékokat, és a következő fordulóba ajánlja azokat, amelyeket megfelelőnek tart a pályázatban kiírtak alapján.
3. A második tesztelési fordulóban a JEM egy másik háromfős zsűrije fogja tesztelni a pályaműveket, és a tesztelések után véleményezi azokat. A vélemények alapján legfeljebb 10 játékot a Gémkлуб tesztelői csapatának figyelmébe ajánlunk.
4. A GÉMKLUB teszteli a továbbjutott játékokat, és kiválasztja közülük azt, amely megnyeri a pályázatot.

A játékok szerzői minden lépcső után értesítést kapnak, hogy a játékuk bekerült-e a következő fordulóba vagy kiesett.

A JEM magazin ezúton hívja fel minden olyan játékszerző figyelmét, akik tavaly is részt vettek a versenyben, hogy műveikkel a JEM által leírt vélemények figyelembevétele mellett, átalakítva ismét pályázhatnak. Mindazok, akiknek makettjei még mindig a JEM-nél vannak, jelezzék, hogy kívánják-e művüket újra indítani. Ebben az esetben a játékok szabályait a javaslatok alapján módosítsák, és küldjék el a megadott e-mail címre, elektronikus úton.

A pályázattal kapcsolatban felmerülő kérdéseket is a [jempalyazat@gmail.com](mailto:jempalyazat@gmail.com) címre várjuk.

Sok szerencsét mindenkinek!







# Sörmesterek

A sörfőzés szinte egyidős az emberiséggel. Az első tárgyi bizonyíték egy i.e. 5000-ből származó edény, ami-  
ben sör nyomait fedezték fel, i.e. 3000-ben pedig Hammurapi már törvényben szabályozta a habzó nedű  
minőségét. Ennek ellenére nagyon kevés társasjáték foglalkozik ezzel a témával – a fogyasztást és annak  
hatásait jóval több játék dolgozza fel, sem mint a sörfőzés ősi mesteriségét. Amíg az előbbiek főleg vicces  
partijátékok formájában jelentek meg, az a néhány, amelyik az utóbbi aspektust célozta meg, csupán né-  
hány euro- és pár kártyajátékot takar. A lengyel tervezőpáros előző játéka is a sörfőzéssel kapcsolatos; a  
PIWNE IMPERIUM, azaz a SÖRBIRODALOM ugyanezt a témát dolgozta fel, csak dobókockák nélkül. Az biztos,  
hogy a fentiek közül egyikben sincs annyi kocka, mint a SÖRMESTEREKben.

## Malátázás

A SÖRMESTEREK egy tipikus tematizált eurogame, ahol sörfőző tanoncokat alakítunk, akik egymással versengve igyekeznek elkészíteni a legnemesebb italokat.

A játék lényege, hogy a rendelkezésünkre álló alapanyagokból – amiket szokványos hatoldalú kockák jelképeznek négy különböző színben – a műhelyünkben megfőzzük az aranyló nedűket. Egy-egy sörféle elkészítéséhez adott mennyiségű és értékű kockára lesz szükségünk.

A játék motorjának működése szinte semmilyen kapcsolatban nincs a tematikával, ami sörfőzés helyett lehetne akár kecskesajt készítése is. Szinte teljesen mindegy volt, hogy az éppen elkészült sör képe/neve rajta van-e a kártyán, úgyis csak a költségeit, meg az elkészítésért járó bónuszokat figyeli az ember. A játék mechanikái viszont meglepően jól működnek. A dobás véletlenszerűségét egészen jól ellenpontoszza a kockamanipulációs rész, a játékosok közötti interakció mennyisége pedig kifejezetten üdítő.



A játék "munkáslehelyezős" részében a kör elején dobott vagy a raktárunkban lévő kockákat – nyersanyagokat – tudjuk feljavítani: a kockáink "minőségét" tudjuk növelni, azokat újradobni, kicserélni, átalakítani.

Azért a dobás értéke sem teljesen mindegy, mert ha sokszor gurítunk 1-et vagy 2-t, az elég nagy hatással lehet a körünkre, és kénytelenek leszünk az alacsony minőségű összetevőin – azaz alacsony értékű kockáin – feljavításával foglalkozni értékes receptek elkészítése helyett.

## Cefrézés

A sörfőzés folyamata során felhasznált összetevőket a négy különböző színű kocka jelképezi: sárga – maláta; fekete – pirított maláta; zöld – komló; kék – jártasság, tudás.

A műhelyünk gyakorlatilag a játékosláblánk, itt vannak azok az akciók, amelyekre a kockáinkat felhasználhatjuk. A játék legelején még nem áll rendelkezésre az összes akció, csupán a 3. körtől tudjuk mindet használni.





Raktárunkat egy kártya szimbolizálja, itt tudjuk eltárolni azokat a kockákat, amelyek már megfelelő "minőségűek" ahhoz, hogy sört főzzünk belőlük (azaz elég magas értéket mutatnak).

Maláta- és komlókockákat a műhelyben az elültetett magokból tudunk "növeszteni". Mindenki egy maggal kezdi a játékot, és minden második körben kap egy újabbat.

A receptlapokon található feladatok teljesítésével tudjuk a játékot megnyerni, a győzelmi pontjaink nagy részét itt szerezhethetjük meg. A lapok tetején található meg, hogy milyen összetevőkre van szükség az adott sörkülönlegesség elkészítéséhez, és hogy mit kapunk, ha sikerül megfőznünk: általában pénzt vagy győzelmi pontokat érnek, de esetenként kockákat vagy akciójelölőket is be tudunk zsebelni. A lap alsó részén a további bónuszokért elkölthető opcionális összetevők vannak: ha a piacon beszerzett mézet, fűszert, esetleg plusz szaktudást még hozzá tudjuk tenni az alaprecepthez, akkor némi extra juttatásban részesülhetünk.

Pénzhez alapvetően receptek elkészítésével juthatunk, elkölteni pedig a piacfázis során fogjuk speciális összetevőkre és akciójelölőkre.



A feketepiacon vásárolhatunk olyan akciójelölőket, amik igazán feldobják a játékot. A jelölők egy része első ránézésre apró segítséget ad: újradobhatunk kockát, növelhetjük annak értékét vagy kivehetjük a raktárból. A csavar az, hogy ezeket a többi játékos kockáira is felhasználhatjuk – míg egy kocka újradobása számunkra hasznos lehet, az ellenfél 6-os feketemaláta-kockáját már kaján vigyorral fogjuk újradobni. Van 3 olyan jelölő, ami kizárólag a többi játékos akciójának, lehetőségeinek, kockájának blokkolására alkalmas.

## Erjesztés

Maga a játékmenet relatíve egyszerű: a kör elején mindenki újradobja az összes olyan kockáját, ami nem a raktárában van, majd a kezdőjátékostól indulva megyünk körbe, amíg mindenki nem passzol. Egy játékos a saját körében összesen maximum két kockát és/vagy magot használhat fel:

- » Betesszük a raktárba. Ez azért lehet hasznos, mert ezeket a kockákat nem fogjuk a következő kör elején újradobni, csak ha felhasználtuk őket sörfőzésre. Innen viszont kockát kivenni nem lehet!
- » Felhasználjuk a műhelyünkben: Megpiríthatjuk a malátánkat, javíthatjuk az alapanyagaink minőségét. A tudásunkat jelképező kék kockákkal a legtöbb esetben azt érhetjük el, hogy egy akció eredményére ne kelljen a kör végéig várni, hanem azonnal megkapjuk az eredményt.
  - Malátarészleg: Itt tudunk magból új sárga kockát növeszteni, sárga kockából pörköléssel fekete kockát csinálni, vagy e kockák értékét 1-gyel növelni.
  - Komlórészleg: Itt magból komlót tudunk növeszteni, vagy a meglévő komló értékét javítani.
  - Tanulmányi részleg: Itt új kék kockára tudunk szert tenni, vagy kockáinkat tudjuk újradobni.
  - Magtár: Malátát és komlót tudunk kicsíráztatni, hogy új magokat kapjunk – ilyenkor a kockáink elvesznek. A piacon a pörköltmaláta-kockánkat el tudjuk cserélni pénzre vagy magokra, illetve tanácsadással is szerezhethetünk pénzt.



Ezt követően az erjesztésre kerül a sor, ami természetesen hűtött helyiségben történik, hogy ezzel is gátolják a káros baktériumok elszaporodását. Az erjesztés két nem élesen elkülöníthető részre osztható: főerjedésre és utóerjedésre.

Miután mindenki végzett a műhelyében, elkezdődik a piacfázis. Ilyenkor vehetünk speciális összetevőket az árusoktól és akciójelölőket a feketepiacról.



Legvégül elkészíthetjük a rendelkezésre álló receptek egyikét. Ezeket egy központi pakliból csapjuk fel, és ha valaki elkészített egyet, azt azonnal pótoljuk.

Egy igazi sörmester a nap végére nem hagy maga után rendetlenséget: a kör végén végrehajtjuk az ilyenkor esedékes akcióinkat, és a műhelyünkben felhasznált kockákat eltávolítjuk a tábláról. A kör végén továbbadjuk a kezdőjátékos-jelölőt.

## Ászokolás

A játék több aspektusa is gondoskodik arról – meglepően hatékonyan –, hogy ne egy többjátékos paszi-ánsz legyen, azaz igyekszik sok interakciót csempészni a játékmenetbe.

Egy akciót egy körön belül nem használhat mindenki. Ha egy adott akciót a műhelyben egy játékos kivételével már mindenki használt, akkor az utolsónak maradt játékos ezt már nem teheti meg, kap egy blokkolójelölőt erre az akcióra. Ez főleg a játék elején fontos, amikor még kevés lehetőség áll rendelkezésre; és a játék végén, amikor már sok kockája van ellenfeleinknek. Kiváló módja ez egy másik játékos akadályozásának. Előfordulhat, hogy taktikai okokból inkább növesztünk egy új maláta-kockát csak azért, hogy ez ellenfelünk, akinek nagyon kéne, ezt ne tehesse meg. Ugyanezt a hatást a feketepiacon szerzett akcióblokkoló-jelölővel is elérhetjük, vagy pont arra használhatjuk fel, hogy egy másik játékos akcióját előre leblokkoljuk, hogy mi biztosan tudjuk azt használni.



Az interakciók nagy részéről a feketepiaci akciójelölők gondoskodnak, izgalmassá teszik a játékot, hiszen egy jó időpontban kijátszott blokkolás, újradozás rengeteget tud számítani. Ha nyilvánvaló, hogy egy sok pontot érő receptet nem tudnánk elkészíteni, egy másik játékos viszont igen, akkor érdemes azt leblokkolni (azaz dögöljön meg a szomszéd tehene is). Egy, a raktárból eltávolított kocka pont elegendő lehet ahhoz, hogy az ellenfelünk ne tudjon semmit megfőzni. A feketepiaci akciójelölők felhasználás után kikerülnek a játékból, a limitáltságuk pedig egy érdekes stratégiai elemet csempész a játékba, hiszen érdemes a nehezen megszerzett pénzünket a játék elején rájuk áldozni, mert nem juthat minden jelölőből mindenkinek, és a játék végén kritikus lesz, hogy kinél is vannak még blokkolójelölők.

Elsőnek lenni sem feltétlenül jó. Az igaz, hogy pár dologban mi választhatunk a többiek előtt a piacon, illetve a receptek közül – viszont így pont a mi akcióink és céljaink a legkiszámíthatóbbak. Majdnem teljesen nyilvánvaló, melyik receptet próbáljuk majd elkészíteni, így magától értetődő célpontjai lehetünk a blokkolásoknak. A többi játékos játszi könnyedséggel tud minket egy akciótól megfosztani, ha mindenki ugyanazt választja. Utolsónak lenni a körben se könnyű, mert lehet, hogy mire ránk kerül a sor, a kiválasztott összetevő nincs már a piacon, vagy teljesen más receptek vannak terítéken, mint a kör elején.



A főerjedés után lefejtett sör ászokolása (utóerjedése), és ezzel az érése az ászokpincében történik. Ezeket a pincéket állandóan 0 °C-on tartják, ahol a sör nagy, belül fehér szurokkal bevont fahordókban vagy fémtartályokban áll, és hosszadalmas utóerjedésen megy át. A 2-5 hónapos ászokolás alatt lezajlik az utóerjedés, a sör megtisztul és szén-dioxiddal telítődik, kialakul hab-szerkezete és jellegzetes ízharmoniaja.





## Palackozás

Engem nagyon meglepett a játék, kis kiadó és ismeretlen tervezők esetén az ember ugyanis nem számít sokra. A doboz és a beltartalom grafikai megjelenésének kontrasztja, a szabálykönyv túlzottan szájbarágós terjengőssége ellenére a SÖRMESTEREK meglepően izgalmas, gondolkodós, fordulatos játék. A komponensek átlagos minőségűek, talán a játékosok műhelytáblája lehetne egy kicsit nagyobb. Önmagáért a sörös témáért nem feltétlenül érdemes beszerezni, de egy könnyed, pörgős, interakciós, pici szerencsével tarkított eurogame-nek tökéletes. 1-2 óra alatt lemegy egy parti, és a játékosok számától függetlenül jól kiegyensúlyozott játékmenet gondoskodik a jó élményről. A SÖRMESTEREK hamarosan kapható lesz itthon is az A-GAMES jóvoltából.

Vili

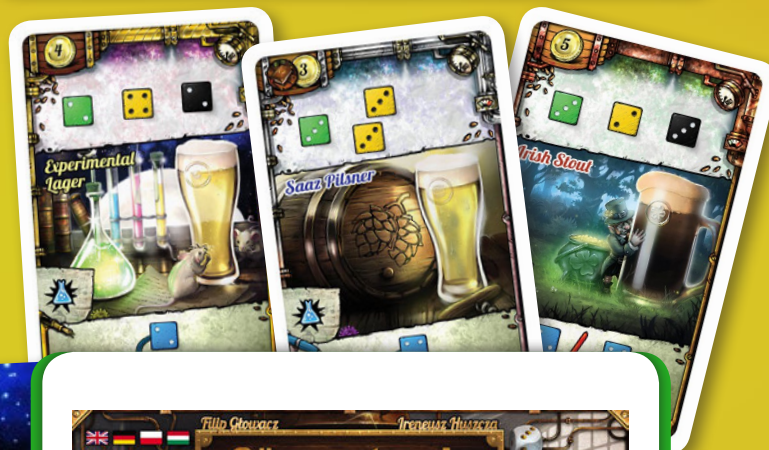
Köszönöm a Felnőttmegőrzőnek a tesztelést!

A szakmai részek forrása:

<http://hu.wikipedia.org/wiki/Sör>



A kész sört rendszerint zárt cellulózsűrőn átsajtoltva szállítóhordókba vagy palackokba fejtik. A szállítóhordók belseje szintén fehér szurokkal van bevonva, hogy a sör ne ivódjék be a dongákba, és ott később savanyodás, penészedés ne álljon be. A palacksört rendesen pasztörözik 60-70 °C-on, hogy tartósabb legyen.



## Sörmesterek

|                   |                                   |
|-------------------|-----------------------------------|
| Tervezők:         | Filip Glowacz és Ireneusz Huszcza |
| Megjelenés:       | 2014                              |
| Kiadók:           | Board&Dice, A-Games               |
| Kategória:        | Erőforrás-gazdálkodás kockajáték  |
| Ajánlott életkor: | 12+                               |
| Játékosok száma:  | 2-4                               |
| Játékidő:         | 90 perc                           |



board  
game  
geek





# 7 Wonders: Babel

Nem szoktunk külön cikket írni kiegészítőkről, mivel azonban a 7 WONDERS nem csak külföldön, de hazánkban is nagyon népszerű, így a hozzá megjelenő kiegészítők is sok embert érdekelnek. A korábbi két nagy kiegészítőről, a LEADERSről és a CITIESről a [JEM magazin 10. számában](#) írtunk. (Magáról a 7 CsODA társasjátékról a [JEM magazin 6. számában](#), a játékban alkalmazható tippekről, trükkökről a [JEM magazin 16. számában](#) olvashattatok.)

A dobozra ránézve is látható, hogy ez egy nagy dobozos kiegészítő, és ha nem is olyan vastag, mint az alapjáték, de nem is olyan kis dobozban van, mint a LEADERS vagy a CITIES. Ebből sejthetjük, hogy itt nem csak kártyákat fogunk kapni, hanem valami mást is. És valóban így van, mert a szép fedél egy központi táblát, különleges lapkákat és rengeteg új jelölőt rejt, ráadásul egyszerre két kiegészítő is található a dobozban. Nézzük, mik ezek!



## Bábel tornya

Az első kiegészítővel Bábel tornyát építhetjük fel. Ehhez kapjuk a táblát, ami a torony alapja, ennek egyik oldalán (2-4 játékos esetén) 3, másik oldalán (5-8 játékos esetén) 4 toronylapka helye található. Minden játékos kap 3-3 toronyrészletet, amelyekből felépül majd a torony. A toronylapkák az alapjátékhoz és a LEADERShez hasonlóan draftolással kerülnek szétosztásra, vagyis mindenki választ a megkapott három lapkából egyet, a többit továbbadja, majd a megkapott kettőből választ egyet, és a maradékot továbbadja. Így végül mindenki kezében 3-3 toronyrészlet lesz.

Ettől kezdve a választható akcióink száma eggyel növekszik. Megmarad a szokásos három akció: egy lap leépítése, egy lap csodába való beépítése, egy lap eldobása három pénzért – és kapunk egy újabb lehetőséget: egy lap eldobása egy toronyrészlet építéséért. A következő körtől kezdve a lerakott lapka hatása mindenkire érvényes lesz. Ezek tehát nem olyanok, mint a csodánk, a leépített lapjaink vagy a vezetőink, amelyek csak ránk hatnak. Még a kereskedelmi vagy a katonai lapok is csak a szomszédokra hatnak, de a toronylapkák minden játékosra hatással vannak, amíg látható a lapka, vagyis nem építjük felül. Ez azt jelenti, hogy amikor betelik a játékosok számának megfelelő lapkahely, akkor a következő lerakott lapka az első lap tetejére kerül, azaz annak a hatása nem lesz többé érvényes.

A kiegészítőben összesen 24 toronylapka van. Ezek között vannak, amelyek pozitívak:

- » Mindenki minden körben kap egy tetszőleges kézművesterméket.
- » Mindenki minden körben kap egy fát vagy követ, illetve ércet vagy agyagot.
- » Mindenki eggyel olcsóbban vásárolhat a szomszédjaitól kézművesterméket vagy nyersanyagot.
- » Az egyes nyersanyagokat adó kártyák tetszőleges mennyiségű nyersanyag-nak számítanak.
- » Nem kell fizetni nyersanyagot a katonai kártyákért vagy csoda építéséért.
- » Láncépítésnél a szomszédok kártyája alapján is lehet láncban építeni.
- » A korszaknak megfelelő 1, 2 vagy 3 pénzt kapunk kék kártyák vagy láncban leépített kártyák után, vagy 5 pénzt kapunk lila kártyák leépítése után.
- » Kék vagy lila kártya leépítése nyersanyag helyett pénzbe kerül.





És vannak, amelyek negatívak:

- » Mindenki eggyel drágábban vásárolhat a szomszédjaitól kézművesterméket vagy nyersanyagot.
- » Nem használhatók azok a barna nyersanyagkártyák, amelyek két nyersanyagot adnak, csak a szimpla nyersanyagkártyák használhatók.
- » Az adózó kártyáknál az adott korszaknak megfelelő 1, 2 vagy 3 pénzt kell fizetni a katonai kártyák, a kék kártyák vagy a csodák építésénél, illetve ha láncban építünk le.
- » Katonai konfliktusok után kisebb értékű győzelmipont-jelzőt kapunk: 1-es helyett semmit, 3-as helyett 1-est, 5-ös helyett 3-ast.
- » A katonai konfliktusok után kapott mínusz-pontokat megduplázzuk.
- » Nem használhatók a sárga kereskedelmi kártyák (pl. amelyekkel olcsóbban veszünk a szomszédoktól nyersanyagokat vagy kézművestermékeket).



Ha egy lapkát építünk le, a játék végén 2 pontot kapunk; ha kettőt, akkor 5-öt; ha hármat, akkor 10 pont a jutalmunk. Elméletileg nem rossz gondolat, hogy úgy jutunk pontokhoz, hogy ehhez nem kell sem pénzt, sem nyersanyagot feláldoznunk. A probléma vele az, hogy kiszámíthatatlan lesz tőle a játék, ugyanis mindenki-re hatnak a középre kirakott lapok, így valaki nagyon keresztbe tehet tervünknek. Hiszen, ha mondjuk a zöld lapokra megyünk, amelyek jól építhetők láncban, akkor ezt nehezen tudjuk megvalósítani, ha adóznunk kell minden leépítésért. Ilyenkor rákényszerülünk, hogy mi is lapkákat rakjunk le, hogy le tudjuk takarni a nekünk nem tetsző toronylapkát. Így viszont lehet, hogy olyan lapkát kell leraknunk, amelyet eredetileg nem is szerettünk volna. Ezért is mondom, hogy nagyon megnöveli a játék kiszámíthatatlanságát, még annak ellenére is, hogy a draftolás miatt nem 3, hanem 6 lapkát ismersz meg, így ezekre esetleg tudsz készülni. Persze a gyakorlat azt mutatja, hogy nem lehet erre készülni, mert azt sem lehet tudni, hogy az általad lerakott lapka meddig lesz hatással, mikor fogják felülépíteni.



## Nagy mű

A dobozban lévő másik kiegészítő szerint minden korszakhoz tartozik 5-5 nagy mű (pl. dupla városfal, daru, kikötő, obelisztk stb.), amelyekből egyet kirakunk a korszak elején. Ráteszünk a játékosok számának megfelelő számú zsákocskát, amelyet az kap meg, aki az adott korszakban leépíti a nagy mű által jelzett lapot (pirosat, kék, sárgát, zöldet, barnát), és mellette kifizeti a nagy mű tábláján jelzett pénzt és/vagy nyersanyagot pluszban.

A Bibliában Mózes I. könyvének 11. fejezetének elbeszélése szerint az özönvíz után Noé utódaiból szaporodott el az emberiség, és megjelentek a különböző népcsoportok, akik még egy nyelvet beszéltek. Az özönvíz istenítélet okozta migrációkat nyomán emberileg érthető lehetett, hogy kezdetben egymás közelében telepedtek le, féltek a szétvándorlástól, és egy magas toronnyal kívántak védekezni egy esetleges újabb áradás ellen. Azonban azt is kifejezték ezzel, hogy nem hisznek, nem bíznak Isten ígéretében, miszerint nem lesz újabb özönvíz. Olyan tornyot akartak építeni, amelynek csúcsa az égig ér. Isten azonban megfiúsította törekvésüket és megbüntette elbizakodottságukat azáltal, hogy összezavarta nyelvüket, úgyhogy nem értették meg egymást, és szétszéledtek a Földön.





Ha a korszak végéig elfogynak a zsákok a tábláról, akkor megépült a nagy mű, és az építkezésben részt vevők jutalmat kapnak a kor végén, a katonai konfliktus előtt (pl. 2 harci jelzőt, pénzt, 3 katonai győzelmi pontot stb.). Ha egy játékos többször is hozzájárult a mű megépüléséhez, akkor mindannyiszor megkapja a jutalmat. Ha viszont maradt zsák a táblán, a nagy mű nem épült meg. Aki építkezett, nem kap jutalmat, de büntetést sem. Aki viszont meg sem próbálta, az büntetést kap. Ezek elég kemény büntetések, pl. elveszíti az összes pénzt, elveszíti 2 katonai győzelmipont-jelzőjét, ezentúl nem használhatja a csodája által alaphoz adott bónuszát, elveszíti az egyik kék, szürke, barna, zöld vagy piros kártyáját.

## Összegzés

Szerintem a BABEL kiegészítő növeli a játék kiszámíthatatlanságát, erősíti a szerencse szerepét. Azt mindenki döntse el, hogy ez tetszik neki vagy sem. A második kiegészítő annyiban jó, hogy mindenki szabadon eldöntheti, hogy részt vesz-e a nagy mű megépítésében vagy sem. Ha nem akar részt venni, akkor persze benne van a kockázat, hogy büntetést kap, de ez előre kiszámítható. Persze a legjobb, ha valaki úgy tud a nagy mű építésében részt venni, hogy ezt a saját taktikájába be tudja illeszteni.

Természetesen, mint minden kiegészítő, a BABEL is érdekesebbé teszi a megszokott alapjátékot. Az új kiegészítők jól kombinálhatók a korábbi kiegészítőkkel, ezáltal színesebbé, változatosabbá teszik a játékot. Persze ennek ára van, hiszen a játék egyre bonyolultabb, egyre hosszabb lesz. Mindenkinek, aki jól ismeri az alapjátékot, annak javaslom kipróbálásra az új kiegészítőt, hogy eldönthesse maga, a játékmenetben hozott változtatások mennyire nyerek el a tetszését.



maat



## 7 Wonders: Babel

|                   |                                |
|-------------------|--------------------------------|
| Tervező:          | Antoine Bauza                  |
| Megjelenés:       | 2014                           |
| Kiadó:            | Repos Producton                |
| Kategória:        | Sorozatgyűjtögetős kártyajáték |
| Ajánlott életkor: | 10+                            |
| Játékosok száma:  | 2-8                            |
| Játékidő:         | 45 perc                        |



kiadói  
oldal



board  
game  
geek



# Beasty Bar

A mai modern világban már az állatok sem a szavannákon és az őserdőkben vívnak egymással élet-halál harcot, hanem ahogy valamire való celebekhez illik, ők is menő bárókba próbálnak bejutni. Persze ez nem könnyű, főleg, ha egy igazi, természetes gorilla áll az ajtóban. Aki nem elég rátermett vagy különleges, jobban teszi, ha eloldalog a sikátorban.

A BEASTY BAR egy könnyed, családi kártyajáték. Nem is találunk mást a dobozban, mint extra nagy méretű kártyákat jópofa rajzokkal és segédlapokat. A játék teljesen nyelvfüggetlen, csak a segédlapkán van angol nyelvű szöveg, ahol a különböző állatok tulajdonságait találjuk meg. Ezen viszont segítünk a JEM magazin mostani számában, hiszen a mellékletben a segédlapok magyar nyelvű változatát találjátok.

A játék kezdetén mindenki megkapja a 12 egyforma lapból álló kártyacsomagját a saját színében. A kártyáinkon az állatok különböző képességekkel rendelkeznek, amelyek segít(het)ik őket a sorban állás nehéz, fárasztó, unalmas és időnként veszélyes műveletében. A cél az, hogy minél több állatunkat bejuttassuk a célba, azaz a bárba. A sikátor- és a bárkártyák között 5 kártyahely van. A soron lévő játékos a kezében tartott 3 lapja közül letesz 1-et az utolsó helyre, majd az állat képességeit megnézve megállapítjuk, hogy tud-e előre mozogni vagy más cselekedetet végrehajtani. Ha mind az 5 hely telítve van, akkor a sor elején álló két szerencsés állat bejut a bárba, az utolsónak csak a sikátor jut, és kiesik. A győztes az, akinek a legtöbb állata jut be a bárba; egyenlőség esetén az a játékos győz, akinek az állatkártyáin lévő számok összege kevesebb.



Az állatok képességei:

1. Bűzös borz: A domináns állatok kifinomult szaglása nem bírja ezt a bűzt, így inkább lemondanak a sorban állásról. (Az asztalon lévő két legmagasabb értékű állatfajtát kidobja a sikátorba.)
2. Papagáj: A hangos rikácsolás sérti egyesek dobhátyáját. (Kidob egy általa választott állatot a sikátorba.)
3. Kenguru: Remek rugóinak köszönhetően fölülről előz. (Átugorhat egy vagy két állatot.)
4. Majom: Falkában nyomul, ezért társait megvárva együtt törnek az élre. (Önmagában nincs hatása, ha viszont megérkezik egy másik majom, akkor egyrészt az összes krokodil és víziló kikerül a sikátorba, másrészt a második majom a sor elejére ugrik, az első majom pedig mögé érkezik.)
5. Kaméleon: Egyedülálló képességét alkalmazza. (Leutánozza egy, a sorban lévő állat képességét.)
6. Fóka: Zsonglőrmutatványaival teljesen összezavarja a sorban állókat. (Megfordítja a lent lévő állatok sorrendjét.)
7. Zebra: Kemény legény, a kicsik és gyöngék hős védelmezője. (Védve van a krokodiltól. Vízilovak és





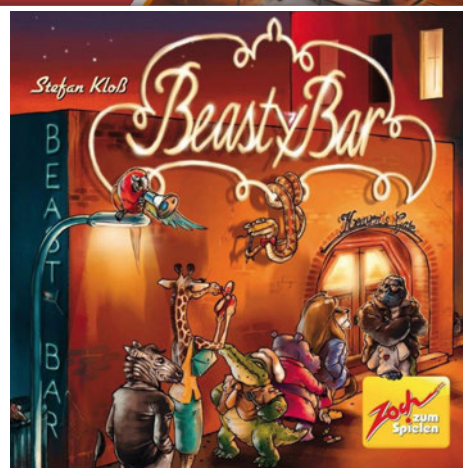
krokodilok nem tudnak keresztüljutni rajta, kivéve a kígyó képességének segítségével.)

8. Zsiráf: Elegáns tartása és kiemelkedő megjelenése miatt az állatok önként előreengedik a sorban. (Megelőzi a sorban előtte álló állatot, ha annak értéke kisebb, mint a zsiráfé. Ez állandó képesség, azaz minden körben meg kell nézni, hogy az előtte álló állat értéke kisebb-e, mint a zsiráfé, és ha igen, akkor megelőzi azt.)
9. Kígyó: Egy igazi professzor precizitásával dolgozik. (Sorba rendezi az állatokat az értékük alapján. A legnagyobb értékű állat kerül a sor elejére, a legkisebb értékű a sor végére. Ebben az esetben a víziló és a krokodil a zebra elé kerülhet.)
10. Krokodil: A nyers erő gyorsabb eredményt hoz, mint a türelmes ácsorgás, és egyúttal a vacsora is meg van oldva! (Megeszi az előtte álló, alacsonyabb értékű állatokat – kivéve, ha zebra védi őket. Ez minden körben érvényes, vagyis amíg az asztalon van, megeszi az előtte lévő kisebb értékű állatokat.)
11. Víziló: Mint egy előkelő dáma, szó szerint kitapossa magának a helyet parfümillatot árasztva és ékszerait csörgetve. (Megelőzi az előtte álló, alacsonyabb értékű állatokat – kivéve, ha zebra védi őket. Ez is állandó képesség.)
12. Oroszlán: Ha az állatok királya színre lép, mindenki rögtön tudja, hol a helye. Kivéve egy második oroszlán, mivel két dudás egy csárdában nem fér meg, a későn jövő inkább másikat keres magának. (Az oroszlán minden állatot megelőz, és a sor elejére kerül. Minden majmot elkerget, azaz elküldi őket a sikátorba. Ha jönne még egy oroszlán, úgy az azonnal a sikátorba kerül.)

A játékot ezeknek a tulajdonságoknak a minél jobb kihasználásával kell megnyerni. Mindig három állat közül választhatunk, de persze van, hogy nincs az adott helyzetnek megfelelő állat a kezünkben, ám akkor is le kell tennünk valamelyiket. Emiatt persze szerencse bőven van a játékban, de ez egy könnyed, hangulatos, családi játékba befér.

A játékot 2, 3 vagy 4 játékos játszhatja. 2 játékosal nem igazán működik – túlságosan könnyű kiszámolni, ki mit rakott le, túlságosan egyértelmű, hogy mi fog történni. 3 vagy 4 játékosal viszont szórakoztató, könnyed játék. Vidám hangulatot teremt, érdemes több partit is lejátszani egymás után, hogy mindenkinek legyen esélye nyerni.

maat & mandala



## Beasty Bar

|                   |                                |
|-------------------|--------------------------------|
| Tervező:          | Stefan Kloß                    |
| Megjelenés:       | 2014                           |
| Kiadó:            | Zoch Verlag                    |
| Kategória:        | Kézből gazdálkodós kártyajáték |
| Ajánlott életkor: | 6+                             |
| Játékosok száma:  | 2-4                            |
| Játékidő:         | 20 perc                        |



board  
game  
geek





# Fields of Arle

Egy szenvedélyes társasjátékosnak és társasjátékgyűjtőnek a karácsony nagyszerű alkalom arra, hogy újabb játékkal lepje meg párját (és nem utolsósorban magát is). Nem volt ez velem sem másként, hiszen az idei karácsonyfa alatt olyan játékok lapultak, mint a CAVERNA: THE CAVE FARMERS UWE ROSENBERGTŐL ([JEM magazin 20. szám](#)), az ISTANBUL RÜDIGER DORNTÓL ([JEM magazin 17. szám](#)), a BRÜGGE STEFAN FELDTŐL ([JEM magazin 5. szám](#)) vagy a szintén nagysikerű RUSSIAN RAILROADS ([JEM magazin 11. szám](#)). Lenyűgöző lista, de a mostani karácsony egyértelmű slágere nálunk mégis UWE ROSENBERG új játéka, a FIELDS OF ARLE lett.

## Ketten játszva

A társasjátékok nagy része általában három vagy négy fővel játszva a legélvezetesebb. Akik gyakran játszanak kettesben, tudják, hogy nem sok játék van, ami kellő nehézségű, és ketten is ugyanazt a játéklélményt nyújtja. Szerencsére ezt a játékkervezők is felismerték, és egyre több színvonalas, komoly, gamer játék kerül a piacra kifejezetten két játékos részére. Ezek közül is kitűnik UWE ROSENBERG essen i újdonsága, a FIELDS OF ARLE.

UWE ROSENBERG egyértelműen az egyik legsikeresebb társasjáték-tervező, játéakai igen előkelő helyet foglalnak el a BoardGameGeek toplistáján. Játéktémája gyakran a gazdálkodás, földművelés, elég, ha csak a legsikeresebb játékára, az AGRICOLÁra ([JEM magazin 12. szám](#)) gondolunk. Most végre megtudhattuk, hogy miért ilyen tematikájú játékokat tervez ROSENBERG. Arle egy valós helyszín Kelet-Fríziában, amelynek közelében, Beemoorban született és nőtt fel egy farmon ROSENBERG édesapja, illetve a szülei itt is házasodtak össze. Az arle-i vidék híres volt kitűnő természeti adottságairól, így a legjobb mezőgazdasági területnek számított Észak-Németországban. A társasjátékban szereplő textilházat az aurichi Kanngießer textilház ihlette, amelyet egykoron ROSENBERG nagyapja, majd 1989 óta édesanyja vezet.

A szerző eddig is több kétszemélyes játékot tervezett, de ez az első, amelyik nagydobozos. Méghozzá mekkora dobozos! Rémlík, hogy mekkora az AGRICOLA tele alkatrészekkel? Na, a FIELDS OF ARLE kétszer akkora. Természetesen ez is tele van alkatrészekkel, lapkákkal, játéktáblákkal, amely által a játék ára igen borsosnak tekinthető, de ROSENBERG már van annyira neves tervező, hogy megengedheti magának, mert a játéka így is biztos piacra lel a korábbi játékait kedvelők körében, mint például nálam.



## A bőség zavara, de tényleg

A játék alkatrészei elég sok helyet foglalnak, ezért a szabályban fel is tüntetik, hogy kisebb asztal esetén nem kell minden alkatrészt kirakni. Először is van egy közös tábla, ahol az akcióhelyek és a megvásárolható épületek vannak. A második közös táblán sorakoznak a járművek és az istállók. Ezen kívül mindkét játékosnak van két-két saját táblája. Az egyiknek vannak a mezők, egyik oldalán egy útvonalszámláló, a másik oldalán pedig a nyersanyagjelző-számlálók (2 étel, 1-1 gyapjú, búza, len, bőr). A fát és az agyagot külön lapkák jelzik, a lapkák túloldalán van feltüntetve a gerenda és az agyag, a tőzeget pedig fekete fakockák szimbolizálják. A másik táblánk egy csűr, ahol a megszerzett járműveinket tároljuk.





## Az évszakok körforgása

A játék 9 fordulón keresztül tart, ez a játék tematikája szerint 9 félév (5 nyári és 4 téli félév). A játékosok felváltva kezdenek az évszakokban, azaz valaki nyáron lesz kezdő, a másik fél pedig télen. 4 emberünk van, akiket minden félévben elküldhetünk dolgozni, így összesen 36 akciót hajthatunk végre a játék során. Ebben a játékban, ellentétben az AGRICOLÁval vagy CAVERNÁval, nem növelhető az akciók száma, legfeljebb a megépített épületeket használhatjuk az akciólehetőségeink bővítésére. Tehát ezt a 36 akciót kell kihasználnunk minél jobban, ami nem könnyű.

Minden évszakban csak az adott évszakhoz kapcsolódó akciókat lehet használni, illetve egyetlen játékos egyetlen embere használhat egy olyan akciót, amely

nem az adott évszakhoz tartozik, azaz nyáron téli vagy télen nyári akciót. Ennek viszont következménye van, mégpedig a következő évszakban az a játékos lesz a kezdő, akinek nem ment át embere a másik évszakra. Tehát a kezdőjátékos szerepét itt nem lehet elvenni a másiktól, legfeljebb csak lemondani róla valami fontosabb akcióért.

Ha ránézünk a táblára egyből 30 akcióhelyet és 18 épületet látunk. Egészen megdermeszti az embert ez a nagy választási lehetőség. 15 nyári és 15 téli akciólehetőség van, de mint már említettem, egy valaki egy emberével át tud menni, így tényleg 30 akciólehetőség áll előttünk.

## De mi is a cél?

Itt is növényeket termesztünk és állatokat nevelünk, de a gazdálkodás tovább megy, mert a cél, hogy a megszerzett nyersanyagokból ruhaalapanyagokat készítsünk, amelyekből aztán ruhákat kell varratni a városban.

Kezdetben igen szegényes farmunkat kell felfejleszteniünk hatékony kis gazdasággá. Mocsarak lecsapolásával és a tőzeg kinyerésével több földhöz jutunk, ahol aztán lent és búzát termesztünk, vagy erdőt telepítünk fáért illetve legeltetjük állatainkat. Figyelnünk kell rá, hogy gátak védik földjeinket, így ha újabb területekhez akarunk jutni, akkor gátakat is fel kell húznunk. Nem mellékesen, ha nem tudjuk az egész területünket megvédeni, akkor még mínuszpontokat is kapunk. Istállók építésével elérhetjük, hogy állataink szaporodjanak is. A birkáink gyapját, marháink bőrét és a lent ruhaanyagokká alakítjuk. Lovainkat pedig befogjuk majd a járműveink elé.



Ezekhez az akciókhoz különféle szerszámok állnak a rendelkezésünkre. Egyik lehetséges akció a szerszámok fejlesztése, ezáltal a többi akciónk válik erősebbé, hatékonyabbá. Például több fát kapunk a fakitermelésnél, több mocsarat tudunk lecsapolni, több állatot levágni, több anyagot előállítani, több kenyeret sütni. Több



akcióhelyen juthatunk állatokhoz, illetve egy-egy darab nyersanyaghoz, ami időnként, ha csak kevés hiányzik, jó pótlékot jelent, de természetesen sokkal gazdaságosabb, ha az alapfeltételeket megteremtve sokat tudunk termelni/termeszteni – pont, mint az életben. Több búza-, illetve lenföld több növényt hoz a nyár végi aratáskor. Több állat több ételt ad nyár végén, és a birkáink gyapját adnak tél végén.

## Adj enni

Igen, itt is minden kör végén etetni kell, nyár végén pedig a téli fűtésről is gondoskodni kell tőzeg formájában. A betakarítás különböző a két félév végén: nyár végén ételt kapunk az állataink után, és aratunk; tél végén szaporodnak az állataink, és ekkor van a birkanyírás is.



## Utazás

Nagyon fontos és hasznos, hogy rendelkezünk járművekkel. Az egészen egyszerű taligától kezdve a hintóig sokféle közül választhatunk – persze nem kevés fa szükséges a megépítésükhöz, illetve állatok is, amik húzzák majd. Ezek segítségével egyrészt ételhez juthatunk, ha mindenfélét eladunk a városban; és így pontokat is szerezhethetünk külhoni barangolásainkért. Másrészt alapanyagainkból termékek lesznek, ha járműveinken elszállítjuk a városba, már „fejlesztett” formában kerül le a kocsinkról az adott kör végén: fából gerenda, agyagból téglá, lenvászonból ing, gyapjuszövetből gyapjúkabát, bőrből csizma. Ezek sok pontot hoznak nekünk a játék végén.

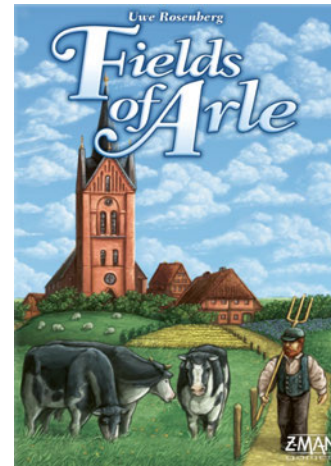
## Építkezés

18 épület kerül fel a játéktáblára. Ezek között vannak olyanok, amelyek csak a játék tanulási szakaszában használatosak, hogy segítséget nyújtsanak a játékkal ismerkedőknek. Ha már kicsit rutinosabbak vagyunk, akkor ezeket lecserélhetjük. Vannak minden játékban megjelenő fix épületek és véletlenszerűen megjelenők is: 9 fix és 9 változó épületünk van. Miután összesen 18 változó épületből 9 jön fel minden játékban, így gyakran ismétlődnek. Az újrajátszhatóságát nem is igazán ezek biztosítják, hanem az, hogy a játék nagyon összetett, sok játék kell a kiismeréséhez, illetve hogy a győzelemhez sokféle út vezet.

A játék csak nagyon kicsit nyelvfüggő, egyrészt az épületeken található kisebb szöveg, másrészt az akcióhelyeken vannak szövegek, de egyik sem igényel túlzott nyelvtudást. A FIELDS OF ARLE-t a megszokott szép grafika, ici-pici vicces rajzocskák, millió fa alkatrész jellemzi. És még valami: hosszú előkészület, sok agyalás, mégis túl gyorsan bekövetkező játékvég, és állandó „jaj, annyi mindent kéne még csinálnom” érzés.

Ha van játék, ahol könnyű meghatározni, hogy ki nek ajánljuk, az ez a játék. Akinek ugyanis tetszik az AGRICOLA és a CAVERNA, vagy legalábbis az egyik a kettő közül, azoknak jó eséllyel tetszeni fog ez a remekmű is. Aki viszont azokat nem szerette, biztos, hogy nem ezzel a játékkal fogja megszeretni a gazdálkodós játékokat. Mi és még sok más UWE ROSENBERG-rajongó ezt a játékot is jól sikerültnek értékeljük, ezt mutatja, hogy a BoardGameGeek ranglistáján egyre magasabbra emelkedik. Igazi élmény két fő részére, gamereknek, akik szeretik a kihívást, és az olyan játékokat, amelyeket nem lehet egy-két parti után kiismerni.

maat & mandala



## Fields of Arle

|                   |                                 |
|-------------------|---------------------------------|
| Tervező:          | Uwe Rosenberg                   |
| Megjelenés:       | 2014                            |
| Kiadó:            | Z-Man Games                     |
| Kategória:        | Munkáslehelyező gazdasági játék |
| Ajánlott életkor: | 14+                             |
| Játékosok száma:  | 2                               |
| Játékidő:         | 120 perc                        |



kiadói  
oldal



board  
game  
geek





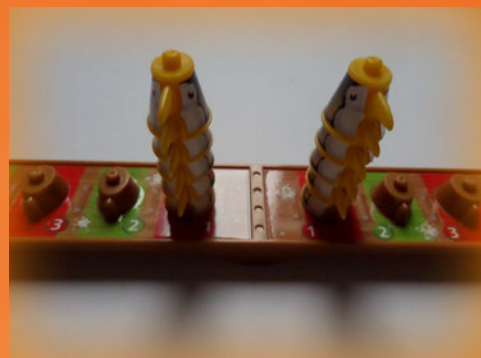
# Mango Tango

Az állatok nagyon okosak, ezt sok kutatás bebizonyította, de néha nekik is szükségük van segítségre, főleg, ha számolásról van szó. Ebben a játékban tukánok várják a lelkes játékosok segítségét.

## Játszótér

A játszótér lényegében egy farönkre hasonlító, középen egyetlen félkör alakú alátámasztással ellátott libikóka. A tukánok is szeretnek játszani, és kéz híján hatalmas csőrüket kell használniuk ahhoz, hogy tárgyakat mozgassanak és így jókat játsz hassanak. A tukánok párban vagy kisebb csapatokba verődve élnek, s ha többen összegyűlnek egy helyen, akkor jöhet a játék. Sajnos a matek nem az erősségük, de mi gyorsan a segítségükre sietünk.

Most 10 tukán gyűlt össze egy farönknél, amin 10 férőhely van. A farönk érdekessége, hogy úgy működik mint egy mérleghinta. A madarak hamar felfedezik, hogy a rönk ide-oda dülöngél, de sajnos sehogy sem jönnek rá, hogyan tudnák stabilizálni a rönköt. Persze, hogy többen szeretnének az egyik oldalon üldögegni, mint a másikon. Nehéz eset az egyensúlyozás, de még jó, hogy mi tudjuk a megoldást. A mérlegelvet követve és egy kis összeadással, kivonással könnyen megoldható a madarak problémája.



## Egyenletek

A feladványok egy libikóka és egy megoldandó egyenlet képét tartalmazák. Megmondják nekünk, hogy a tukánok melyik oldalon szeretnének ülni egy feladvány során. Az is lehet, hogy lesz olyan, aki az adott körben pihen, nem játszik, vagy elmegy gyorsan egy kis mangót enni. Minden feladvány alatt jelölik, hogy hány tukán szeretne részt venni a játékban. A libikókán pontosan meghatározzák, hogy kik hol szeretnének ülni, és ez az alatta lévő egyenletben is úgy szerepel. Az egyenletben a kérdőjelek azt jelentik, hogy van olyan tukán, aki nem tudja, hogy pontosan hol, csak azt, hogy melyik oldalon szeretne ülni. A mi feladatunk az, hogy figyelve az egyenletben szereplő színeket és számokat kiokoskodjuk, hogy hova kerülnek azok a tukánok, akiknek mindegy, hogy hol ülnek az adott oldalon.

Három szín lehetséges az egyenletekben: zöld, piros és fehér. A libikóka is színes, a zöld és a piros szín változik rajta – a páratlan számok pirosak, a párosak pedig zöldek. A feladványokban lévő piros illetve zöld szín azt jelenti, hogy egy tukánnak piros vagy zöld helyen kell lennie. Ha egy szám színes, például a bal oldalon van egy 5-ös, akkor az azt jelenti, hogy a libikóka bal oldalán az ötösre kell rakni egy tukánt, és ez az ötös piros színű. Ha egy kérdőjel színes, például a jobb oldalon van egy ?, az azt jelenti, hogy egy tukánnak a jobb oldalon még lennie kell, ami egy zöld színű helyre fog kerülni, de nem tudjuk, hogy a zöld számokkal jelölt helyek közül melyikre. Viszont az egyenlet egyezősége miatt az is előfordulhat, hogy épp el kell venni egy tukánt az egyik oldalról. Azt, hogy levenni kell a libikókaról, vagy épp feltenni egy tukánt, azt a plusz vagy mínusz jelek jelölik. Ha pedig a kérdőjel fehér, akkor nem tudjuk, milyen színre szeretne ülni a játékos madár.

Mint minden egyenletnél, itt is az a lényeg, hogy a két oldalon lévő számok, amiken a tukánok ülnek, összeadva ugyanannyit adjanak ki.





## Az ízletes gyümölcs

A mangót sok mindenki szereti, ízletes és még egészséges is. A tukánok úgy gondolták, hogy túl kevesen vannak, és még kellene egy kis nehezék, ezért elrepültek pár mangóért.

A mangók helye mindig jelölve van a feladvány képén. Nagyon fontos, hogy letegyük őket a libikókára, mert bár csekély, de azért van súlyuk, és ha nem rakjuk fel a megjelölt helyekre, az bezavarhat az egyensúlyba. A másik és fontosabb szerepük, hogy foglalják a helyet. A tukánok egymás hátára is ráülhetnek, de ha valamelyik tukán hátán van egy mangó, akkor oda nem ülhet több madár, illetve ha a libikóka bármelyik helyén van mangó, akkor oda sem kerülhet tukán.

Ez nehezíti a játékot, így a mangó csak a 32. feladványtól szerepel.

Nagyon fontos még, hogy amikor összeszámoljuk a két oldalon lévő számok összegét, akkor a mangókat ne számoljuk bele, azoknak nincs számbeli értékük.

## A feladványok

Mint már megszoktuk, minden egyszemélyes készségfejlesztő játékban a feladványok több szintre vannak osztva. Sokszor ez megtévesztő szokott lenni, mert a kezdő szinten is találkozhatunk nehéz feladványokkal. Ennél a játéknál viszont a kezdő az tényleg kezdő szintet jelent. Mivel ez a játék 5 éves kortól már játszható, ezért a kezdő szinten nagyon egyszerűek a feladatok, számolni sem muszáj. A képen mutatott tukánokat le kell helyezni a megadott helyre, és az egyenletben nincsen semmi csavar, vagyis semmi változtatás nincsen, se levenni, se felrakni nem kell új tukánokat. Ez persze azért jó, mert a kisebbek belerázódhatnak a számok világába, és aki még nem ismeri azokat, vagy akinek nehezebben megy a számolás, azok még tudnak gyakorolni egy kicsit. A legvégén persze már nehezebb a helyzet, nehezednek a végrehajtandó matematikai műveletek.

Szerintem pont emiatt, hogy az eleje nagyon könnyű, azt a szakaszt ki lehet hagyni annak, akinek megy a számolás, és rögtön próbálkozhat a nehezebb feladványokkal, ahol már sokkal többet kell matekozni.

Azt ajánlom, hogy a játékot teljesen sima felületen játsszuk, hogy ne zavarjon senkit az egyenetlen felület okozta ferde libikóka. Illetve kövessük azt a tippet, amit a szabály is leír, hogy egyik kézzel fogni kell a libikókát, a másikkal pedig lehet rakosgatni a tukánokat. Így elkerülhető az, hogy össze-vissza dülöngéljen, és amikor úgy gondoljuk, megoldottuk az egyenletet, engedjük a libikókát, és rögtön látjuk a végeredményt. Ha jól oldottuk meg a feladatot, nem fog kibillenni egyik irányba sem.

Anett

A tukánoknak több fajtájuk is van, de közülük talán a legismertebb az óriástukán (*Ramphastostoco*), ami nagyon feltűnő a hatalmas sárga csőre miatt. Az óriás tukánok akár 60 cm-re is megnőhetnek, és csőrük hossza elérheti a 20 cm-t is. Általában párban élnek, de kisebb csapatokba is összeverődhetnek. Akár a 20 éves kort is elérhetik. Régen előszeretettel vadászták őket húsup miatt.

forrás: <http://csincsilla.lapunk.hu>



## Mango Tango

|                   |                                     |
|-------------------|-------------------------------------|
| Megjelenés:       | 2014                                |
| Kiadó:            | HUCH! & friends                     |
| Kategória:        | Egyszemélyes készségfejlesztő játék |
| Ajánlott életkor: | 5+                                  |
| Feladatok száma:  | 60                                  |





# Duplex

Egyes játékok nevei elég beszédeseek (pl. KI NEVET A VÉGÉN?), miközben mások címei mögött tulajdonképpen bármi (úgy értem, bármilyen tematika és/vagy mechanika) rejtőzhetne (pl. KAIRÓ). A DUPLEX név egy kicsit célra is irányítja az ember fantáziáját, meg egy kicsit félre is vezeti. Mert ezzel a névvel akár az UNO továbbgondolása is lehetne (uno, due stb.), de szerencsére nem az; viszont mégis közel járunk a valósághoz, mert egy hasonlóan egyszerű szabályú kártyajátékról van szó. Ami, nem mellesleg, egy kőkemény partijáték.

## Simplex

Kőkemény annyiban, hogy az agyat veszi igénybe, ugyanis a lényege az, hogy megadott szimbólumok egyezése esetén a megadott betűkkel kell egy adott témakörben szót mondani. Tehát ha a parti már nagyon elvadult, szerintem inkább keresések elő a TWISTER szőnyegét, mint sem ezzel próbálkozzatok. Viszont mégiscsak partijáték, mivel akár a családi kategóriához mérve is kevés benne a tervezgetni való, ugyanis sokkal inkább apellál a gyorsaságra, mind a helyzetek felismerése, mind a jó válaszok megadása területén.

A dobozban megtaláljuk az alábbi kártyákat:

- » 64 betűkártya, amelyeken egy-egy betű mellett még egy-egy szimbólum is látható
- » 8 szimbólumkártya (ezek mindegyikén 2-2 jel szerepel)
- » 13 kategóriakártya (ezen belül 2 olyan, amelyik szabad, kategóriák nélküli játékot tesz lehetővé)
- » 12 üres kártya, amelyekre mi találhatunk ki kategóriát



## Hogyan játsszuk?

Fogjuk a paklit, vegyünk ki belőle egy szimbólum- és egy kategóriakártyát, meg azt a 2 kártyát, amin a *Minden játék* felirat van.

A játékszabály magyarítása során történt egy pici fordítási baki, mivel az eredeti német *Alle Spielen* feliratot a *Minden játék* kifejezéssel fordították, aminek a játék kontextusában semmi értelme. A magyar szabálykönyv korrigál, és közli, hogy ez annyit jelent: *Minden játékos*. Ez is lényegében helyes, bár az eredeti kártyafelirat jelentése *Mindenki játszik*, azaz mindenkinek kell minél gyorsabban szót mondania az összes felfordított kártyán lévő betűk felhasználásával. A nyertes a *Minden játékos* kártyát viheti el, ami – ellentétben a többi lappal – nem 1, hanem 2 pontot fog érni a játék végén.

A maradék paklit tehát kettévesszük, majd az egy-egy *Mindenki játszik* (*Minden játékos*) kártyát belecsúsztatjuk az egy-egy fél pakliba, amikből aztán a húzópaklik lesznek (ezáltal ezek a kártyák majd a játék adott pillanatában előkerülnek). A két pakli közé kerül az egy felfordított szimbólumkártya és az egy felfordított kategóriakártya. Kezdődhet a laphúzás!

Az éppen soron lévő játékos húz egy lapot, és

- » ha betűkártyát húzott, maga elé teszi,
- » ha kategória- vagy szimbólumkártyát, akkor pedig rárakja a lent lévő megfelelő lapra, majd újat húz, egész addig, míg betűkártyát nem húz.





Lassan, de biztosan kialakul egy olyan helyzet, amikor a játékosok előtt lévő betűkártyákon lévő szimbólumok vagy azonosak egymással, vagy külön-külön azonosak a közepén lévő szimbólumkártya két szimbólumával, és akkor ... tadaaam ... szópárbaj!

A szópárbajt az nyeri, aki gyorsabban mond egy olyan szót, amiben megvannak a párbajozó játékosok kártyáin lévő betűk, legalább 5 betűből állnak, és megfelelnek a felfordított kategóriának. Nem lehet két vagy több szót, esetleg többes számú szót mondani. A nyertes megkapja a vesztes dobópaklijának legfelső lapját. Ha ezáltal olyan lap kerül felfedésre, ami újabb párbajt vált ki, akkor ismét párbajozni kell.

A játéknak akkor van vége, amikor mindkét húzópakli kimerül, és természetesen a legtöbb pontot gyűjtő játékos nyer (1 kártya = 1 pont); vagy döntetlen alakul ki, amikor is nincs nyertes.

## Mindenki játszik

Alapvetően nem rajongok olyan nagyon a szókeresős játékok iránt, és fogalmam sincs, hogy pl. mikor játszottam utoljára SCRABBLE-t (van vagy húsz éve szerintem). Ez a játék viszont annyiban jobb, hogy nem hagy egy pillanatnyi pihenőidőt, még azoknak sem, akiken éppen nincs a laphúzás sora. Itt tényleg mindenki játszik vagy ténylegesen, vagy csak fejben készül arra, amikor esetleg neki kell gyorsan rávágnia egy odaillő szót.

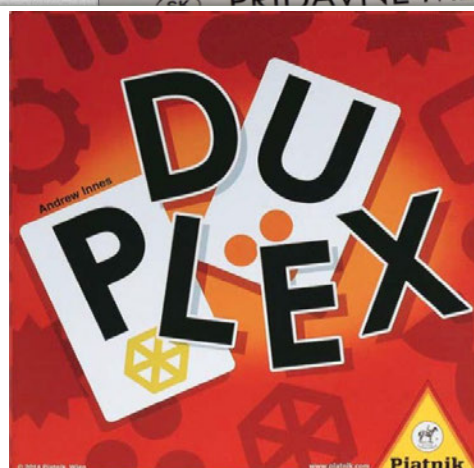
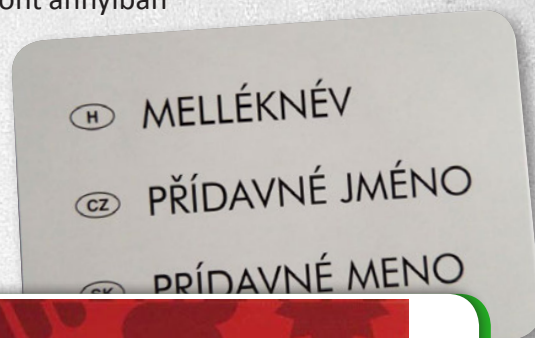
A helyes szavak kiválasztására rendelkezésre álló kört egy kicsit korlátozza az a tényező, hogy a magyar piacra a nemzetközi kiadás került, és nincsenek nemzeti változatok a játékból (nincsenek tehát ékezetes betűk a lapokon). Ezt esetleg egy házi szabállyal lehet áthidalni, tehát pl. a lapon szereplő A betű egyúttal jelenthet Á-t is, az E betű É-t, és így tovább, tetszőleges rugalmassággal kezelve a speciális karakterek hiányát.

## Csomó a nyelven

A játék során egyértelműen előnyben vannak a bátran próbálkozók, még akkor is, ha csak negyedik vagy ötödik próbálkozásra tudják bekiabálni a jó megoldást. Aki viszont inkább agyal (mint én), az ne csalódjon, ha lemarad, mert a többiek a nagy számok törvénye alapján és a hangerő segítségével előbb jutnak jó megoldásra.

És persze eljön az is, amikor mindenki csak bámul, a nyelvén a csomó, és kattog az agya, hogy mi lehet az: termék vagy márka K-val és E-vel. És ez az a pillanat, amikor kisebbik fiam bekiabálja: KE! Ami még egy fokkal jobb, mint a válasz arra, hogy dolog N-nel és F-fel: NF! A hatás: visító nevetés. És ez utóbbi miatt ajánlom a játékot kipróbálásra.

drkiss



## Duplex

|                   |                    |
|-------------------|--------------------|
| Tervező:          | Andrew Ines        |
| Megjelenés:       | 2014               |
| Kiadó:            | Piatnik            |
| Kategória:        | Szókitalálós játék |
| Ajánlott életkor: | 10+                |
| Játékosok száma:  | 3-6                |
| Játékidő:         | 20 perc            |



kiadói  
oldal



board  
game  
geek





# Cikkíró pályázatunk nyertese: Jobb láb a gázon, bal a jobbon!

A RALLYMAN játékot COLIN MCRAE és a dobókockák szerelemgyerekeként aposztrofálhatjuk. Hogy miért mondom ezt? Nem más miatt, mint hogy adva van egy megszállott társasjáték-rajongó (jelen esetben a francia JEAN-CHRISTOPHE BOUVIER), aki egyben szenvedélyes rallyőrült is. Ennek egyenes következménye ez a társasjáték, amely szinte tökéletesen képezi le a rendszerint murvás kanyarokba sodródó versenyautók világát.

Azt hiszem, jobb lesz az elején leszögezni, ha eddig nem lett volna egyértelmű, hogy az alábbiakban egy szerencsét sem nélkülöző, maréknyi kockát használó race game-ről lesz szó. Ennek ellenére, aki szereti a könnyed szórakozást, az autóversenyt, netalántán ismeri a FORMULA D-t, az nyugodtan pattanjon be az anyósülésre, és tartson velünk!

A fentebb említett francia tervező 2009-ben tudta megvalósítani az ötletet, vagyis mondhatjuk, hogy a RALLYMAN már nem egy mai darab. Olyannyira igaz ez, hogy immár a 4. kiadás van forgalomban. Ennek ellenére rétegjátékról beszélhetünk, aminek több oka is akad: már maga a tematika is leszűkíti az érdeklődők körét, de a legnagyobb "hátrányt" az jelenti, hogy a szerző kénytelen volt saját erőből megoldani a kiadást. Persze ha felmegyünk a [játék honlapjára](#), láthatjuk, hogy a dolog azért többé-kevésbé életképesnek bizonyult. Mondhatni egy brand épült ki, hiszen vehetünk kulcstartót, festhető fémautókat a játékunkhoz (a mai napig jelennek meg újabbnál újabb modellek) vagy akár 1:144 méretarányú járgányokat. Mi több, a közösségi élet is elég virágzó, amiről számtalan, a versenyzők által feltöltött kép, ill. road-book (szép magyar nevén itiner) ad tanúbizonyságot. Ezen felül évente rendszeresen szerveznek Világkupát, illetve Francia Bajnokságot is.



Remélem, most már sikerült felcsigázni mindenki érdeklődését annyira, hogy a teste kívánja a száguldás generálta adrenalint.

## Nézzük tehát, hogy mit kapunk a pénzünkért!

Minőséget! Annak ellenére (vagy éppen azért?), mert magánkiadásról beszélünk, a játék semmivel sem marad el a nagyobb kiadóknál megszokott színvonaltól. Itt jegyzem meg, hogy az újabb és újabb megjelenések egyben mindig egy kis ráncfelvarrást (vagy inkább autós szóhasználat: faceliftet) is jelentettek. A jelenlegi legújabb, 4. kiadás számomra már kissé hatásvadász, de mindenképpen jól megteremt a hangulatot.

A minőség mellett „anyagerős” is a játék: a 4 db kétoldalas, moduláris tábla és 165 kártya mellé még jár egy marék jelölő és zseton, 4 db mikroméretű rallyautó, 7db egyedi kocka, egy 50 oldalas versenynapló az eredmények rögzítésére, és persze egy színes-szagos, többnyelvű szabálykönyv (a magyart ugyan nem tartalmazza, de az a megszokott helyekről beszerezhető).





## Jó, jó, de hát mit kell csinálni?

Lényegében csak 5-ig elszámolni, vagyis az autó 5 sebességfokozatát kell tudni kezelni. Itt ugyan nincs sebességváltó, szemben mondjuk a mainstreamnek mondható FORMULA D-vel, de mégis a sebváltó kezelésén fog múlni a legtöbb minden.

Miután a maximum 4 játékos szépen kiválasztotta a neki tetsző színű autót, minden a rallys forгатókönyvek szerint alakul. Elsőként a játékosok kijelölik a pályát (ill. pályákat, hiszen egy rally mindig több szakaszból áll, itt általában 3-ból). Ez a kétoldalas (külön nyári és téli!), össze-vissza, felülnézeti útvonalszakaszokat ábrázoló táblák gyakorlatilag tetszőleges összeillesztésével történik meg (mondhatni szabadstílusú CARCASSONNE felvezetéssel) – már itt megjegyzem, hogy rendkívül sok kombináció lehetséges (nem haszontalan tehát a honlapról letölthető rengeteg road-book).



Ez után a közfelkiáltással megválasztott versenyigazgató szépen kitölti a nevezési lapot (és a játék folyamán itt jegyzeteli a fontosabb eseményeket), majd a rajtsorrendnek megfelelően kilő a mezőny. (Külön piros pont azért, hogy bár az első etap előtt közösen megállapított rajtsorrendet is felállíthatunk, a szabály mégis tesz egy jópofa javaslatot: "Célszerű a legtapasztaltabb sofőrnek kezdenie". Én nagy rajongója vagyok az ilyen ["Az kezd a játékot..."](#) típusú hozzáállásnak.)

## Vigyázz, kész, rajt!

Ami ezt követően történik, az már maga a tömény izgalom. Race game-ektől szokatlan módon (de a rallys világhoz tökéletesen illeszkedően) egyenként elrajtolnak a versenyzők (először az első jön, majd még egyszer ő, és csak azt követően a második stb.). Vagyis nem az fog számítani, hogy ki ér elsőként a célba, hanem az, hogy ki milyen időt tud teljesíteni a pályán (szerencsére nem valós időben). Alaphelyzetben az autó üresben várakozik a rajtjelre, a pilóta (vagyis a játékos) pedig a rendelkezésére álló 5 fekete (fokozat) és 2 fehér (gyorsulási) kocka használatával terelgeti a járművet. Igazából roppant mód egyszerűen, hiszen minden egyes dobás 1 mezőnyi lépést tesz lehetővé függetlenül a kockadobás eredményétől.

A sofőr a sebességváltás fokozatainak megfelelően (a fekete kockák 1-5 értékűek) sorban használja a kockákat (mindegyiket legfeljebb egyszer), persze sebességet nem kihagyva. Ezt fűszerezik a fehér kockák, amellyel gyakorlatilag expandálható egy-egy sebesség használata (=egy mezőnyt haladhatunk anélkül, hogy feljebb, vagy lejjebb váltanánk). Aztán, amint végzett a soron lévő játékos a körével (nem tud, vagy nem akar több kockát használni), elvesz egy, az utolsó fokozatkockának megfelelő fokozatkártyát a pakliból. Ez tartalmazza a körünk során felhasznált időt, és emlékeztet a sebességfokozatra, hogy a következő alkalommal, ha



újra rákerül a sor, akkor tudja, hogy éppen milyen fokozatban száguld a cél felé. A gyorsasági szakaszt követően az ilyen módon összegyűjtögetett időmérő pakli lapjain szereplő időeredmények összege mutatja meg, hogy hány másodpercet vett igénybe a száguldás. (Emiatt az lenne az ideális, ha minden alkalommal a lehető legnagyobb sebességfokozat-kártyát tudnánk begyűjteni, hiszen értelemszerűen ehhez tartozik a legkisebb időegység.)

## "Apa kocsit hajt!"

A trükk továbbá abban rejlik, hogy a hatoldalú dobótestek mindegyike kockázatot rejt – ez a ráfestett felkiáltójel képében realizálódik. 3 felkiáltójel begyűjtése a jármű irányítása feletti uralom elvesztésével egyenértékű. A figyelmes olvasó persze most legyinthet, hogy legfeljebb 7 kockát használva az ember azért nem fog sűrűn 3 felkiáltójellel gurítani (főleg, hogy a kockákon 2-nél többször nem szerepel ez a jelzés). Ez nyilvánvalóan így is van, ezért érdemes megvizsgálni a pálya útvonalát, ahol különböző akadályok nehezítik a helyzetünket úgy mint kanyar, bukkanó vagy levágás (tehát igazából a rallyban teljesen megszokott út és terepviszonyok). Azért, hogy ezek leküzdése teljesen életszerű legyen, a derék MONSIEUR BOUVIER azt találta ki, hogy 1-1 számmal jelzi a táblán, hogy mekkora sebességben tudjuk biztonsággal leküzdeni az előttünk álló akadályt (ez kissé analóg a FORMULA D kanyarvételeivel). Ilyen egyszerű, innentől pedig a pilótára van bízva, hogy a rendelkezésére álló erőforrásokkal (az 5 sebességfokozat és a 2 gyorsulási kocka) hogyan gazdálkodik.



Hogy az élmény a lehető leginkább valósághű legyen, van itt minden, mint egy igazi versenyen:

- » Elveszíthetjük az uralmunkat a hajmeresztő manőverezések következtében (pl. 3 felkiáltójel vagy túl gyors kanyarvétel).
- » Sodródva (vagy szakzsargont használva: driftelve) mehetünk be egy-egy kanyarba. Ez iszonyatosan hangulatos, és még az asztalra tett játéktáblán is látványos, nem csak a valóságos videókon.
- » A kanyarokat le is vágathatjuk, kockáztatva ezzel egy kicsit. Ilyenkor egy kártyát kell húznunk, amiből kiderül, hogy minden rendben ment-e, esetleg nehezítettük-e az utánunk érkezők dolgát némi sár-felhordással, ami szűkíti a lehetőségeiket.
- » A bukkanóknál is több kimenetel lehetséges: normál áthaladás, ugratás, kicsi „tovarepülés”, és győzelmi zászló módjára történő röppályára állás.

A negatív szituációk rendre lefulladást vagy egy-egy sebességfokozat (kocka) használatának elvesztését eredményezik, függően attól is, hogy éppen milyen terepviszonyok között sikerült bénáznunk egy kicsit.

Persze mit sem érne egy valamirevaló rally, ha 2 gyorsasági között nem lehetne szerelni. Természetesen ilyenkor helyre tudjuk állítani a műszaki hibákat (visszkapjuk az elvesztett kocka használatának lehetőségét). Apropos szerviz: ha defektet kaptunk, akkor a pótkereket (kellő időbüntetés fejében) akár már szakasz közben is feltehetjük.

## "Kétszázhusz felett észre sem veszed, és elhagyod a valóságot..."

Ha valaki idáig eljutott, akkor azt minden bizonnyal megcsapta a benzingőz, és ha lehet, még jobban fokozná az élményt. Jelentem: lehet! Az ún. padlógáz játékmóddal, ami a játék igazi sava-borsa. Ezen technika használata esetén nem egyenként kell a kockákkal dobni, hanem kockáztatva, marokszámra. Ez természetesen azt is jelenti, hogy megnő a rizikó, de ha elkerül minket a 3 felkiáltójel, akkor igazán jól járunk, ugyanis a használt kockák számának megfelelő zsetont tehetjük magunk elé. Mindez az időeredmény összegzésénél jön csak igazán jól, hiszen ezek mindegyike valójában megspórolt másodperceket jelent; vagy esetleg, amikor a vezetésünk tudatában kímélni akarjuk a kocsinkat, a zsetonok felhasználásával kiválthatunk kockákat.

Szintén a profibbaknak szóló szabály az időjárásra (nyári/téli), és ebből kifolyólag a gumiválasztásra/úttartásra vonatkozó rész, amivel már-már stratégiai szintre lehet emelni a rallyást.

Véleményem szerint ez a játék egy ékes példája annak, hogy tényleg létezik az eurotrash játékkategória (és itt most arra gondolok, hogy a tematika tökéletesen ötvöződik egyfajta mechanikával olyan módon, hogy utóbbi teret enged az előbbinek). Ez egyben azt is jelenti, hogy akit nem igazán érint meg maga a téma, az autóversenyzés, azt nem valószínű, hogy beszippantja a RALLYMAN.

## A játék értékelése

**Bonyolultság – 3/10** A fő működtető mechanizmus kicsit sem nevezhető összetettnek, ha az ember rendelkezik jogosítvánnyal, vagy ha tudja, mi fán terem a sebességváltó működése. Amire oda kell figyelni, azok mindössze apróságok: mikor mekkora sebességgel lehet bevenni a kanyart, átugratni egy bukkanón, mikor van lehetőség szervizre. A szabályok alapvetően tiszták és logikusak, sokszor fordul elő, hogy a másodpercek összegzése nagyobb kihívást jelent a szakasz végén, mint végigmenni a pályán.

**Szerencse – 7/10** Ha szemellenzősen állunk a játékhoz, akkor mondhatjuk, hogy az egész egy kockavezérelt szerencsemenedzsmenst. Azért itt ennél többről van szó, hisz ha az ember egy kis előnyre tesz szert az első gyorsasági után, akkor rendszerint rögtön elkezdheti spórolni a kocsiját, amivel önmagában eléggé vissza tudja szorítani azt, hogy problémája adódjon. Ugyanakkor 1-1 levágás (ami többnyire önként vállalt kockázás) eredménye pusztán a kártyahúzáson múlik.





**Taktika – 8/10** Egyfolytában figyelünk kell az ellenfeleinkre. Mindezt olyan mélységig, hogy akár az általuk használt "íveket" (na jó, kockakombinációkat) is alapul vehetjük a saját haladásunk megtervezésénél.

**Stratégia – 6/10** Általában az első gyorsaságit követően kap szerepet, hiszen addigra rendszerint kialakul valamiféle erőssorrend, ami miatt van, akinek el kell kezdenie gyilkolni a kocsit, aztán a többiek erre reflektálva alakítják a stratégiai lépéseiket. Megemlíthető még a gumiválasztás, ami a legjobban ki tudja élezni ezt a kérdést (ha a téli/nyári pályákat kombináljuk).

**Kommunikáció – 6/10** Lehetne szótlannal is nyomtatni, de azért egy kis zrika, ne adj isten a folyamatos trash talk nagyon fel tudja dobni.

**Design – 9/10** Letisztult, egyszerű, praktikus, sokat ad az érzéshez. 1 pontot a legújabb kiadás számomra túl modern artworkje miatt vontam le.

**Végső pontszám – 9/10** Egyszer olvastam valahol, hogy „A rally olyan, mint a sakk, csak nincs idő két lépés között.” Ezt azért erős túlzás lenne ráhúzni a RALLYMANra, sőt, itt néha kifejezetten gondolkodni kell. Versenyjátékokat szeretőknél tehát alapmű kell, hogy legyen, ez nem kérdéses. A FORMULA D mellett is tökéletesen elfér, teljesen más mechanikával nyújt egy teljesen más élményt. Számomra megdöbbenő, hogy a két játék mennyire jól tudja modellezni saját szakágát az autósportok világában.

Hajrá, és ne feledjétek: Nincs szűk hely, csak kis lendület!

saabee



## Rallyman

|                   |                         |
|-------------------|-------------------------|
| Tervező:          | Jean-Christophe Bouvier |
| Megjelenés:       | 2009                    |
| Kiadó:            | Rallyman                |
| Kategória:        | Versenyjáték            |
| Ajánlott életkor: | 8+                      |
| Játékosok száma:  | 1-4                     |
| Játékidő:         | 45 perc                 |



kiadói  
oldal



board  
game  
geek





# Finca

A FINCA WOLFGANG SENTKER és RALF ZUR LINDE igazi családbarát játéka. A finca szó a spanyol szigetek ültetvénnel körülvett udvarházait jelenti. A játéktáblán Mallorca szigete látható 10 majorságra osztva, melyeken változó gyümölcsigények jelennek meg. A játékosok a helyi gazdálkodók bőrébe bújnak, akik igyekeznek gyümölcsöket (szőlőt, narancsot, citromot, fügét, mandulát és olívbogyót) termelni, majd attól minél jobb áron, azaz a legtöbb pontért megválni.



A játék előkészítéséhez minden majorságra felhelyezünk egy fincalapot, melyek 5 pontot érnek majd kiértékeléskor, és 4 gyümölcslapot (2 gyümölcslap kikerül a játékból). A gyümölcslapokat egymás tetejére rakjuk, a felsőt képpel felfelé, a többi képpel lefelé. Továbbá fel kell építeni a játék központi elemét, egy gyümölcsös "szélmalmot". Minden gyümölcshez két-két lapát tartozik, így a 12 lapkából kapunk egy kört, amelyben a gyümölcsök véletlenszerűen változnak. Ezek által lesz minden egyes játék egy kicsit más már a kezdetektől.

Első lépésként felváltva mindenki felrakja az embereit a "szélmalomra" (a játékoszámtól függ, hogy hány emberünk van). Minden egyes lerakott figura után a lapkával megegyező gyümölcs a jutalom.

A játék menete nagyon egyszerű: vagy lépünk a bábkunkkal és gyümölcsöket szerzünk, vagy egy szekér segítségével gyümölcsöket szállítunk a sziget piacaira. A lépések a szélmalmon történnek azon ötletes szabály alapján, hogy annyit lépünk előre az óramutató járásának megfelelően, amennyi figura a mi kiinduló mezőnkön áll, és annyi gyümölcsöt kapunk abból a fajtából, amelyekre jutunk, amennyi figura azon a mezőn áll (beleértve a saját odaérkező figuránkat is). Amennyiben egy félkört átlépünk, egy szekeret is szerzünk, ami arra lesz jó, hogy gyümölcsünket a megfelelő helyekre szállítsuk. Azért, hogy senki ne próbálkozzon felhalmozó és kiváráó stratégiával, okos szabályként, ha valamelyik gyümölcsből a készlet teljesen elfogy, akkor mindenki visszaadja az adott gyümölcsöket (ugyanaz történik a szekerekkel is).

A szekerek segítségével lehet gyümölcsöt szállítani. Egyszerre maximum 6 gyümölcsöt bír el egy szekér, de egyszerre akár több tájegység gyümölcsigényét is ki lehet elégíteni (hiszen egy helyen 1-6 gyümölcsre van szükség). Ilyenkor az adott helyekről elvesszük a legfelső gyümölcslapját, és felfordítjuk a következőt, a fából készült gyümölcsünket pedig visszatesszük a közösbe, ahogy a szekeret is. A gyümölcslapot magunk elé vesszük, így a játék végén a jelzett pontszámot kapjuk majd, vagyis annyit, ahány gyümölcsöt szállítottunk.

Mindenkinek van 4 akciólapja, amelyet a játék során felhasználhat. Ha valaki nem használja fel az összes akciólapját, akkor a játék végén a megmaradtakért 2-2 pontot kap.



- » Két lépés a szélmalmon: A játékos miután lépett egyet, és megkapta érte a gyümölcsöket, megint léphet valamelyik figurával, és ismét felvehet gyümölcsöket.
- » Széllökés: A játékos figuráját a szélmalom egy tetszőleges lapátjára teheti, és megkapja az érte járó gyümölcsöket.
- » Nagy szamaras kocsí: Ezt felhasználva a játékos nem csak 6, hanem akár 10 gyümölcsöt is szállíthat egyszerre. Ehhez a szállításhoz nem kell normál szekeret felhasználni.
- » Egy gyümölcssel kevesebb: Ilyenkor az előírtnál 1-gyel kevesebb gyümölcs elég a szállításhoz, de nem vehet el ingyen 1-es gyümölcslapot.



Amennyiben egy majorságban az összes gyümölcslap (4 db) elfogyott (az összes gyümölcsigényt sikerült teljesíteni), azt kiértékeljük. A játék elején minden régióra felhelyeztünk egy ficalapot, amelyen egy vagy két gyümölcs található. Akinek a játék elején abba a régióba lerakott ficalapon látható gyümölcs(ök)ből a legtöbbet sikerült már a játék során leszállítania, megkapja a lapot, ami 5 pontot ér. Felrakunk egy faházat a régióba, ezzel jelezve, hogy ebbe a régióba több gyümölcs nem szállítható. Játékoszámtól függően 4-5-6 régió kiürítésével ér véget a játék. Ha sikerül 1-től 6-ig valamennyi értékű gyümölcslapból begyűjteni egyet, akkor bónuszlapot kapunk. Aki elsőnek teljesíti ezt a sort, 7 pont értékű lapot kap, a második 6 pont értékű stb.

A FINCA egy kellemes, gyorsan lejátszható, könnyű stratégiai játék. Előnye, hogy a játékszabály rövid, a szabályok első olvasásra is gyorsan megérthetőek. Ketten, hárman és négyen is ugyanolyan jó játékelményt nyújt. Persze ketten a legkiszámíthatóbb, három-négy személynél már egyre erősebb a szerencse szerepe. A játék grafikája gyönyörű, a kis színes gyümölcsök fantasztikusan néznek ki. Létezik teljesen magyar nyelvű kiadás, itthon a PIATNIK forgalmazza, ennek megfelelően sok helyen elérhető, nem csak webshopokban és társasjátékboltokban. Az ár/érték aránya igen kedvező, hiszen közepes árkategóriáért nagyon jó minőségű játékkatrészekkel telerakott dobozt kapunk.

Bátran ajánlható családoknak (felnőtteknek és gyerekeknek egyaránt), mert a játékmenete nem bonyolult, ugyanakkor szórakoztató, és a színes, fából készült gyümölcsök sokasága is igazán vonzóvá, élvezetessé teszi a játékot. Ha a társasjátékokkal ismerkedő emberek kérdezik tőlem, hogy milyen játékot ajánlok nekik, akkor a Finca biztos, hogy ott van az első öt ajánlott játék között. Nem véletlen az sem, hogy 2011-ben ez a játék nyerte el a Magyar Társasjátékos Egyesület által alapított Magyar Társasjátékdíjat.

maat



## Finca

|                   |                                    |
|-------------------|------------------------------------|
| Tervezők:         | Wolfgang Sentker és Ralf zur Linde |
| Megjelenés:       | 2009                               |
| Kiadók:           | Hans im Glück, Piatnik             |
| Kategória:        | Árucikk-gyűjtögető játék           |
| Ajánlott életkor: | 8+                                 |
| Játékosok száma:  | 2-4                                |
| Játékidő:         | 45 perc                            |



board  
game  
geek

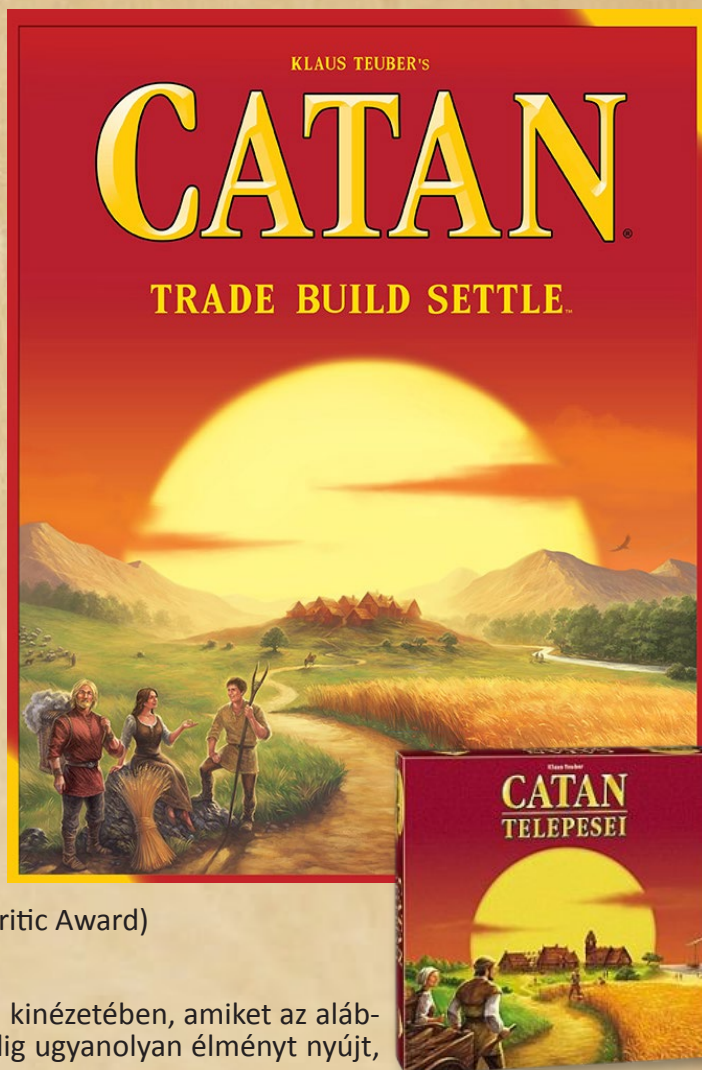


# Catan telepesei

Sokszor jutunk beszélgetések során oda, hogy ez meg az a játék alapmű, és azzal kell kezdeni társasjátékos „utazásunkat”. Vajon mi, illetve ki határozza meg, hogy egy játék ebbe a kategóriába esik, vagy az így megnevezett játékot csak az nevezi alapnak, aki ajánlja? Akinek a Spiel des Jahres (SdJ) sorozatunk következő darabjáról nem az jut az eszébe, hogy alapmű, az valószínűleg nem játszott még vele. A szerző, KLAUS TAUBER sokadik játéka, és sorban a negyedik SdJ díjat elnyerő remekműve, a társasjátékos rekordok egyik csúcstartója nem más, mint a CATAN TELEPESEI. A játék pontosan 20 éve született, 1995-ben, és szinte vitathatatlanul nyerte el a legrangosabbnak számító díjat, és azóta még sok másikat is. Néhány a sok díj közül:

- » 1995 Deutscher Spiele Preis Winner
- » 1995 Essener Feder Winner
- » 1995 Meeple's Choice Award Winner
- » 1996 Origins Awards Winner, Best Fantasy or Science Fiction Board Game
- » 2004 Hra roku Winner
- » 2005 Gra Roku Winner
- » 2008 BoardGamer.ru Recommendation
- » 2011 Ludo Award Winner
- » 2012 JoTa — Best Game Released in Brazil (Critic Award)
- » Games Magazine Hall of Fame Inductee

A játék megélt számtalan ráncfelvarrást és változást a kinézetében, amiket az alábbi sorokban bemutatok. Idős kora ellenére még mindig ugyanolyan élményt nyújt, mint megjelenésekor.



## Felkészülni, vigyázz, kész, Catan!

Már korábban, mikor kezdett látszani, hogy közeledek a cikksorozatban a CATAN TELEPESEI, felkerestem a játék hazai forgalmazóját, hogy beszélgessek vele arról, hogy miért érdemes erről a játékról cikket írni. Miért jó vagy nem jó a röviden csak CATANNak hívott alapjáték, és ha írunk róla, mi lenne az, amit feltétlenül érdemes közölni? Sokat beszélgettünk a játékról és annak minden pozitív, illetve negatív szegmenséről, és arra jutottunk, hogy erről a játékról nagyon sokat lehet beszélni, és kell is, mivel még mindig megállja a helyét bármelyik társasjátékolcon. Igaz, a játéknak több változata is napvilágot látott már – a játék mechanikáját a legutolsó verzió alapján próbálom bemutatni.





## Innováció

Talán a legszembetűnőbb jellemzője a játéknak az, hogy amikor megjelent, sok olyan elemet tartalmazott, amiket azelőtt egyben és némelyiket külön sem láthattunk társasjátékokban. Vegyük sorra az elemeket, és rögtön ragadjuk meg a kockákat, amiket ugyanúgy kell eldobni, és leolvasni is az értéküket, mint bármelyik másik kockát, csak éppen nem arra használjuk, hogy annyit lépjünk, amennyit dobtunk, hanem a hozzá tartozó tájlapkákat aktiváljuk. A tájlapkákra a játék elején számokkal ellátott jelölőket helyezünk, melyek megegyeznek a dobókockák által kidobható összegekkel. Ez a mechanizmus is egyedülálló volt anno, és ezt csak tovább színesítette a moduláris tábla, ami 4 különböző tájegységet ábrázoló, hatszögletű lapkákból állítható össze. A lapkák véletlenszerű elrendezése ré-

vén és a rájuk helyezendő számkorongok szintén véletlenszerű elhelyezésével érjük el, hogy ritkán találkozunk ugyanazzal a kezdőfelállással. A terepeknek fontos szerepük van, mivel az ezen található nyersanyagokat kell gyűjtögetnünk, amik segítségével építeni, szépíteni tudjuk birodalmunkat.

A kereskedelem mint fogalom ebben a játékban jelent meg először ebben a formában. Joggal mondhatná az olvasó, hogy a MONOPOLY vagy az összes klónja is valami efféle kereskedésről szól, és rá is vágnám, hogy valóban – de mégsem. Itt nincs pénz, hanem a dobásoknak köszönhetően megszerzett nyersanyagokat, amik egyébként kártyák, bizonyos arányban beszolgáltatva különböző javakra tudjuk váltani. Ezek lehetnek utak, települések, városok, fejlesztések. Továbbá lehetőség van arra is, hogy a megszerzett nyersanyagokat 4:1 arányban becseréljük. A tábla szélén lévő kikötők birtokosai 3:1, illetve 2:1 arányban is tudnak cserélni. Végül a játékosok egymás között is cserélhetnek. Ezek a lehetőségek a kereskedést, mint választható opciót egy újabb dimenzióba emelték.



A terjeszkedéssel együtt járó fejlődés is új modul a játékban. A játék elején két településsel és a belőlük kiinduló 1-1 útszakasszal kezdünk. Építjük útjainkat és az újabb településeket, illetve a településeinket városokká alakítjuk át, és így a további területek nyersanyagait is meg tudjuk szerezni. Egy jól elhelyezett településsel vagy várossal akár 3 különböző értéknek megfelelő különböző nyersanyagot is bezsebelhetünk, és ha a terjeszkedésünk során a 11 lehetséges dobásértékből legalább 8-at uralunk, akkor nagy valószínűséggel minden dobásnál szerzünk valamit.

Ami szintén újnak számít, hogy nem csak akkor kapunk valamit, amikor a saját körünk van, hanem minden játékos körében szerzünk nyersanyagokat, amiket saját körünkben használhatunk fel. Minden dobásnál minden játékos megkapja a dobás értékéhez tartozó nyersanyagot abban az esetben, ha van az érintett lapkával szomszédosan lehelyezett települése vagy városa. Amikor mi jövünk, dobunk, begyűjtünk, építkezünk, kereskedünk, ami megint új elemnek mondható, mivel korábban a játékosok egy dolgot csinálhattak saját körükben és jobb esetben több lehetőség közül választhattak. A Catanban nincs meghatározva az akciók száma;



annyit építünk, amennyit csak tudunk, és annyi kártyát szerzünk, amennyi jólesik – persze csak ha nem félünk elveszíteni kártyáink felét 7-es dobás esetén. Így a játék lendületes, ritkán fordul elő, hogy egy játékos beragad.

Habár a játékok során előfordult, hogy a dobásoknak köszönhetően valakinek körökön át nem volt lehetősége építeni, de mint minden hasonló játékban, a szerencse itt is forgandó, így egy vesztesnek látszó széria simán lehet győztes menet. A háromféle fejlesztés megvásárlása további nyersanyagokhoz vagy olcsóbb utakhoz juttathat minket. A lovagkártyákkal lovagi hatalmunkat fejleszthetjük extra győzelmi pontokért. Aztán ott van a rabló, akit minden alkalommal, amikor 7-est dob valaki, át kell helyezni egy másik területre, és az ott szerezhető nyersanyagotól megfoszthatjuk annak birtokosait.





## Ami jó, az jó

A CATANban elsősorban az a jó, hogy az újrajátszhatósági mutatója igen magas, így a sokadik játék sem lesz ugyanolyan, mint az előzőek. Lehet egymással is kereskedni, és ha jó a meggyőző képességünk, akkor ez sokat hozhat a konyhára. Parázs viták mennek a játék alatt, hogy kivel is cseréljen az aktuális játékos. Az is előfordulhat, hogy rálicitálunk egy korábbi ajánlatra csak azért, hogy ne az a játékos legyen a cserepartner. Aztán lehet úgy is kereskedni, hogy felöltjük pókerarcunkat, és fapofával, olyan „na, jól van, cserélek veled, lásd, kivel van dolgod, habár nekem az nem is kell” kifejezéssel megyünk bele a cserebe, és közben belül jót kuncogunk a zsákmány megszerzésének egyszerűségén. A csere azért is jó, mert ilyenkor akár 1:1 arányban tudunk nyersanyaghoz jutni, ami főként akkor jó, ha egy bizonyos nyersanyag lelőhelyéhez sehogy sem tudunk a közelébe férkőzni. A fejlesztéskártyák is tudják segíteni előmenetelünket, ezért érdemes azokat is begyűjteni, amikor van rá lehetőség és persze elegendő fizetőeszközünk.

## És ami nem?

Mint minden játéknak, a CATANnak is vannak gyenge pontjai, ez pedig a kockadobásból eredő nagymértékű szerencse. A dobások gyakoriságának ténye ugyanis bele van építve a játékba. Értem ez alatt azt, hogy a ritkán előforduló 2-es és 12-es, valamint a rablót mozgató 7-es csak 1-1 helyet kapott a játéktéren, míg a többi értékből 2-2 db van elszórva a játéktéren. Ennek ellenére is előfordulhat, hogy egymás után dobáljuk a ritka előfordulású összegeket, 2-t, 3-at, 11-et, 12-t, amik megkönnyíthetik tulajdonosaik életét a játék alatt. Ennek ellenkezője is előfordulhat, és játékaink során elő is fordult, így igazolta saját magát a játék, miszerint a szerencse nem árt, ha mellettünk van, ha győzni akarunk.



## Több út a győzelem felé

A játékot több módon is meg lehet nyerni. A legkézenfekvőbb, ha gyorsan építünk, és gyorsan elérjük a 10 pontot, ami a játék végének és a győzelemnek is a kritériuma. Építéskor ügyelni kell arra, hogy utat csak úgy építhetünk, hogy a saját színünkkel épített útnak a folytatása legyen, és minimum két útnak kell lennie két falu vagy város között. Érdemes minél gyorsabban felfejleszteni falvainkat várossá, mivel azok kétszer annyi, azaz 2 pontot érnek, és ráadásul nyersanyag-beszerzéskor duplán termelnek, ami igen hasznos tud lenni. A másik irány, ha kényelmesen terjeszkedünk, építjük az olcsó utakat, és megszerezzük a leghosszabb út bónusz kártyáját, ami 2 pontot ad a játék végén, mellé begyűjtünk egy nagy rakás fejlesztéskártyát, amin lehetőleg sok pont szerepel; de az is segít, ha a legtöbb lovagunk van, hiszen ez is 2 bónusz pontot eredményez. A fejlesztések vásárlásánál könnyen juthatunk pontot adó lapokhoz is, így a lapokból és az útból 5-6 pontot tudunk bezsebelni a kezdeti két falu 2 pontja mellé, a maradék 2-t meg összesöprögetjük szép kényelmesen, városok építése nélkül. Aztán az is nyerő lehet, ha elszigetelünk olyan nyersanyagokat a többi játékostól, amik nélkül nem tudnak boldogulni, és magas áron eladjuk nekik azokat csere során, ezzel lassítva terjeszkedésüket. Ehhez még az is jól jöhet, ha megszerzünk egy olyan kikötőt, ahol a nyersanyagot 2:1 arányban tudjuk váltani. Ezek a legáltalánosabb tapasztalataim, de természetesen az egyre több játék során újabb taktikákat lehet kidolgozni.





## 20 év az 20 év

A játék 20 éves, és a fénye semmit nem kopott. Az első kiadásokban faelemeket kell a táblára helyezni, és a hatszögletű elemeket nem veszi körül keret. A kikötőket a 18 tengerlapka némelyikén találjuk, amikkel körül kell építeni a játékteret. Aztán megérkezett az új kiadás, aminek már szépen kidolgozott műanyag elemei vannak, a táblát pedig egy keret veszi körül. A keret fontossága vitathatatlan, mivel összetartja a tábla elemeit, és a játéktér nem csúszik szét a partik alatt. Sokan nemtetszésüket fejezték ki a fa alkatrészek műanyagra cserélése miatt, így például jómagam is, míg nem láttam az új kiadást. Miután volt szerencsém játszani az új verzióval, megértettem a váltást. A műanyagból megformált elemek jobban illenek a játékhoz, mint a fakockák. Azt is el tudom képzelni, hogy kifesti valaki a játék elemeit, ezzel színesítve azt.

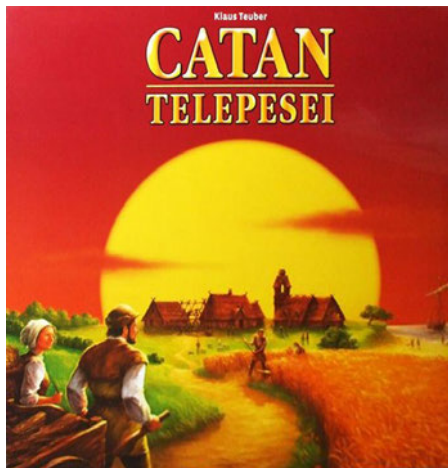


A CATANból versenyeket rendeznek, és sorra jelennek meg a kiegészítők, amik további lehetőségeket biztosítanak a játékhoz. Számptalan nyelvre fordították már le, és sokféle megjelenést élt meg eddig, népszerűsége cseppet sem kopott meg az évtizedek során. Sok emberrel találkoztam, akik hajlamosak arra, hogy leminősítsék a CATANt, pedig biztos vagyok benne, hogy a játék sokuknak okozott kellemes pillanatokat. Amikor kiosztottuk a cikkeket, örömmel vállaltam a cikk megírását, és amikor otthon jeleztem, hogy a CATANról fogok írni, és játszani kéne vele, mindenki könnyen beleegyezett. En is bármikor igent mondok, ha valaki megkérdi, játszunk-e vele, mivel 20 év után is egy szórakoztató játéknak tartom a maga gyenge „láncszemeivel” együtt.

Remélem, mindazoknak, akik ismerték, felkavar- tam az emlékek tengerének alján szunnyadó CATAN- törmeléket, és azoknak, akik még nem találkoztak vele szemtől szemben, kedvet csináltam ezzel a kis írással.

Jó játékot!

dracsaba



## Catan telepesei

|                   |                                    |
|-------------------|------------------------------------|
| Tervező:          | Klaus Tauber                       |
| Megjelenés:       | 1995                               |
| Kiadó:            | Piatnik                            |
| Kategória:        | Moduláris táblás, kereskedős játék |
| Ajánlott életkor: | 8+                                 |
| Játékosok száma:  | 2-4                                |
| Játékidő:         | 90 perc                            |





# Mi így játsszuk: Pandemic

Amikor a PANDEMICről szóló ismertető ([JEM magazin 8. szám](#)) készült, hosszas eszmecsere folytattunk arról, hogy a játékot családi vagy gamer kategóriába soroljuk-e be. Ugyan a tisztán kooperatív játékmenet ideális családi játékká tehetné, de a játék megnyeréséhez szükséges komoly stratégiai tervezés miatt inkább gamer játéknak minősítettük. Ezt támasztja alá az is, hogy van olyan, nyugodtan gamernek nevezhető barátom, aki szerint a PANDEMICet nem lehet megnyerni. Emiatt (is) gondoltuk azt, hogy talán nem ártana néhány tippet megosztani a JEM olvasóival.

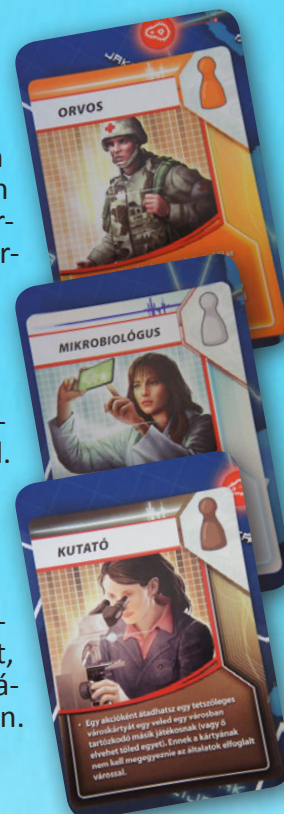
**Figyelem!** Ha valaki az alábbiakat úgy olvassa el, hogy még nem játszott a játékkal, úgy a játék felfedezésének izgalmát veszítheti el. Vállalkozó szelleműek kereshetnek jobb, vagy esetleg az itt bemutatott taktikákat megakadályozó nyerési utakat a játékokhoz.

Amit el kell fogadnunk, hogy a PANDEMICben csak komoly, hosszú távú tervezéssel van esélyünk nyerni. Persze ezeket a tervek gyakran újra kell gondolni a változó helyzet alapján, de ha az aktuális játékos a körében végrehajtandó akciókat nem hangolja össze az utána következő játékosokéval, akkor nyerési esélyeink szinte a nullára csökkennek. A nyereshez tökéletes stratégia nem létezik. Mivel a játékban szereplő kártyapaklik komoly szerencsefaktor (és egyben változatosságot) csempésznek a játékba, könnyen előfordulhat, hogy menthetetlen helyzet alakul ki a szerencsétlen lapjárás következtében – gyakorlással és az alábbi tippek alkalmazásával csak növelhető a nyerési esély, de a 100% sohasem érhető el.

## Karakterek

Fontos, hogy a karakterek egyedi képességeit alaposan kihasználjuk. Vannak, akik úgy érzik, hogy emiatt a kapott karakter lényegében meghatározza a szükséges játékstílust és a végrehajtandó akciókat – ezzel teljesen egyetértek. Nekik javaslom, hogy a karaktereket ne véletlenszerűen válasszák, így célzottan mindig más játékstílust lehet kipróbálni. Lássuk kicsit részletesebben, hogy melyik karaktert hogyan érdemes (ki)használni.

- » Sokan az orvost tartják a legerősebb karakternek, hiszen már alapesetben is hatékonyabban tudja kezelni a betegségeket (azaz csökkenteni a víruskockák számát), ha pedig már fel lett fedezve egy ellenszérum, elég csak megjelennie egy városban, hogy kezelje az érintett típusú ottani fertőzést, azaz eltüntesse az összes víruskockát onnan. Értelemszerűen a fertőzések gócpontjába kell beküldeni, de olyan városokban tud igazán hatékony lenni, ahol már legalább 2 víruskocka van egy színből – hiszen egyetlen víruskocka kezelése neki is ugyanúgy 1 akcióba kerül, mint a többi karakternek. Ha már van egy ellenszérum, akkor nagyszerűen tud együttműködni a diszpécserrel, hiszen ha vele léptetjük az orvost, akkor is ugyanúgy működik az akció felhasználása nélküli kezelés.
- » A másik kedvelt karakter a mikrobiológus, hiszen nagy könnyebbség, hogy neki csak 4 egyforma színű játékoskártya kell egy ellenszérum felfedezéséhez 5 helyett. Viszont nem szabad csak rá hagyatkozni egy játék folyamán, mert ha mind a 4 vírus elleneszerét vele akarjuk felfedeztetni, akkor ahhoz hihetetlenül szerencsés lapjárás kell. Normál esetben 2 gyógymódot tud felfedezni egy parti alatt, a többi más karakternek, az eredeti 5 lapért kell kikutatniuk.
- » A kutató tipikus támogató karakter, aki kihasználva azon képességét, hogy egy azonos városban lévő karakternek bármilyen játékoskártyát át tud adni, nagyszerűen szét tudja osztani a felhúzott kártyáit a megfelelő szint gyűjtő más karaktereknek. 3 vagy 4 játékos esetén vele szinte sohasem fedezünk fel ellenszérumot, általában csak osztogatjuk a szerzett lapokat. Persze ehhez is szükséges a kooperáció, pontosabban az információ megosztása, hogy milyen lapok vannak a kezünkben.





- » A diszpécser talán a leggyengébbnek tűnő karakter. Ennek az az oka, hogy csak akkor tudja képességeit igazán hatékonyan használni, ha jó előre megtervezzük a kapcsolódó akciókat. Gyakran csak későn döbbenünk rá, milyen jó lett volna korábban a diszpécser használni, ha valakinek csak egyetlen akcióval kellene több egy körben, hogy elhárítson egy vészhelyzetet – amit akkor van esélyünk előre látni, ha a többi karakter következő körét akciókra lebontva pontosan megtervezzük. Az egyik karakter bábuját egy másik karakter bábujához mozgató képessége annak megszervezésében segíthet, hogy a többiek át tudjanak adni játékoskártyát egymásnak – így a kutatóval is nagyon jól együtt tud dolgozni.
- » A karanténspecialistát értelemszerűen mindig oda kell küldeni, ahol legsűrűbben vannak a fertőzött városok, és már a jelenlétével meg tudja akadályozni a helyzet rosszabbodását.
- » A készenléti elemzővel két alkalommal tudjuk használni az értékes eseménykártyákat. Csupán az időzítésre kell ügyelnünk, mivel egyszerre csak egyetlen eseménykártyát tud a karakterlapján tárolni.
- » A műveleti tiszt feladata általában egyértelmű: a megfelelő városokban kutatóállomást kell létrehozni. Ezen kívül azon képessége, hogy egy kutatóállomásról bármilyen kártya eldobásával bármelyik városba elutazhat, ideális alanná teszi, ha egy távoli helyen sürgős beavatkozásra van szükség.



## Kutatóállomások

Sok segítséget nyújthatnak a kutatóállomások. Nem csak az ellenszérumok fejlesztését teszik lehetővé, de megfelelő pozícionálásukkal a teljes táblán való mozgást megkönnyíthetik. Összesen 6 kutatóállomás lehet a táblán, de nincs igazán szükség ennyire. A kezdeti, atlantai állomáson kívül elég 2-3 másik állomás. Nálunk közkedvelt helyszín Isztambul és Hong Kong. Afrikába és Dél-Amerikába csak akkor szoktunk kutatóállomást telepíteni, ha ott különösen sok a fertőzött város, és gyakran van arra teendőnk. Ha valamelyik játékos a műveleti tiszttel játszik, ezek építése mindig az ő feladata. Ha ez a karakter nincs játékban, inkább a rendelkezésre álló játékoskártyák határozzák meg az állomások pontos helyét.



## Stratégia

Mint említettem, a nyerő stratégia alapja a hosszú távú tervezés. A legjobb, ha mindig közösen végiggondoljuk a következő forduló teendőit, minden játékosra lebontva. Ha nem is beszélünk meg minden egyes akciót alaposan, legalább nagy vonalakban meg kell határozni, hogy ki melyik területtel fog foglalkozni. Eddigi leghosszabb PANDEMIC-játszmám két és fél óra hosszú volt. (Nem kell megijedni, nem ennyi az átlag.) Minden körben hihetetlenül élénk eszmecsere folyt, különböző stratégiákat vitattunk meg, és mindig igyekeztünk az optimális megoldást választani. Ezzel sikerült az eddigi legjobb arányú győzelmet produkálnunk (az eddigi legtöbb játékoskártya maradt a pakliban), és fel sem tűnt az idő múlása, a játék végén döbbenet vettük tudomásul, hogy milyen hosszú ideig tartott.

Mindig készülünk a legrosszabbra, azaz hogy a következő felhúzó lap egy járványkártya lesz, vagy, hogy éppen annak a városnak a kártyája jön fel a fertőzés során, ami a kitörés szélén áll. Segít, ha nyomon követjük, hogy melyik fertőzőkártyák vannak a dobópakliban. Például ha van két vagy több olyan város, ami kitörés szélén áll, akkor arra fókuszálunk, aminek a fertőzőkártyája még a húzópakliban van – hiszen az még bármikor kitörhet, míg a másik csak akkor okozhat újra problémát, ha egy járványkártya miatt vissza kell kevernünk a húzópakliba.

## Gócpontok

Gyakran elkövetett hiba, hogy a játék elején nem kezdünk el rögtön a már 3 víruskockát tartalmazó városokkal foglalkozni, mondván, van még elég időnk. Javasolom, hogy azonnal induljunk el ezekbe a városokba, hogy minél hamarabb csökkentsük ott a kockák számát, hiszen akár az első körben is jöhet járványkártya. Ha a játék elején van olyan, 3 kockát tartalmazó város, aminek közvetlen szomszédságában van egy másik, szintén 3 kockát tartalmazó vagy két 2 kockát tartalmazó város, akkor akár játékoskártyát is érdemes a gyors megközelítésre áldozni, mert egy lehetséges kitörés nagyon nagy károkat okozhat ott.



A legtöbb játékban kialakul egy vagy két gócpont, ahol a fertőzött városok közel vannak egymáshoz, és gyakran van egy különösen erős vírus, ami a többinél gyakrabban bukkan fel. Ilyenkor hajlamosak vagyunk csak erre koncentrálni, és a többi vírust elhanyagolni vagy akár el is felejtetni. Ez néha végzetes hiba, mert előfordulhat, hogy mire észbe kapunk, már nincs elég akciónk időben odaérni, vagy ha oda is érünk, már nem sokat javíthatunk a helyzeten. Elég, ha 1 vagy 2 játékos foglalkozik a kieső területekkel, de ne csoportosuljon mindenki a gócpontban.

## Ellenszérum

Általában magától ki szokott alakulni, hogy melyik játékos melyik betegség ellenszérumához gyűjti a játékoskártyákat – szerencsés esetben már az első néhány megszerzett játékoskártya között van több azonos színű. Ha viszont a kezdeti célok ellenére valaki másnál több gyűlik össze az általunk gyűjtött színből, akkor ne ragaszkodjunk az eredeti tervhez, és inkább azon kezdünk el gondolkodni, hogy mi hogyan tudnánk átadni lapokat a másik játékosnak.

Ha sikerül felfedezni az egyik ellenszérumot, csábító lehetőség a vírus teljes kiirtása, azaz az összes olyan színű víruskocka eltávolítása a tábláról, mert akkor már később sem jelenhet meg. Ha ebből a színből éppen kevés kocka van fent, és ezeket gyorsan el tudjuk távolítani, akkor lehet, hogy megéri. Ha viszont ehhez több játékosra vagy több körre lenne szükség, akkor nem érdemes vele vesződni, mivel a siker nem biztosított, az irtás folyamán bármikor kerülhet fel újabb ilyen színű kocka. Célszerűbb ezeket az akciókat a még komoly veszélyt hordozó vírusok ellen fordítani.



## Kártyák

Mivel a játékoskártya a legfontosabb és egyben a legszűkebb erőforrás a játékban, nagyon óvatosan kell bánni vele, ha nem ellenszérum kifejlesztésére akarjuk használni. Utazásra csak igazi vészhelyzet esetén használjuk – például a kieső, nem nagyon fertőzött területek megközelítésére lehet több időt szánni, ha így nem kell játékoskártyát dobunk az utazáshoz.

A másik említésre méltó laptípus az eseménykártya-ké. Megfelelő időzítéssel hatalmas segítséget nyújthatnak. A Csendes éjszaka lapot arra a kritikus pillanatra kell tartogatni, amikor szinte biztos, hogy ki fog törni egy vagy több város a felhúzendó fertőzés-kártyák következtében, és csak egyetlen kört kellene nyerni, hogy egy játékos odaérjen megszüntetni a

veszélyt. Hasonló esetben használható az Előrejelzés, aminek segítségével kedvünkre átrendezhetjük a következő 6 fertőzőkártyát. Az Ellenálló lakosság lapot mi mindig egy járványkártya érkezésekor játszunk ki, mielőtt visszakeverjük az eldobott fertőzőkártyákat, hogy kivegyük a legkritikusabb helyzetben lévő város kártyáját. Néha azt is érdemes megfontolni, hogy amikor túl sok lapunk van, akkor ne használjuk el azonnal a kezünkben lévő értékes eseménykártyát, és azt a megfelelő időre tartogassunk, tehát inkább valamelyik város kártyáját áldozzuk be a kézlimit megtartása végett.

Ha túl sok lap van a kezünkben, és el kell dobunk játékoskártyát, okosan válasszuk ki az eldobandó lapot. Ekkor általában az olyan színű kártyák esnek áldozatul, amilyen színű vírusnak már megvan az ellenszéruma. De még ekkor is érdemes egy kis időt szánni a választásra, hiszen ezek a "felesleges" kártyák még utazásra is használhatók. Emiatt inkább a fertőzési gócpontok közelében lévő városok kártyáit tartjuk meg.

Utolsó tanácsom, hogy minden parti után szánjunk arra egy kis időt, hogy beszélgessünk a lejátszott partiról. Minden kudarcból (és néha még a győzelmekből is) tanulhatunk valamit, hogy legközelebb mit, vagy éppen mit nem kellene csinálni.

Eraman





# Hogyan írjunk játékszabályt saját ötletünkhöz?

Sok játékszerzővel volt szerencsém találkozni itthon és külföldön egyaránt, és magam is gyakorló játékszerző vagyok. Olykor nem csak az alkotókkal van lehetőségem beszélgetni, hanem szerzeményüket is láthatom, kipróbálhatom. Nagy örömet jelent számomra, ha egy játék útját végigkövethetem az ötlettől, tervtől egészen a megvalósulásig. Ám nem szabad elmenni a mellett a tény mellett, hogy a sikerhez nem elég egy szerző, meg az ötlete; kell még egy jól megkonstruált szabály is hozzá. Na, itt szokott kezdődni a bibi!



## Add át az ötletedet a játékosoknak!

A jó szabály olyan, hogy ha elolvassa egy – akár kezdőnek számító – játékos, első nekifutásra megérti, és a játékot hiba nélkül tudja művelni. A jó szabályt majdnem nehezebb megírni, mint magát a játékot kitalálni, fejleszteni. Nem elég a saját gondolatainkra hagyatkozni, ki kell kérni mások véleményét, és természetesen a szabályt is tesztelni kell sok emberrel és sokszor. Akkor végeztünk jó munkát, amikor a játékos olvasás közben bólogat, és minden magától értetődő a szabályban.

## A terv

Leszögezem, hogy mindazt, amit itt leírok, saját tapasztalataimból merítettem. Kipróbáltam sokféle megoldást, de nekem a következő stílus vált be.

A szabály megírásának van egy forgatókönyve (a fejemben), amit érdemesnek tartok követni. Első lépésként egy oszlopot alkotok, ami több szintből áll, és a szintek lesznek a szabályom polcai. Ide beírom a címszavakat, majd megpróbálom kronológiai sorrendbe rendezni. Ez nem mindig sikerül elsőre, de erről majd később még beszélünk. Miután megterveztem a játékomban szabályának törzsét, következhet a tartalom megírása.

## De mindezek előtt még...

Nagyon fontos, hogy a szerző maga is sok játékot ismerjen, és természetesen a szabályokat is elemezze, ne csak olvassa. Stílusok vannak, amiket nem árt ismerni ahhoz, hogy mi magunk is tökéleteset tudjunk írni. A legjobban megkonstruált szabályok az ALEA, a QUEEN GAMES, a PEGASUS és a HANS IM GLÜCK játékeihez készültek – már úgy értem, szerintem. Hogy miért? Azért, mert jól vannak szerkesztve, logikusak, jók a példák és a színkódolás, egyszerű megtalálni bennük mindent, kiemelések és széljegyzetek segítenek az egyszerűbb megértéshez. Amikor első játékomban szabályát írtam, még én sem tudtam, hogy ez tudomány és művészet ötvözete, de mára már megtanultam.

## Csapjunk a lecsóba!

Szóval kezdjük feltölteni a polcainkat tartalommal. Az biztos, hogy játékunknak van címe, és meghatározható a játékosok száma, a játékidő és a korosztály-besorolás. Ezek az infók kerüljenek a szabály elejére, na meg a szerző neve, mert ez lesz játékaink védjegye, ne féljünk hát használni! Minden játék játszódik valahol, szól valamiről vagy valakiről, van filozófiája. A sztori, a bevezető legyen a következő polc tartalma, ez ad egy keretet játékunknak. Például: „1826-ot írunk, Anglia minden részén tombol a bicikliőrület, és az emberek nem értik, miért halad az a valami. Van egy furcsa fickó, aki házában alagsorában éjjel-nappal bütyköl, és alkalomadtán egy fura szekérrel lép elő, aminek az egyik fele hiányzik. Vajon hány biciklit tud a fura úr legyártani egy szuszra? És te?” Természetesen ennek semmi értelme, de a lényeg megfogadta, és felkeltette az érdeklődést (engem érdekelne, miről is szól egy ilyen játék).



A következő a játék célja, aminek szimbóizisban kell élnie a sztorival. Például: „A játékosok célja, hogy minél több és jobb minőségű kerékpárt állítsanak elő műhelyükben az éj leple alatt, amit reggeltől értékesíteniük kell a lehető legjobb áron. Kulcsra fel, és kezdődjék a szerelés!” (Ha valaki csinál egy ilyen játékot, részesedést kérek az ötletért!)

Ez a két rész sokszor nehezen jön össze, mivel röviden kell megfogalmazni mindazt, ami a dobozban rejlik, és a lényeges részekre kell összpontosítani.

A következő legyen a játék elemeinek bemutatása.

Célszerű, ha ez egy felsorolás, és fontos, hogy mindennek legyen könnyen megjegyezhető és beazonosítható neve. Mondjuk a nyersanyagokat szimbolizáló kockát nevezzük nevén, és legyen csavar, gépszír stb. Minél jobban a szerepére utaljon, és a darabszámmal is segíthetjük az egyszerűbb beazonosítást. Ami még ennél is fontosabb, illusztrációval is segítsünk megismertetni az alkotóelemeket. Természetesen egy olyan játéknál, ahol 3D-s figurák vannak, egyszerűbb a helyzet, mert a villáskulcs az villáskulcs, és nem egy szürke kocka vagy henger.



## Felkészülni...

A játékok nagy többsége (jól van, mindegyik) úgy kezdődik, hogy elő kell készülni a partira. Mivel nem számítógépen játszunk, ezt magunknak kell megoldanunk. Ezt is le kell írni, és ez legyen a következő pontja szabályunknak. Itt kell pontosan elmagyarázni: mit, hova és mennyit, és ki és mit. Következtesen kell írni az alkotóelemek neveit, ahogy a bemutatásukkor elneveztük őket, így hívjuk őket végig, a szabály minden szegletében. A játékok elemeit és az előkészületet egy ügyes grafikai megoldással egyszerre is megejthetjük, lásd sok QUEEN GAMES játékszabályban.

## Játék, játék, játék

Na, most jöhet a játék leírása, és egyben a legnehezebb dolgunk a szabályunkkal. Ezt a fejezetet külön szoktam kezelni, itt is alkalmazok egy központi gerincet, ami mentén lépésről lépésre leírom, mi a teendő a játékkal. Célszerű egy átfogó képpel kezdeni, hogy a játékosok mit is tehetnek saját körükben, és utána részletesen is ki lehet fejteni az egyes lépéseket: helyeznek, felvesznek, húznak, dobznak, lépnek, tekernek, forgatnak, elvesznek, akciókat hajtanak végre. Teljesen mindegy, mi a teendők, azt minden körülmények között körbe kell rágni alaposan. Például: „A soron következő játékos húz egy lapot a pakliból, majd 2 emberét leveszi a tábláról, és 3-mat letesz. Ez után dob a 3 kockával, és annyiszor ugrik, amennyit a kockák értékei összesen mutatnak.” Ezt részletesen is le lehet írni, ha bonyolult folyamat a lépésünk.



a „Megjegyzés” kiemelés, amivel megerősítünk bizonyos részeket a fenti részből. Például: „Megjegyzés: A játékosok minden esetben 3 kockával dobjanak, nem megengedett kevesebb vagy több kocka használata.”

A játék menete a legfontosabb része játékunknak, ezért azt jól érthetően és alaposan kell megírni, követni kell a játék menetét a leírásban, nem szabad csapongani és eltérni a valóságtól. Én azt szoktam csinálni, hogy végiggondolom a körömet, és lépésről lépésre leírom az eseményeket – na nem úgy, mint egy regényt, hanem úgy, hogy az követhető legyen.

Alkalmazni lehet – és szinte kötelező – a játék közbeni példa beiktatását is, amiben a játékosok aktuális lépését írjuk le egy játék közbeni szituációban. Például: „Kék játékos húz egy lapot, amit kezébe vesz, majd leveszi 2 munkását a tábláról, az egyiket a piacról, a másikat a rétről, és végrehajtja azok akcióit. Ez után 3 másik munkását letesz a medencéhez. A dobása után a 3 kocka értékeinek összege 8, ezért nyolcat ugrik, majd köre ezzel véget ér.”

Ha vannak olyan kritériumok, amik fontosak a játék menetében, azokat ki kell emelni. Ezt úgy szoktam megtenni, hogy írok egy „Fontos” bejegyzést a szabályba. Például: „Fontos! A játékosok ugrás közben ügyeljenek arra, hogy mindkét lábuk egyszerre érjen a földre, ellenkező esetben veszítenek 2 pontot minden elhibázott ugrásért.” A másik impulzusgenerátor



## Itt a vége!

Egyszer mindennek vége lesz, így játékunknak is, és ezt meg is kell említeni a szabályban. Írjuk le, mi a vég kiváltója vagy kiváltói. Például: „A játék akkor ér véget, amikor az egyik játékos akkorát ugrik, hogy beveri a plafonba a fejét.” Itt meg kell említeni, hogy a kör még lemegy, vagy a játék azonnal véget ér. Előfordulhat, hogy a kör még lemegy, és kezdetét veszi egy utolsó kör. Ennek szabályát is pontosan le kell fektetni.

## Pont, pont, vesszőcske

A pontozás az az eleme játékainknak, ami legalább annyira fontos, mint a játék menete. Tulajdonképpen ezért folyik a küzdelem, de azért vannak kivételek is. Ebben a fejezetben kell megemlíteni azokat a tényezőket és elemeket, amikért pontokat kaphatunk. A játék menete közben szerezhető pontok számítását és felszámolását a „Játékmenet” részben kell megemlíteni, annál a résznél, ahol a pont szerezhető! A pontozás, ha bonyolult, akkor érdemes példával és természetesen illusztrációval elmagyarázni. Ha előfordulhat a pontozás során döntetlen, akkor kiegészítő szabályt kell alkotni arra, hogy a döntetlent elért játékosok közül ki a győztes, vagy meg kell adni, hogy ilyenkor többen osztoznak a győzelmen.

## Melléklet

Amennyiben játékunk több száz vagy akár ezer alkatrészből áll, amiket még szöveg és/vagy ikonok is ékesítenek, azokat itt kell részletesen leírni. Az ikonokat itt lehet bemutatni, és ha az alkatrészeire nem fér fel egy kisregény, ami az elem használatához kell, akkor itt bő lére lehet eresztetni a leírást.

A szabály végéről ne hagyjuk le a köszönetet, amiben megemlítünk mindenkit, aki közreműködött, segített, tesztelt vagy csak rápillantott játékunkra. Az ő véleményük, még ha néha fáj is, nagyon értékes.

Mint azt a cikk elején jeleztem, a sorrendet nem mindig sikerül jól belőni. Ennek több oka is lehet, de a legáltalánosabb az, amikor az elemek részletes bemutatását a játék menete elé kell tenni. Ez olyankor fordulhat elő, amikor a bemutatás nélkül nem lehetne megérteni a játék menetét. Ritkán találkozni ilyen leírással, de nem véletlenül íródik így egynéhány szabálykönyv. Velem is előfordult már, hogy a szabály megírása után át kellett rendeznem a sorrendet. Fel kell ismerni azt, hogy mit hová kell tenni ahhoz, hogy minél egyértelműbb legyen írományunk.

## Nem csak a sárga köves út van

Ugye nem kell megint kihangsúlyoznom, hogy ez egy módja a szabályírásnak, ezen kívül lehet sok más rendszert alkalmazni, próbálkozni, kísérletezni. Egy biztos: akármilyen a szabályunk struktúrája, ezek a pontok elengedhetetlen kellékei lesznek. Sok szabály tanulmányozása során jutottam ehhez a módszerhez, melyben próbáltam ötvözni minden jó elemet, amit más szabályokban olvastam. Ami nagyon fontos: ne higgyük el magunknak, hogy a szabályunk úgy jó, ahogy elkészítettük. Mindig kérjük ki mások véleményét, és ha okosat mondanak, azt fogadjuk el. Teszteljük a szabályt is egy olyan csapattal, akik még nem látták játékunkat, de most ne mi mondjuk el a szabályokat, hanem nyomjuk a kezükbe azt, és fejtsék meg maguk. Mi külső szemlélőként egy hang nélkül kövessük a folyamatot és a reakciókat. Jegyzeteljünk, és a végén a szabállyal együtt elemezzük játékunkat a tesztelőkkal.

A legfontosabb kritériuma egy jó szabálynak az, hogy legyen egyszerű és lényegre törő a fogalmazás, igyekezzünk mindent pontosan meghatározni és bemutatni. Egy jól megírt szabály fél siker játékunkhoz.

Jó játékot!

drcsaba





# Társasjátékos Olympia 2015

Mostanra hagyománnyá vált, hogy minden év végén megrendezésre kerül a Társasjátékok Ünnepe, és a rendezvény egyik nagy attrakciója az egész országot megmozgató Társasjátékos Olympia. Ahogy az elmúlt három évben, úgy idén is a rendezvény szervezői versenyre hívják a hazai és határon túli társasjátékok klubjait. Tavaly 11 klub képviseltette magát, közülük az Esztergomi Társasjáték Klub volt a legeredményesebb, és összesen 16 klub iratkozott fel eddig az összesített éremtáblázatra. A Nebuló Alapítvány és a Társasjátékos Klub kihirdette az idei versenyszámokat és a lebonyolítás részleteit. Az egyeztetések végeredménye alapján sok újdonsággal és izgalmas versenyekkel várják a klubok legjobbait az ország legrangosabb versenyére.

Ami eddig biztos, hogy a verseny ismét kétnapos lesz, és a klubok versenyszámonként 10 versenyzőt indíthatnak. Az idei Olympia versenyszámait a szervezők a játékok kiadóival közösen állították össze. A döntők szabályait a szervezők határozzák meg a nemzetközi szabályok szellemében, vagy ha az adott játékból nincs nemzetközi megmérettetés, akkor saját versenyszabályt alkotnak.

Az idei versenyszámok a következőképpen alakulnak:

## Szombat

- » **10:00-15:00 Dominion: Intrika** (Gémklub) – 4 forduló, 45 perc játékidő, 15 perc felkészülés fordulónként (verseny közben 1 órás pihenő)
- » **10:00-15:00 Golden Horn** (Piatnik) – 4 forduló, 1 óra játékidő, 15 perc felkészülés fordulónként
- » **11:00-15:00 Pandemic csapatverseny** (Gémklub) – 2 forduló, 90 perc játékidő, 30 perc felkészülés fordulónként
- » **15:00-20:00 Ticket To Ride: Europe** (Compaya) – 3 forduló, 90 perc játékidő, 20 perc felkészülés fordulónként
- » **15:00-20:00 Királyságok** (Delta Vision) – 4 forduló, 60 perc játékidő, 15 perc felkészülés fordulónként

## Vasárnap

- » **10:00-15:00 Carcassonne** (Piatnik) – 4 forduló, 60 perc játékidő, 15 perc felkészülés fordulónként
- » **11:00-15:00 Pandemic csapatverseny** (Gémklub) – 2 forduló, 90 perc játékidő, 30 perc felkészülés fordulónként
- » **15:00-20:00 Wizard** (Piatnik) – 4 forduló, 60 perc játékidő, 15 perc felkészülés fordulónként
- » **15:00-20:00 7 Csoda** (Gémklub) – 4 forduló, 60 perc játékidő, 15 perc felkészülés fordulónként

A kiírásból jól kivehető, hogy milyen időbeosztással kell számolni játékonként. A kiírástól a szervezők nem térnek el.

Külön egyedi szabályt kap a Pandemic csapatverseny, ennek főbb pontjai a következők:

Minden klub egy 4 fős csapatot indíthat, és a verseny kétnapos lesz. A csapatok mindkét nap 2-2 fordulót játszanak, és fordulónként egy játékost kiválasztanak, aki egy másik csapat mellé lesz beosztva, mint nemzetközi megfigyelő. A megfigyelő nem szólhat bele a megfigyelt csapat játékába, és nem adhat tanácsokat, ötleteket. A megfigyelő feladata a vírusok ellenszerének szakszerű kutatásának ellenőrzése. Minden fordulóban másik játékos lesz megfigyelő, így a négy forduló alatt minden csapattag egyszer lesz megfigyelő is. Ezzel a csapatoknak számolniuk kell, és pontosan meg kell tervezniük taktikájukat az egész versenyre, hogy mikor kit mellőznek csapatukból.

A két nap fordulóinak összeredménye fogja adni a végeredményt, és a győztes csapat díjban részesül.

A versenyekkel kapcsolatos egyéb részletek a JEM magazin egy későbbi számában lesznek olvashatók.

Klubok, játékosok, iskolák, toborozzatok a legjobbjaikat, és szervezzétek selejtezőiteket! Minden versenyző saját klubjának szerzi az Olympiai pontokat, és így elősegíti azt a pontversenyt.

Találkozunk év végén a Társasjátékos Olympián! Addig is jó versenyzést és játékot kíván a JEM magazin minden munkatársa!







# A Játékos Emberek Magazinja

Játékismertető | Elmélkedés | Klubélet | Játékmelléklet



Ingyenes Online Magazin

[jemmagazin.hu](http://jemmagazin.hu)



Megjelenik minden hónap 1-én

[jemmagazin@gmail.hu](mailto:jemmagazin@gmail.hu)



# Korábbi számaink:



Eddig megjelent számainkban együttműködő partnereink voltak:

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

Piatnik  
Compaya  
Gémklub  
Keller & Mayer  
Okosjáték  
MagicBox



Köszönjük, hogy elolvastad a JEM társasjátékos magazin  
24. számát!

A következő szám megjelenését április 1-re tervezzük.

### Klubok! Kiadók! Figyelem!

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

Ha be akartok szállni, írjatok a [jemmagazin@gmail.com](mailto: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](http://jemmagazin.hu) oldalról.

**Főszerkesztő:** Hegedűs Csaba

**Tördelőszerkesztők:** Szógyi Attila és Farkas Tivadar

**Olvasószerkesztők:** Hegedűsné Richter Mónika és  
Horváth Vilmos

**Korrektorok:** Kiss Csaba, Wenzel Réka és Farkas  
Tivadar

**Jelen számunk cikkeit írták:** Farkas Tivadar (Eraman),  
Hegedűs Anett (Anett), Hegedűs Csaba (drCsaba),  
Horváth Vilmos (Vili), Kiss Csaba (drkiss), Varga Attila  
(maat), Wenzel Réka (mandala) és sabee

**Hírszerkesztő:** Rigler László (Főnix)

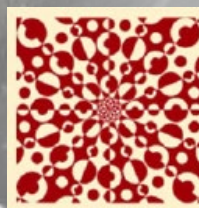
**Programozó:** Szógyi Attila

**A képanyagot összeállították:** Hegedűs Csaba,  
Hegedűs Erik, Horváth Vilmos, Szógyi Attila, Varga  
Attila, Wenzel Réka és sabee.

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

Köszönet a Board&Dice kiadónak a Sörmesterek játék-  
hoz biztosított képekért. A további képek a magazint  
készítők tulajdonában vannak, vagy a [www.boardgamegeek.com](http://www.boardgamegeek.com)-ról származnak.

Elérhetőség: [jemmagazin@gmail.com](mailto:jemmagazin@gmail.com).



HLK Gyorsnyomda



**2 Pont:**

Oroszlán (12)

Víziló (11)

Kígyó (9)

Fóka (6)

**3 Pont:**

Krokodil (10)

Zsiráf (8)

Kaméleon (5)

Majom (4)

**4 Pont:**

Zebra (7)

Kenguru (3)

Bűzös borz (1)

Papagáj (2)



**2 Pont:**

Oroszlán (12)

Víziló (11)

Kígyó (9)

Fóka (6)

**3 Pont:**

Krokodil (10)

Zsiráf (8)

Kaméleon (5)

Majom (4)

**4 Pont:**

Zebra (7)

Kenguru (3)

Bűzös borz (1)

Papagáj (2)



**2 Pont:**

Oroszlán (12)

Víziló (11)

Kígyó (9)

Fóka (6)

**3 Pont:**

Krokodil (10)

Zsiráf (8)

Kaméleon (5)

Majom (4)

**4 Pont:**

Zebra (7)

Kenguru (3)

Bűzös borz (1)

Papagáj (2)



**2 Pont:**

Oroszlán (12)

Víziló (11)

Kígyó (9)

Fóka (6)

**3 Pont:**

Krokodil (10)

Zsiráf (8)

Kaméleon (5)

Majom (4)

**4 Pont:**

Zebra (7)

Kenguru (3)

Bűzös borz (1)

Papagáj (2)





- 1 **Bűzös borz:** Kiküldi a sikátorba a 2 legmagasabb értékű fajba tartozó állatokat (kivéve a bűzös borzokat).
- 2 **Papagáj:** Kiküld a sikátorba egy általad választott állatot.
- 3 **Kenguru:** Átugrik legfeljebb 2 állatot.
- 4 **Majom:** Nincs hatása, ha nincs más majom a sorban.  
2 vagy több majom: A vízilovak és a krokodilok távoznak a sikátorba. Az utoljára kijátszott majom a sor elejére, a többi majom a 2., 3. és 4. helyre kerül – fordított sorrendben, mint ahogy eredetileg álltak.
- 5 **Kaméleon:** Leutánozza egy, a sorban lévő állat képességét a képesség egyszeri végrehajtásáig.
- 6 **Fóka:** Fordított sorrendbe állítja az állatokat.
- 7 **Zebra:** (ISMÉTLŐDŐ!) Védve van a krokodiltól. Vízilovak és krokodilok nem tudnak keresztüljutni rajta (kivéve a kígyó képességének segítségével).
- 8 **Zsiráf:** (ISMÉTLŐDŐ!) Átugorja a sorban előtte álló állatot, ha annak értéke kisebb, mint a zsiráfé. Minden körben legfeljebb egyet léphet előre.
- 9 **Kígyó:** Sorbarendezi az állatokat az értékük alapján: a legnagyobb értékű állat kerül a sor elejére, a legkisebb értékű a sor végére. (Ebben az esetben a víziló és a krokodil a zebra elé kerülhet.)
- 10 **Krokodil:** (ISMÉTLŐDŐ!) Az előtte álló, alacsonyabb értékű állatok kikerülnek a sikátorba (kivéve, ha zebra védi őket).
- 11 **Víziló:** (ISMÉTLŐDŐ!) Megelőzi az előtte álló, alacsonyabb értékű állatokat (kivéve, ha zebra védi őket).
- 12 **Oroszlán:** Ha már van egy másik oroszlán a sorban, akkor az újonnan lerakott kikerül a sikátorba. Ellenkező esetben az oroszlán minden állatot megelőz, és a sor elejére kerül. Minden majom kikerül a sikátorba.

- 1 **Bűzös borz:** Kiküldi a sikátorba a 2 legmagasabb értékű fajba tartozó állatokat (kivéve a bűzös borzokat).
- 2 **Papagáj:** Kiküld a sikátorba egy általad választott állatot.
- 3 **Kenguru:** Átugrik legfeljebb 2 állatot.
- 4 **Majom:** Nincs hatása, ha nincs más majom a sorban.  
2 vagy több majom: A vízilovak és a krokodilok távoznak a sikátorba. Az utoljára kijátszott majom a sor elejére, a többi majom a 2., 3. és 4. helyre kerül – fordított sorrendben, mint ahogy eredetileg álltak.
- 5 **Kaméleon:** Leutánozza egy, a sorban lévő állat képességét a képesség egyszeri végrehajtásáig.
- 6 **Fóka:** Fordított sorrendbe állítja az állatokat.
- 7 **Zebra:** (ISMÉTLŐDŐ!) Védve van a krokodiltól. Vízilovak és krokodilok nem tudnak keresztüljutni rajta (kivéve a kígyó képességének segítségével).
- 8 **Zsiráf:** (ISMÉTLŐDŐ!) Átugorja a sorban előtte álló állatot, ha annak értéke kisebb, mint a zsiráfé. Minden körben legfeljebb egyet léphet előre.
- 9 **Kígyó:** Sorbarendezi az állatokat az értékük alapján: a legnagyobb értékű állat kerül a sor elejére, a legkisebb értékű a sor végére. (Ebben az esetben a víziló és a krokodil a zebra elé kerülhet.)
- 10 **Krokodil:** (ISMÉTLŐDŐ!) Az előtte álló, alacsonyabb értékű állatok kikerülnek a sikátorba (kivéve, ha zebra védi őket).
- 11 **Víziló:** (ISMÉTLŐDŐ!) Megelőzi az előtte álló, alacsonyabb értékű állatokat (kivéve, ha zebra védi őket).
- 12 **Oroszlán:** Ha már van egy másik oroszlán a sorban, akkor az újonnan lerakott kikerül a sikátorba. Ellenkező esetben az oroszlán minden állatot megelőz, és a sor elejére kerül. Minden majom kikerül a sikátorba.

- 1 **Bűzös borz:** Kiküldi a sikátorba a 2 legmagasabb értékű fajba tartozó állatokat (kivéve a bűzös borzokat).
- 2 **Papagáj:** Kiküld a sikátorba egy általad választott állatot.
- 3 **Kenguru:** Átugrik legfeljebb 2 állatot.
- 4 **Majom:** Nincs hatása, ha nincs más majom a sorban.  
2 vagy több majom: A vízilovak és a krokodilok távoznak a sikátorba. Az utoljára kijátszott majom a sor elejére, a többi majom a 2., 3. és 4. helyre kerül – fordított sorrendben, mint ahogy eredetileg álltak.
- 5 **Kaméleon:** Leutánozza egy, a sorban lévő állat képességét a képesség egyszeri végrehajtásáig.
- 6 **Fóka:** Fordított sorrendbe állítja az állatokat.
- 7 **Zebra:** (ISMÉTLŐDŐ!) Védve van a krokodiltól. Vízilovak és krokodilok nem tudnak keresztüljutni rajta (kivéve a kígyó képességének segítségével).
- 8 **Zsiráf:** (ISMÉTLŐDŐ!) Átugorja a sorban előtte álló állatot, ha annak értéke kisebb, mint a zsiráfé. Minden körben legfeljebb egyet léphet előre.
- 9 **Kígyó:** Sorbarendezi az állatokat az értékük alapján: a legnagyobb értékű állat kerül a sor elejére, a legkisebb értékű a sor végére. (Ebben az esetben a víziló és a krokodil a zebra elé kerülhet.)
- 10 **Krokodil:** (ISMÉTLŐDŐ!) Az előtte álló, alacsonyabb értékű állatok kikerülnek a sikátorba (kivéve, ha zebra védi őket).
- 11 **Víziló:** (ISMÉTLŐDŐ!) Megelőzi az előtte álló, alacsonyabb értékű állatokat (kivéve, ha zebra védi őket).
- 12 **Oroszlán:** Ha már van egy másik oroszlán a sorban, akkor az újonnan lerakott kikerül a sikátorba. Ellenkező esetben az oroszlán minden állatot megelőz, és a sor elejére kerül. Minden majom kikerül a sikátorba.

- 1 **Bűzös borz:** Kiküldi a sikátorba a 2 legmagasabb értékű fajba tartozó állatokat (kivéve a bűzös borzokat).
- 2 **Papagáj:** Kiküld a sikátorba egy általad választott állatot.
- 3 **Kenguru:** Átugrik legfeljebb 2 állatot.
- 4 **Majom:** Nincs hatása, ha nincs más majom a sorban.  
2 vagy több majom: A vízilovak és a krokodilok távoznak a sikátorba. Az utoljára kijátszott majom a sor elejére, a többi majom a 2., 3. és 4. helyre kerül – fordított sorrendben, mint ahogy eredetileg álltak.
- 5 **Kaméleon:** Leutánozza egy, a sorban lévő állat képességét a képesség egyszeri végrehajtásáig.
- 6 **Fóka:** Fordított sorrendbe állítja az állatokat.
- 7 **Zebra:** (ISMÉTLŐDŐ!) Védve van a krokodiltól. Vízilovak és krokodilok nem tudnak keresztüljutni rajta (kivéve a kígyó képességének segítségével).
- 8 **Zsiráf:** (ISMÉTLŐDŐ!) Átugorja a sorban előtte álló állatot, ha annak értéke kisebb, mint a zsiráfé. Minden körben legfeljebb egyet léphet előre.
- 9 **Kígyó:** Sorbarendezi az állatokat az értékük alapján: a legnagyobb értékű állat kerül a sor elejére, a legkisebb értékű a sor végére. (Ebben az esetben a víziló és a krokodil a zebra elé kerülhet.)
- 10 **Krokodil:** (ISMÉTLŐDŐ!) Az előtte álló, alacsonyabb értékű állatok kikerülnek a sikátorba (kivéve, ha zebra védi őket).
- 11 **Víziló:** (ISMÉTLŐDŐ!) Megelőzi az előtte álló, alacsonyabb értékű állatokat (kivéve, ha zebra védi őket).
- 12 **Oroszlán:** Ha már van egy másik oroszlán a sorban, akkor az újonnan lerakott kikerül a sikátorba. Ellenkező esetben az oroszlán minden állatot megelőz, és a sor elejére kerül. Minden majom kikerül a sikátorba.