

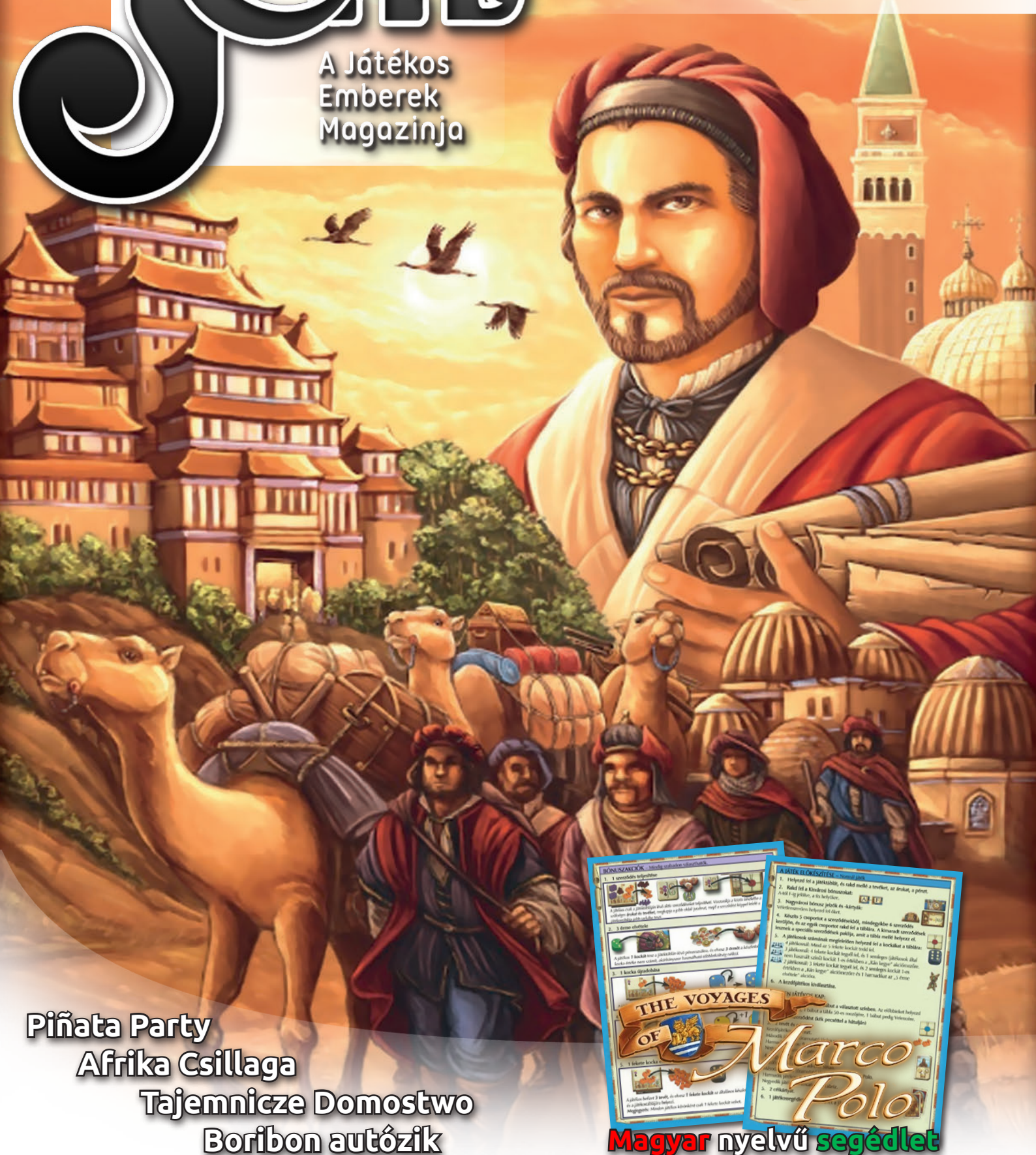
31.

2015. október

jön

A Játékos
Emberek
Magazinja

THE VOYAGES
OF *Marco Polo*



Piñata Party
Afrika Csillaga
Tajemnicze Domostwo
Boribon autózik

Kedves Játékosok!

Á nem, egy cseppet sem égünk Essen lázában. Ha ahhoz képest nézzük, hogy mi lesz itt még egy hét múlva, akkor a mostani nyüzsgés semmiség. Bár nincs olyan beszélgetés, amiben rá ne kérdeznénk arra, hogy a másikunk kijut-e idén Mekkába, mégis viszonylag kulturált keretek között tudjuk tartani ezt az izgalmat. Ennek köszönhetően a magazin mostani számát még (!) nem öntik el az essen-i újdonságok – reményeink szerint ellentétben a következővel.

Akkor viszont maradjunk is a mostani számnál, és nézzük, hogy a játékosok közösségét milyen cikkekkal szeretnénk megörvendeztetni a következő lapokon.

Mindenekelőtt utazunk. Utazunk Ázsiába (THE VOYAGES OF MARCO POLO), Dél-Amerikába (AMAZONAS) és Közép-Amerikába, leginkább Mexikóba (PIÑATA PARTY). De utazunk Afrikába (AFRIKA CSILLAGA) és Európába is (Mi így játsszuk: VIENNA). És ha ez még nem lenne elég, akkor választhatjuk azt is, hogy mi magunk nem mozdulunk egy lépést sem, csak beülünk egy kávéházba, és várjuk, hogy a világ utazzon el hozzánk (CAFÉ INTERNATIONAL). Ha pedig ezektől a távolságoktól már szédül a fejünk, kezdjük kicsiben: utazzunk el nem messzebb, mint a falu szélére, hogy ott almát szedjünk (BORIBON AUTÓZIK).

Utazni sokféleképpen lehet, így lehet az érzések és álmok szintjén is. Az elsőhöz jó kellék lesz egy kártyás gyerekjáték (TALÁLJ BARÁTOT!), míg a másikhoz legjobban egy félig DIXIT, félig CLUEDO keverék passzol, ami talán csak nehezen kiejthető neve miatt nem lett még világsiker (TAJEMNICZE DOMOSTWO); de sebjaj, az angolosabb című változata, a MYSTERIUM már biztos, hogy könnyebben eléri a játékosokhoz.

Ritka alkalom ez a mostani, mert még szinte sohasem volt olyan, hogy a magazinnak ugyanabban a számban mutattunk volna be egy játékot és adtunk volna hozzá rögtön egy promót. Ezt most megtesszük, mivel a mellékletben a borítón látható játék, a THE VOYAGES OF MARCO POLO segédletének magyar változatát találhatjátok meg.

Játékelméleti fejtegetéseink gerincét mostani számban egy fundamentális, egyúttal kardinális, továbbá kolosszális, miközben orbitális kérdés képezi: egyáltalán MIÉRT játszunk társasjátékokkal?

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 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 cikkeken 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



Piñata Party

Ismertető

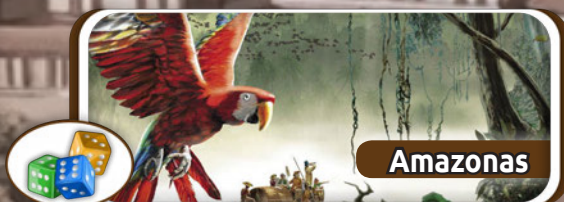
8



Boribon autózik

Ismertető

12



Amazonas

... a világ körül

18



Tajemnicze Domostwo

Ismertető

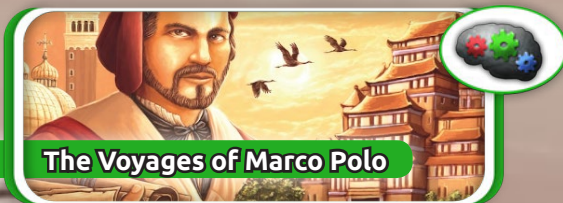
23



Miért játszunk társasjátékokkal?

Játék - elmélet

28



The Voyages of Marco Polo

4

Ismertető



Afrika Csillaga

10

Ismertető



Találj barátot!

14

Ismertető



Café International

20

Spiel des Jahres



Vienna

25

Mi így játszunk

The Voyages of Marco Polo

SIMONE LUCIANI és DANIELE TASCINI igen nagy hírnévre tettek szert gamer körökben a 3 éve Essenben megjelent TZOLK'IN: THE MAYAN CALENDAR nevű játékkal. A most piacra dobott újdonságukat, a THE VOYAGES OF MARCO POLOt relative sok érdekes hír, kiszivárogtatott információmorzsa előzte meg, amik így jó előre egy ígéretes játékot vizionáltak képzeletünk vásznára. Érthető, hogy ennek hatására – meg az elődjáték színvonala miatt is – az elvárások megnöttek. Az ilyen sikeres marketing, vagy kicsit más értelemmel és szóval jellemezve: a "hype" néha visszájára sülni el. Véleményem szerint itt nem ez történt. Keressük meg hát a siker kulcsát!

Téma, világ, megjelenés

Felfedező, utazgatás, térképes pálya. Ki ne szeretné ezeket? A siker garantált! Marco Polo és az ő idejében tevékenykedő felfedezők bőrébe bújva szeljük át egész Ázsiát Velencéből indulva. Utunk során addig számunkra ismeretlen városokat fedezünk fel, különböző értékes kereskedelmi árukra teszünk szert: bors, selyem, arany formájában, amikre szükségünk is van az előkelőségek megbízásainak teljesítéséhez. Kellemes, könnyen szerethető téma ez, így már csak egy jó grafikus kellett a részletgazdagság kidolgozásához. Tökéletes választásnak bizonyult DENNIS LOHAUSEN ennek kivitelezésére, akinek neve már ismerősen csenghet sokaknak a TERRA MYSTICA, a HELIOS és a YUNNAN látványvilága révén. A kéjegy teljesen felismerhető, újításra szükség nincs, az eddig is jól bevált hasonló megjelenés tökéletesen megfelel a célnak. Az egyéb komponensek is dicséretet érdemelnek, szinte már DAYS OF WONDER (minőségi játékelemeiről híres kiadó, pl. FIVE TRIBES) szint. Apró fa teve-, bors-, selyemkőteg, aranyrúd jelölők. Még a karton pénzérmék sem kívánják a valódira való cserét (ez nagy dicséret annak fényében, hogy barátai köröm, ha teheti, ezt mindig kiváltja korhű érmékre). Csak a pontosság kedvéért egy apró kritika itt említendő meg. Sajnos a kereskedelmi áru fajelölőkből létezik kicsi és nagy is, ahol a nagy háromat ér. A kettő közötti méretkülönbség nem annyira látványos, így néha összekeverhető. Ez inkább részletkérdés, nem valódi gond, átugorható.



Már ennyiből is látható, hogy a tervezők biztosra mentek a siker érdekében. Szerethető téma, elismert grafikus. A HANS IM GLÜCK (a kiadó) is jól vizsgázott.

Mind tudjuk, egy játék igazi sikeréhez ez mind kell, de önmagában nem elég. Nézzük hát a működést!



Működés

Minden játékos kap egy-egy saját játéktáblát, ami inkább csak egy tároló, amin elhelyezhetjük a birtokolt kereskedelmi árukat és megbízáslapkákat. Kap még mindenki 5-5 kockát a saját színében, valamint egy bábut a térkép Velencének jelölt városában.

Maga a játék 5 fordulón át tart. Minden forduló elején minden játékos egyszerre dob az 5 kockájával, majd felváltva helyezik le kockáikat a középső játéktér akciómezőire. A mezők adta akciót az odahelyezett kocka értékének megfelelő erővel hajthatják végre. Ebből látszik, hogy ez egy olyan kocka-munkáslehelyezős játék, amiben a nagyobb dobás értékesebb, mint a kisebb, bár való igaz,

néha kis számokra is szükségünk van. Ez az a pont, ahol a gamer keménymag általában felkapja a fejét. Ám erre szerencsére gondoltak a tervezők is. Mivel a csak kis értékek folytonos dobása erősen rontja esélyeinket, így a dobás végeztével van egy egész korrekt kompenzáció azok számára, akik 5 kockából sem dobtak összesen legalább 15-öt. Ez már egy egész jó ötlet, hogy valamennyire ellensúlyozzák a szerencse szerepét.

A kocka-munkáslehelyezés mechanizmus nem egy új keletű dolog, ahogy az a pár plusz sem, amit még beültettek emellé. Vannak akciómezők, amik akár 2 vagy 3 kockát is igényelnek a végrehajtáshoz. Hasonlóval találkozhattunk már ezelőtt is, pl. a RUSSIAN RAILROADSnál. Mivel itt a munkásainknak változó értékük van, így az ilyen, többkockás akciómezők végrehajtása mindig az odahelyezett legkisebb értékű kocka erejével hajtódik végre. Hasonló kis újítás az is, hogy egy akciómező nem csak egyvalaki által hajtható végre. Minden játékos elhelyezheti kockáját a már foglalt akciómezőkre is, oly módon, hogy kockáját az odatett kockák tetejére helyezi, ezzel egy tornyot képezve. A későn érkezőknek, akik nem elsőként raktak oda, persze rosszabb dolguk van, mert az odahelyezett kocka értékét ilyenkor ki kell fizetniük pénzben a bank felé. Minden akciómezőn a keletkező kockatoronyban csak egyszer szerepelhet a mi színünk.



A táblán szereplő közös akciómezőkkel juthatunk kereskedelmi árukhoz (bors, selyem, arany), pénzhez, tevékhez, megbízásokhoz, valamint itt lelhető fel a térképen történő utazást biztosító akciómező is. Így kap szerepet a játéktábla nagyobbik részét elfoglaló térkép, amin karakterünkkel oázisok és városok között lépkedhetünk. Minden lépésünk végeztével az éppen utolsóként elért városban alapítunk egy kereskedőállomást. A helyszínek között történő mozgásunkért cserébe néha még felárat is kell fizetnünk a már amúgy sem olcsó mozgás kifizetésén túl. A vízi utak plusz pénzt, míg a nehezen átjárható földi utak plusz tevéket követelnek meg az átkelésért cserébe. Itt is látszik, hogy a kereskedelmi árukon túl a tevé és a pénz is igen fontos, sőt, gyakran sokkal fontosabb, szűkebb erőforrások. Ennek fő oka, hogy azon kívül, hogy a pénz és a tevé a fő kulcsa a városok közötti közlekedésnek, más-más célt is szolgálnak. Mint már említettem, a pénz segítségével tudunk olyan akciókat elvinni, amit más már be foglalt előttünk. 1 tevé segítségével 1 kockánkat újradozhatjuk, 2-vel már fixen egy értéket növelhetünk vagy csökkenthetünk rajta, míg 3 tevéért cserébe plusz (fekete) kockához juthatunk.



De lássuk, miért jó közlekedni! A városok, ahova kereskedőházakat raktunk le, vagy bevételt termelnek nekünk onnantól kezdve minden forduló elején, ahogy a megszerzésükkor is, vagy olyan, általában erős akciómezőt nyitnak meg, amit csak az abba a városba eljutott játékosok használhatnak. Vannak egyszer megszerzhető jutalmak is a városokban azoknak, akik először érik el azt, míg a végcélt jelentő Peking jelentős mennyiségű pontot ad a játék végén az oda eljutottaknak. Látható, hogy ez néha komoly versengést szülhet, ki merre, milyen úton indul el. Nevezhetném ezt a térképen történő közlekedést hálózatépítési mechanizmusnak, de ez kicsit csalóka lenne. Persze mindenki próbál optimális úton eljutni egyik pontról a másikra, de valójában mégsem a klasszikus hálózatépítés zajlik. A térkép érdekes módon nem sok átjárási utat ad a 4 fő útvonal között. Ha egyszer elindulunk az egyikén, nincs letérési lehetőség. Ez az első pár játék alkalmával zavaró lehet, de valószínűleg okkal lett így kialakítva.

Jó tervezést igényel játékunk a közlekedés terén, hiszen összesen 5 forduló áll rendelkezésünkre, hogy keresztül-kasul bejárjuk Ázsiát. Ez az 5 forduló viszont néha ijesztő gyorsasággal elrohan, bár ez leginkább pozitívuma a játéknak. A játékot legtöbbször egy olyan kettős érzéssel zárja az ember, hogy „milyen gyorsan véget ért”, még bontakozott volna tovább a tervezett stratégia, de valahol pont kellő hosszú volt, így, „mégiscsak jókor ért véget”, a teljesség érzése már megvan.

A játék során sok mindenre kell hangsúlyt helyezni. Sok győzelmi pont származik a teljesített megbízásokból, a térképen elhelyezett kereskedőállomásokból, valamint olyan akciómezőkből, amik csak bizonyos városokban érhetők el (tehát nem a közös akciómezőkön).

Jellemzően egy komoly stratégiai játékra, ahol sok úton lehet a győzelemhez eljutni, itt is szükséges a jól felépített stratégia, akár fordulókra előre meghatározva azt, aminek alapján minden lépésünket próbáljuk optimalizálni.



A siker igazi kulcsa

Esett már szó a megjelenésről, a működésről, ami mind szép és jó lett, de ezekből eddig nem derült ki, hogy mi is az, ami ezt a játékot kiemelheti az igen nagy társasdömpingből annyira, hogy idővel akár klasszikus is válhat belőle. Ez az, ami anno még csak előfutárhírként is nagyon érdekesnek hangzott róla: a játék szándékosan nagy aszimmetriája.

Még a játék elején minden játékos kap egy karaktert, aki merőben megváltoztatja a játékát. Az ilyen húzás mindig remek pluszt ad egy játéknak, ami általában nem csak az újrajátszhatósági faktor hatványozását jelenti, számos plusz stratégiai mélység származik egy ilyen lehe-

tőségéből. Minél nagyobb az eltérés a játszható „fajok” között, annál színesebbé teszik magát a játékot, de annál nagyobb kockázatot is rejtnek. A kockázat természetesen a kiegyensúlyozatlanság, ezen állhat és bukhat is egy játék léte. Persze a gyakorlott játékosok kapásból felsorolnak sok sikeres példát, köztük a TERRA MYSTICAT, az ECLIPSE-et, a MAGE KNIGHTOT vagy az ANDROID: NETRUNNERT, csak hogy az élvonalból említsünk párat. Kétség kívül ezen játékok sikerének is nagy részét képezi az aszimmetria, mégis a THE VOYAGES OF MARCO POLONál ez komolyabb hangsúlyt kapott. A karakterek annyira merőben eltérnek egymástól, hogy ekkora különbségeket eddig én még talán nem is tapasztaltam eurojátéknál.



A különbségekben rejlő szépség megértéséhez legegyszerűbb, ha végigfutjuk a játékban található 8 karaktert:

- » **Raschid ad-Din Sinan:** Sosem dob a kockáival a fordulók elején, mindig olyan értékkel teszi fel őket, amilyenel csak akarja. A kockák elhelyezése előtt kell csak döntenie azokról.
- » **Matteo Polo:** Plusz 1 fehér kockával játszik (ami nem a játékos színe, így ezzel akár 2-szer is elvihet egy akciót), valamint minden forduló elején kap egy állami (véletlenszerű) megbízást.
- » **Mercator ex Tabriz:** Bármikor, amikor ellenfelei használják a közös akcióterület Bazár részét (ez a fő forrása a kereskedelmi áruknak és tevéknek), ő is kap 1-et abból a típusból.
- » **Kubilai Khan:** Kereskedőbábuját nem Velencébe helyezi fel a játék elején, hanem egyből az egyik végállomásból, Pekingből indul. Ezzel azonnal leteszi egyik kereskedőállomását is, megszerezve az elsőnek járó legtöbb pontot Pekingben.
- » **Johannes Caprini:** Teleportálni képes oázisok között a közlekedés során, így sokkal mobilisabb ellenfeleihez képest. Emellett minden forduló elején kap 3 pénzt.
- » **Berke Khan:** Sosem fizet pénzt a banknak, mikor olyan akciómezőt használ, amit más már elvitt előtte.
- » **Niccolo és Marco Polo:** 2 kereskedőbábuval indul Velencéből, így akár 2 különböző úton is haladhat a játék során, a lépéseket szétosztva a bábuk között. Minden forduló elején kap 1 tevét.
- » **William of Rubruck:** Akkor is letesz kereskedő állomást egy városban, ha csak áthaladt azon mozgása során, és nem ott ért véget a lépése. Plusz 2 állomással kezd, amik lerakása plusz győzelmi pontot ad.



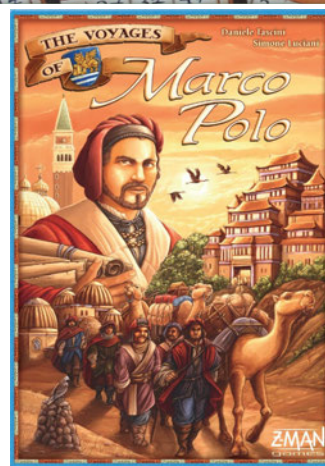
A játékot még eddig sose játszó játékosoknak is egyből átlátható, hogy merőben mást tud minden karakter, de a kiegyensúlyozottság véleményem szerint egész jól sikerült. Láttam már nyerni mindegyik karaktert, még azokat is, akik első ránézésre nem olyan erősek, sőt, néha a sokáig legjobbnak tetsző karakter is lett utolsó. Előfordulhat akár olyan helyzet is, ahol a felfedezés nem is annyira szükséges egy karakternek, szinte Velencéből is nyerhet. Ezzel lehet, hogy nem is tervezetten lett a játék tematikus, hiszen vannak feltételezések, miszerint a címadó úriember sem jutott el mindenhova, amikről mesélt. Az, hogy melyik karakter mikor erős, leginkább attól függ, hogy milyen más karakterek kerülnek játékba, valamint attól, hogy a városokban megszerezhető kör eleji bónuszok, valamint a csak a városokban elérhető erős akciómezők hova jönnek fel. Az, hogy ezek a városi akciómezők egy 31-lapos készletből kerülnek fel a 9 nekik szánt városhelyre, remek újrajátszhatóságot eredményez mindamellett, hogy a karakterek erejét is különböző módon befolyásolja. Ez kicsit olyan, mint ahogy a TERRA MYSTICÁban sem mindig ugyanaz a pár faj a legerősebb. Ezt ott is a többi, játékba beszálló faj és a győzelmpont-bónuszt adó körlapok határozzák meg. Persze, ahogy ott is, úgy itt is vannak karakterek, amik több felálláshoz passzolnak, így könnyebben játszhatóak.

Most, hogy a játék igazi sava-borsa is terítékre került, lássunk egy teljes képet!

Összegzés

Ez egy kellően komplex eurotársas, amit én mindenképp csak gyakorlott játékosoknak ajánlanék, azoknak viszont jó szívvel. A siker szinte minden esetben garantált. A készítő nem vállalt kockázatot sem a téma, sem a megjelenés, sem a felhalmozott mechanikák terén, de a már ismertős alapanyagokat sikerrel gyúrták egy jól működő egészé, majd fűszerezték még pikánsabbá a karakterek adta aszimmetriával. A végeredmény egy STEFAN FELD-stílusú (BORA BORA, THE CASTLES OF BURGUNDY) klasszikus eurogame lett, TERRA MYSTICA-szerű „faji” eltérésekkel. Persze, mint minden ilyen típusú játéknál, a kiegyensúlyozottság kérdése sokáig ott fog még lebegni a levegőben, mire ítéletet mondhatnánk róla. Több 10, vagy inkább 100 játék elemzése után talán kijelenthetjük majd, hogy melyik karakter jobb vagy rosszabb, mint a többi. Legyen ez célunk, ahogy célom volt nekem is mindet kipróbálni, ahogy most célom mindegyikkel 2-t játszani, majd 3-at, végül mindig jól megsaccolni, hogy mikor melyik a tökéletes választás. A játék ezek szerint biztosan nem tökéletes, hiszen az előbb említett kérdés adott, ahogy az is vitatható, hogy az útvonalak miért nem átjárhatóbbak, miért csak látogat-hálózatépítés zajlik, ahogy az 5 forduló rövidege is zavarhat egyeseket. Tapasztalatom szerint, még akik ezeket a kérdéseket feszegetik is, bármikor szívesen ülnek le elé egy újabb parti erejéig. És hát mi más igazi ismérve lehetne egy lehetséges klasszikusnak?

DannyT



The Voyages of Marco Polo

Tervezők:	Simone Luciani és Daniele Tascini
Megjelenés:	2015
Kiadó:	Hans im Glück
Kategória:	Kocka-munkáslehelyezős, erőforrás-gazdálkodós
Ajánlott életkor:	12+
Játékosok száma:	2-4
Játékidő:	20 perc/játékos



A Compaya támogatásával



board
game
geek

Piñata Party

Szemet gyönyörködtető, ínycsiklandó agytorna: ez a PIÑATA PARTY.

Mindig öröm magyar fejlesztő kiadott játékaról írni, pláne, ha az ember lánya a játék születésétől fogva végigkíséri annak fejlődését egészen a megvalósulásig. Mivel jó pár tesztjátékon részt vettem, bátran állíthatom, hogy igazán frappáns, gondolkodtató, változatos logikai játékról van szó, nem kevés lehetőséggel, csavarral és fantasztikus dizájnnal. Nem szeretném túldicsérni, de a játék tényleg ellenállhatatlanul gyönyörű, igényes, modern és fiatalos.

Szép-szép-szép

A kulcsín rögtön lenyűgöz mindenkit, és nem csak a gyönyörű fahasábcukorkák – amelyeket az első játék előtt egyesével felmatricázunk (biztos sokakat idegesít, de én imádom ezt a tevékenységet) –, hanem a csokikockás pontozósáv és a feladat- és pontozólapkákon mókázó gyerekek is.

Jááátsszunk mááár!

Bár a cím nekünk, magyaroknak nem mond túl sokat, a grafika segít a megértésben, hogy itt bizony valamilyen finomságokkal fogunk játszani – bár hamar kiderül, hogy megenni nem lehet a cukorkákat. (Vigyázat, kisebb gyermekek tényleg elcsábulhatnak!)

A piñata (ejtsd: pinyáta) egy tradicionális mexikói játék. A világ minden részén alkalmazzák házibulik, születésnap, zsúrok stb. hangulatának feldobásához. Ez egy papírmásé figura, amit megtöltenek édességekkel, apró játékokkal, és általában az ünnepelt feladata azt bekötött szemmel egy ütőszerszámmal addig ütlegetni, amíg ki nem hullanak belőle a meglepetések.

A játék a fenti folyamatba már az agresszív rész után kapcsolódik be, hiszen a cukorkák már szétszóródtak a négy részből álló táblán, ami minden játék előtt variálható, így a mezőn lévő százsorszárok (amik a cukorkák kiindulási pontjait határozzák meg) mindig máshová esnek. A mi dolgunk nem lesz más, mint összeszedgetni a mezőn heverő cukorkákat. De nem akárhogyan!

Békaugrás, lovackázás, miegymás

A feladatlapkák közül minden játékhoz 2-t húzunk, amelyek meghatározzák az adott játékra a lehetséges lépéseinket. Minden körben ezt a 2 lépést hajtjuk végre (bármilyen sorrendben) egy kiválasztott, ún. aktív cukorkával. A célunk mindössze annyi, hogy a tologatások, ugrálások, toronyépítések stb. végén minél több egyforma cukorka kerüljön egymás mellé. A lépések végén így egymás mellett lévő azonos színű cukorkákat már felvehetjük és magunk elé tehetjük. Vannak nehezebb és könnyebb kombinációk, kezdésnek az „ugróiskolát” és a „fogócskát” ajánlja a szabály.

Az „ugróiskola” lépéssel a kiválasztott cukorkával egy vízszintesen vagy függőlegesen mellette lévő tudunk átugrani, és mögé helyezni az aktív cukorkát. A „fogócska” lépéssel a hozzá legközelebbi cukorka mellé tudjuk az aktív cukorkát odatolni.

Haladó játékosok már trükkösebb lépések közül választhatnak, pl.:

- » A „labirintus” lépésnél egyszer, kétszer vagy háromszor, mindig irányt változtatva, eltoljuk az aktív cukorkát egy legközelebb lévőig vagy a tábla széléig.
- » A „tigrisbukfenc” lépésnél átlósan mozgatva ugorhatunk át egy másik cukorkát.
- » Az „egymás hátán” lépésnél az aktív cukorkát (vízszintesen vagy függőlegesen) bármelyik szomszédos cukorka tetejére kell helyezni, így bármilyen magas cukorkatorony létrehozható.

A gyakorlatban ez úgy néz ki, hogy mindenki feszülten mered a táblára: számol–gondol–tol–lép–ugrik; fejben–térben–időben; jó–nem jó–mégis–lépj már–miért, te mit látsz? – ja, semmit–lépj már–jaj, de ne azt...

A szabály egy alternatív kezdést és fokozatosan nehezedő játékmenetet javasol, amit ha követnek a játékosok, 3-4 parti után megvilágosodnak, és mindent tisztábban fognak látni. Ez a játék nem csak a logikai és taktikai készségeket, de a látást és térlátást is fejleszti.

Sok, fincsi, enyém, de mennyit ér?

Itt is van egy csavar, a változatosság gyönyörködtet, és további izgalmakat hoz, hiszen pontozólapkából is több van, amit szintén a játék elején húzunk ki az adott játékra vonatkozóan. Így a célunk sem mindig ugyanaz: minél többet gyűjteni külön-külön a színekből, vagy csak a többségre kell hajtani, esetleg a táblán fennmaradt cukorkáktól függ a pont, tehát nem is jó sokat leszedni belőlük.

Beszoktatás kezdő cukorkatologatóknak

A játékszerző a kisebbekre is gondolt (vagy az óvatos duhajokra), hiszen a játéktáblák másik oldalán egy 4x4 mezőből álló rács található, amire kevesebb cukorka rakható. Ezen kívül egy kicsiknek való lépéslap és egy értékelőlap is hozzájárul ahhoz, hogy akár 5-6 évesek is tudjanak cukorkákat gyűjtögetni. A kicsik néhány könnyített menet után már úgys igénylik az egyre nehezebb kihívásokat, és végül a nagyobb táblával és bonyolultabb kombinációkkal is könnyedén megbirkóznak.

Sok lehetőség, mindig új kihívás, gyors játékmenet jellemzi ezt a friss és zamatos logikai játékot; savanyú-, zselés-, selyem-, töltött- és pillecukor-kedvelőknek egyaránt ajánlom.

mandala



Piñata Party

Tervező:	Hegedűs Csaba
Megjelenés:	2015
Kiadó / Forgalmazó:	A-games / Gémklub
Kategória:	Logikai játék
Ajánlott életkor:	6+
Játékosok száma:	2-4
Játékidő:	30 perc



board
game
geek

Az A-games támogatásával



Afrika Csillaga

Mindenhol a retro tombol. Ruhák, filmek, szemüvegek, elektronikai kutyuk – és a hullám mostanra a társasjátékokat is elérte. A PIATNIK egyik idei újdonsága olyan, mintha egy időgépbe ülnénk be, és visszarepül-nénk a hetvenes évekbe, majd ott elővennénk a legújabb játékot, az AFRIKA CSILLAGÁT. Ez az érzés fogott el, amikor kezembe vettem, majd kinyitottam a játékot, de mint később megtudtam, jócskán mellényúltam, mivel ez az újdonság 1951-ben látta meg először a napvilágot. Vajon több mint 60 év után mennyit kopott a világ leghíresebb gyémántjának a fénye?

Nem csak az érzés retro

Az igazat megvallva a játék múltjának árnyékában fenntartásokkal éltem, amikor próbajáratra indul-tunk vele. A rövid szabály olvasása és értelmezése után szinte pillanatok alatt vége lett a játéknak, és konstatáltam, hogy nem volt szerencsém. Nem éltem még abban a korban, amikor ez a játék született, de feltételezem, hogy akkoriban nem dűskált a világ olyan játékmekaniákban, amilyenek napjainkban élénk kerülnek a modernkori játékok jóvoltából. Ebben a játékban a szerencse mellett döntéseink is szerepet kapnak, még ha csekély mértékben is, és ennek összessége egy könnyed bevezető családi játék. Ezzel a jelzővel szoktuk jellemezni azokat a játékokat, amiket elsősorban olyan játékosoknak ajánlunk, akik most ismerkednek a társasjátékokkal. A grafika jelenlegi mércével mérve minimálnak mondható, de ennek ellenére megfelelő hangulatot varázsol az asztalra.



Irány Afrika!



A játék igen egyszerű: a játékosok saját körükben dob-nak egy kockával, és a dobás értékét felhasználva mo-zognak Afrika térképén. Mint minden más, az utazás is pénzbe kerül, kivéve a gyaloglás. Ha szárazföldön cam-mogunk, akkor annyi egységnit léphetünk ingyen, amennyi a dobásunk értéke. Vonaton utazva minden utunk 100 dollárba kerül a távolságtól függetlenül. Végül a leghatékonyabb közlekedési forma a repülés, ami mindig egy szakaszra szól, és 300 dollárba kerül. A játék elején kapott 300 dollár igen hamar el tud fogyni, mivel a játékosok, amikor elérnek egy váro-sba, megvehetik az ott lévő korongot, ami 100 dollárba kerül. Ha nem akarunk, vagy az esetek többségében nem tudunk fizetni, akkor a következő körünkben egy szerencsés dobással: 4-essel, 5-össel vagy 6-ossal is elnyerhetjük azt. Ezek a korongok drágakövet, patkót, rablót, az áhított kincset vagy túlnyomó többségében semmit sem tartalmaznak. A drágakövek pénzt adnak, a rabló elveszi a pénzünket, a semmi az semmi, és a patkó az... – erre majd visszatérek.

Utazgatásunk során előfordulhat, hogy ellátogatunk olyan városokba, amik további lehetőségeket rejtene-k magukban. Az egyik megduplázza az ott lévő drágakő értékét, egy másik 500 dollárt ad annak, aki elsőként ér oda. Van olyan is, ami 3 körre parkolóhelyre teszi a játékost, és olyan is, ahol elveszíthetjük pénzünket a beduinoknak köszönhetően.

Megvaan! Megtaláltaam!

Amint valaki megtalálta Afrika Csillagát, egyetlen dolog kell, hogy motiválja, még hozzá a mielőbbi visszatérés a kiindulóponttra. Ha sikeresen beér, megnyeri a játékot. Csakhogy miközben száguldozik vissza, a többi játékosnak is esélye nyílik arra, hogy győzzön – ehhez kell a patkó (mondtam, hogy visszatérek rá). Ha valaki talál egy patkót az után, hogy egy másik játékos megszerezte a Csillagot, akkor neki is fel kell vennie a nyúlcipőt, és villámgyorsan vissza kell érnie a kiindulóponttra – és így megnyerheti a játékot, annak ellenére, hogy a Hatalmas Gyémántot nem is érintette. Ehhez az úthoz jól jön az a sok dőlár, amit utazásunk során kerestünk a sok megtalált drágakövel.



Biztos, ami biztos

A mostani kiadás nem az eredeti, '51-es grafikát és kivitel tartalmazza, hanem az 1997-es kiadásét. A doboz minden szempontból elméretezett, mivel a tábla, az öt bábu és a korongok a dobókockával elvesznek benne. A dobozban lévő műanyag inzer olyan magas, hogy ha rátesszük a táblát, a doboz fedele túl magasan lesz. Apropos, tábla! Lett volna hely arra, hogy felkerüljön rá a drágakövek értéke, továbbá az 5 speciális város képességét is jó lett volna rábiggyeszteni. Az sem ártott volna, ha legalább egy fekete kerettel körbeveszik ezeknek a városoknak a koronghelyeit, hogy ne kelljen vadászkutyát hívni, aki megmondja, ebben a városban történnie kell valaminek. Ha ezeket félresöpörjük, és egyenesen a játékra koncentrálnunk, akkor elmondható, hogy hozza, amit a kor és a mechanizmus ígér: kellemes, könnyed játékmenet szerencsével és minimális döntéssel. Ízig-vérig családi játék, nem véletlen, hogy újra elővették.

Jó játékot!

drcsaba



Afrika Csillaga

Tervező: Kari Mannerla

Megjelenés: 1951 / 2015

Kiadó: Piatnik

Kategória: Felfedező játék

Ajánlott életkor: 8+

Játékosok száma: 2-5

Játékidő: 30 perc



A Piatnik támogatásával



board
game
geek



Boribon autózik

„Kérlek, hozz nekem almát, de gyorsan! – kérte Boribont Annipanni.”

A fenti mondat kisgyerekes szülőknek bizonyára ismerősen cseng, hiszen két olyan mesehős közötti párbeszédben hangzik el valami hasonló, akiknek sok-sok kalandját először a hetvenes években, majd – a mesealakok újrafelfedezése után – a kétezres években a híres magyar meseíró, MARÉK VERONIKA vetette papírra. A kislány és mackója, Boribon történetén generációk nőttek fel, és szerencsére a mai kisgyerekek is élvezhetik az újra kiadott mesekönyvekből a klasszikus sztorikat. A kalandok egyikében Boribonnak az a feladata, hogy almát hozzon Annipanninak.

A szabály fent idézett első mondata olyan határozottsággal bír, hogy olvasója azonnal elhiszi, hogy bizony nagy gond lesz abból, ha Boribon nem hozza meg azonnal azokat az almákat. Az igazság az, hogy az alma hiánya hatalmas bűn lenne, mivel Annipanni nem másra készül, mint hogy almás pitét süssön, és hát ki ne örülne egy kis finomságnak.

Egy autónyi alma

Ebben a piciknek szánt játékban mindenki egy almával telepakolt autót vezethet. A cél, hogy a sok almát minél gyorsabban eljuttassuk Annipannihoz. A legszerencsésebb versenyző jutalma egy szelet almás pite, de senki ne essen kétségbe, mert aki az első körben nem kapott sütit, az a következőben még kaphat.



A táblán található virággal tudjuk az autókat mozgatni. Minden lépés előtt pörgetni kell, és a szírom, ahova a nyíl érkezett, megmutatja, hogy mit fog csinálni az adott játékos a körben. Ez lehet 1, 2 vagy -1 lépés.

Az út veszélyei

Bizony, a természetben sok akadályba ütközhetünk, ezekre mindenkinek fel kell készülnie. Az akadályok leküzdéséhez segítségre van szükség, amit a pörgetés során szerezhethetünk, ha a nyíl az állatfigurákra mutat. Ha valaki úgy érkezett egy narancssárga, veszéllyel fenyegető helyre, hogy nincs neki segítője, akkor addig marad ott, míg állatfigurát nem pörget. Ha viszont van segítője, akkor csak be kell adnia azt, és megúszta. Ha valaki lóherét pörget, ő választhat, hogy lép vagy segítőjét vesz el.

A játékot az nyeri, aki a legtöbb almás pitével rendelkezik.



Mit érezhet Boribon?

Mivel minden játékos egy macival van, akit Boribonnak hívnak, ezért érdemes megemlíteni, hogy milyen lehet a Boribon-lét. Szerintem ez egy olyan játék, ami nagyon jó időtöltés lehet kicsi gyerekeknek, mivel színes, aranyos és egyszerű. A másik oldalról nézve viszont hamar unalmassá válhat, mert előrelépésre kevés lehetőség van, és ha valaki nem szerencsés az adott körben, az ide-oda fog cikázni, de nem ér cél. Ez a cikázás azzal van kiküszöbölve, hogy rövid a pálya.

Mindent egybevéve egy aranyos grafikájú, egyszerű játékról van szó, ami kisgyermek számára szerintem nagyon jó szórakozást nyújthat. Különlegességét és báját pedig nem vitásan az adja, hogy a játék témája az ismert meséhez és annak hőseihez kapcsolódik.

Anett



Boribon autózik

Tervező:	Marék Veronika
Megjelenés:	2015
Kiadó:	Keller & Mayer
Kategória:	Dobj-és-lépj gyerekjáték
Ajánlott életkor:	3-6
Játékosok száma:	2-4
Játékidő:	20 perc



A Keller & Mayer támogatásával



Találj barátot!

Újabb márka jelent meg a hazai társasjáték-palettán: a litván LOGIS kiadó gyerekjátékait a MAGICBOX gondozásában találhatjuk meg a boltok polcain. A kiadó tavalyi essení újdonságai közül a [JEM magazin 21. számában](#) már írtunk a FISH'N'STONES játékról, ami időközben HORGÁSZMACSKÁK néven magyarul is megjelent. Az idei őszi magyarországi termékbemutató debütált játékok közül a TALÁLJ BARÁTOT! című játékkal kezdeném a sort, mivel ez a játék aranyos grafikájával és egyszerű játékmenetével büszkén állhat a kártyajátékok sorába.



Egy SET, két SET, sok SET

A játék szerzőjét valószínű a népszerű SET játék inspirálta, amikor megalotta művét. Ebben a játékban is kapcsolatokat kell találni a kártyák között, és azokat pontokra kell váltani. A szettek értékét a lapokon található különböző színek, figurák, hangulatok határozzák meg. Ezeket a szetteket kell a játékosoknak gyűjteniük és a játék végén értékelniük.

Mi számít?

Három tulajdonsága van a lapoknak: a színük, a rajta lévő állatok fajtája és azok hangulata. Ezek kombinációi találhatók a lapokon, ezen kívül minden lapon vannak nyilak és számok 1-től 3-ig. Amikor sorra kerülünk, felfordítunk egy lapot az asztalon körberendezett 8 lap közül, és az azon található nyíl irányában leszámolunk annyi lapot, amennyit a lapon szereplő szám mutat. Az így megtalált lapot felfordítjuk, és ez így megy addig, amíg ezt tudjuk folytatni. Vannak lapok, amelyeken két nyíl található, ez cserére jogosítja fel a felfordítóját. Ilyenkor a kezünkben lévő egyik lapot tehetjük a cserelap helyére. Ezután a letett lapon lévő nyíl irányába kell lépni annyit, amennyit a szám mutat. Ha olyan lapra mutat a felfedezett lap, ami már fel van fordítva, vagy a lapon két nyíl látható, de nem kívánunk vagy tudunk cserélni, körünk véget ér. Ekkor a nyolc lap közül felvehetünk hármat a kezünkbe, ez lehet képpel lefordított is, és a kezünkben lévő lapokból igyekezünk minél értékesebb szetteket alkotni. Korábban megalkotott szetteket nem lehet tovább bővíteni vagy elvenni belőle, átrendezni. Az elvett lapok helyére újabb lapokat teszünk képpel lefelé, és a következő játékos köre kezdődik. A játék addig tart, míg ki tudunk tenni 8 lapot a körbe; ha nem, akkor számolunk.

1 + 1 = 4?

A szetteknel a lapok tulajdonságait kell figyelembe venni értékelésnél. Ha egy tulajdonság azonos a lapok között, akkor egyszeres a szorzó, ha két tulajdonság azonos, akkor kétszeres, és így tovább. A szett lapjainak száma és az elért szorzó fogja megadni az eredményt. A legértékesebb az, ha azonos állat azonos színben és azonos kedélyállapotban van, mert ilyenkor hármas szorzóval kell számolni, és így maximum 12 pont érhető el. Ebből is kiderül, hogy minden lapból 4 van a játékban, viszont annak a valószínűsége, hogy ezek egy játékoshoz kerüljenek, igen csekély. A tesztek alatt előfordult, hogy 3 azonos lap a kezembe került, de 4 soha.

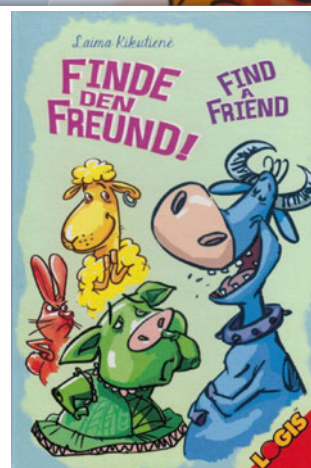


Hol a bibi?

A játék grafikája szuper cuki, a lapok formája eltér a megszokottól, és ez jól mutat az asztalon. A számolásnál vannak aggályaim, mivel ezeket a szorzásokat és összeadásokat egy ötéves gyerek nem feltétlenül tudja elvégezni. A szabály nem tér ki rá, hogy a felvett lapok hová kerülnek, de abból, hogy maximálja a kézben tartható lapok számát, feltételeztük, hogy a kezünkbe vesszük az asztalról elvett lapokat. A játék végén kézben maradt lapokról sem esik szó – ezt mi úgy oldottuk meg, hogy letettük ezeket is szettekbe, és így az egyedüli lapok 1 pontot értek. Mindezt leszámítva és a számítás nehézségét figyelmen kívül hagyva egy vicces és mulatságos játékkal találkozhatunk, de azt mindenesetre javaslom, hogy kisgyerekek mellé üljön le egy felnőtt is, hogy a számolás ne vegye el a kedvét a gyerekeknek a további játéktól.

Jó játékot!

drcsaba



Találj barátot!

Tervező:	Laima Kikutienė
Megjelenés:	2014
Kiadó / Forgalmazó:	Logis / MagicBox
Kategória:	Állatos, szettgyűjtőes kártyajáték
Ajánlott életkor:	5+
Játékosok száma:	2-6
Játékidő:	20 perc

MAGICBOX
A gondolkodtató játékok boltja

A Magic-Box támogatásával

MAGICBOX
A gondolkodtató játékok boltja

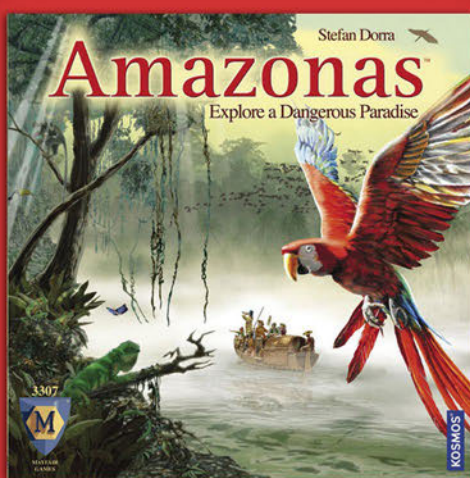


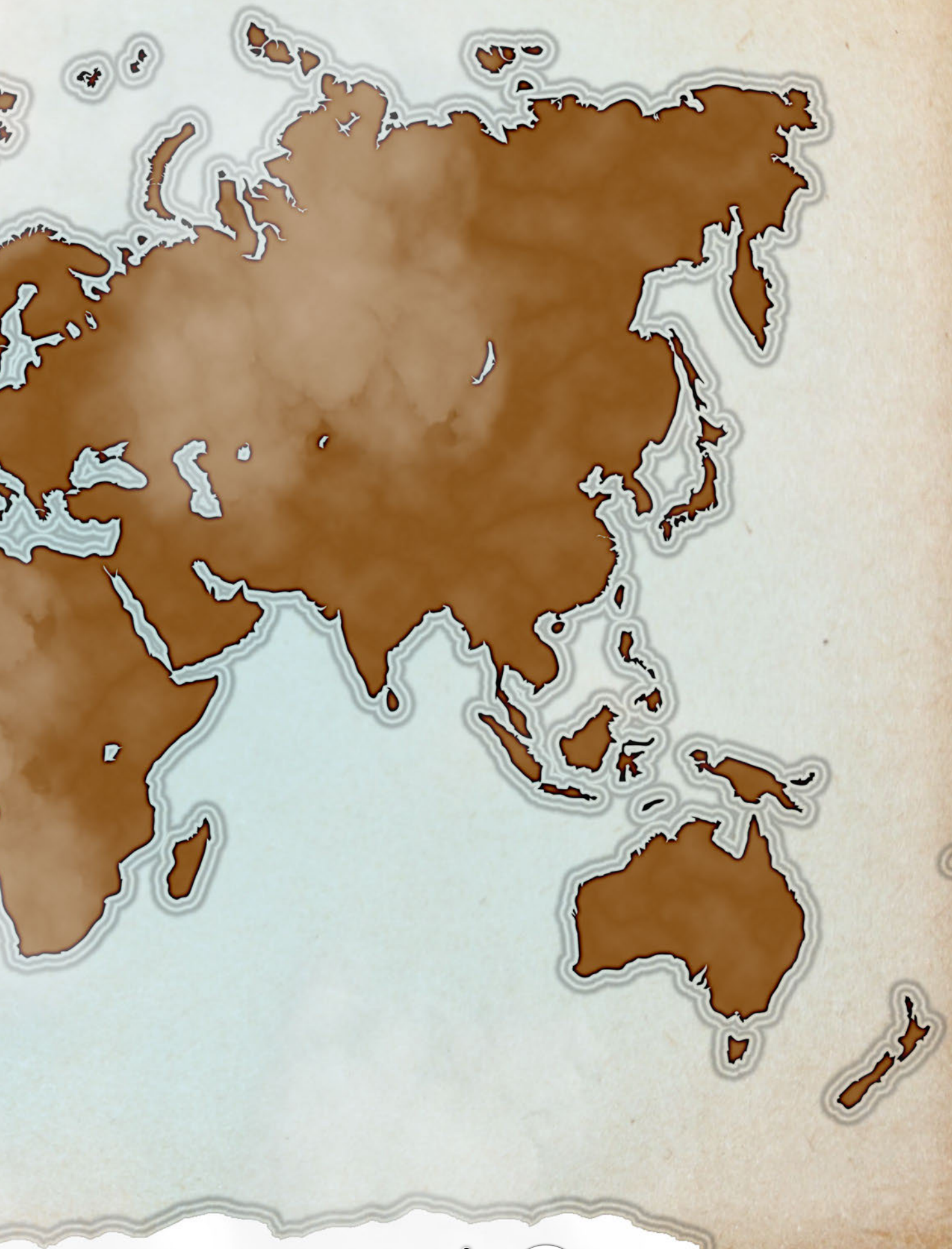
kiadói
oldal



board
game
geek

A JEM magazin hűséges olvasói megszokhatták már, hogy a lap oldalain mindig újabb és újabb cikksorozatokat indítunk, amelynek egyes darabjait valamilyen közös jellemző köt össze. A mostani számban egy újabb sorozat hatodik darabját olvashatjátok, és reméljük, hogy a sorozat többi darabját még sok-sok hónapon keresztül megtaláljátok a lapban, ugyanis most egy talán mindennél nagyobb fába vágtuk a fejszénket: világ körüli útra indulunk. Számba vesszük azokat a társasokat, melyek témája hangsúlyosan egy-egy földrajzi helyhez, tájhoz, régióhoz kötődik, és ezeken keresztül utazzuk körbe a bolygót. Tartsatok velünk, keljünk útra, és ne csomagoljatok be sok mindent! A szükséges holmikat mi adjuk majd.







Játékok a világ körül: Amazonas



Az Amazonas Földünk legnagyobb vízhozamú folyója. A vízgyűjtő területe Dél-Amerika 40%-át öleli fel, mely területet a legváltozatosabb élővilág népesíti be. Becslések szerint Amazóniában 5-10 millió különböző állatfaj található, melyből 1,4 milliót jegyeztek eddig fel. Belátható, hogy ilyen ütemben sose érünk a végére, így érdemes lenne besegíteni a fajok összeírásába.

Az AMAZONAS című játékban kutatókat alakítunk, akik új fajok felfedezésének reményében utaznak a folyó mellé. A partvidéket bejárva, a folyón hajózva mintákat gyűjtünk, a minták után bevételt kapunk, amiből finanszírozni tudjuk a további utazásainkat. A játékot STEFAN DORRA tervezte, akitől a FOR SALE és a MEDINA után jogosan várhatunk el egy újabb jó játékot. Lássuk hát, hogy sikerült-e megfelelnie az elvárásoknak!



Az Amazonas másodpercenként 100-200 ezer köbméter vizet szállít az Atlanti-óceánba. Ez egy négyfős család kb. 1000 éves vízszükséglete minden egyes másodpercben!

Az első vízminta

A játék egyik grafikusja CLAUS STEPHAN, aki olyan játékokban működött közre, mint a DOMINION, a RACE FOR THE GALAXY vagy az AMERIGO. Így itt megint csak igen magasak lehetnek az elvárásaink. Hamar kiderül, hogy nem is kell csalódnunk. A doboz grafikája gyönyörű, az egyik legszebb borító, amivel valaha találkoztam. Rögtön kedvet csinál egy kis Amazonas-menti kalandozáshoz. A tartalomra se lehet panasz: szép, közepes méretű tábla, jó minőségű kártyák és lapkák alkotják a játék papíralapú részét. Fából készültek a sátrak és a pénz, ami furcsa módon arany és ezüst, de a minőségre itt se lehet panasz. Összességében még manapság is átlagon felülnek mondható a kivitelezés, ami igen nagy szó, mert ez az átlag évről-évre egyre magasabban van, és a játék idén 10 éves.



Utazás a folyó körül vagy akár azon keresztül

A táblán az Amazonas folyó egy szakasza és a környező szárazföld látható, rajta a táborozásra alkalmas területekkel. A táblát behálózza a szárazföldi és vízi utak sokasága. A játék során ezeket az utakat bejárva kell újabb és újabb táborhelyeket létrehozni és a tábor környékén mintákat gyűjteni. Mindezt úgy, hogy lehetőleg minél előbb össze tudjuk szedni a megfelelő pénzmagot a következő utazáshoz és táborhely-alapításhoz.

Az Amazonast körülbelül 15000 mellékfolyó táplálja. A torkolatánál olyan mennyiségű édesvíz ömlik az óceánba, hogy az óceán vize még ott is iható, ahonnan már nem is látszik a szárazföld.

A játék menete

A játék fordulókból áll. Minden forduló elején felcsapunk egy eseménykártyát, mely meghatározza az adott fordulóra érvényes speciális szabályokat. Ezek lehetnek segítő vagy hátráltató jellegűek. Lesznek körök, amikor bizonyos mintákért nagyobb bevételt kaphatunk, de olyan is előfordulhat, hogy jaguárok portyáznak a vidéken, és emiatt nem ajánlatos a szárazföldön közlekedni, vagy akár majmok lopkodhatják el a nehezen megszerzett aranyainkat.

Ezután minden fordulóban minden játékos kijátszik 1-1 kártyát a saját készletéből. Ezek a készletek egyformák. Minden kártyán egy szám és egy mintatípus látható. A játékosok titkosan választanak 1-1 kártyát, amit felfednek. A kártyán lévő bevételt azonnal megkapják. Ez két részből áll össze: a kártyán lévő szám plusz annyi ezüst, amennyink a kártyán lévő típusú mintából van. Van egy speciális kártya is, amivel soron kívül tudunk újabb mintákat szerezni a bennszülöttek segítségével.



A bevétel elraktározása után mindenki annyi sátrat építhet, amennyit csak szeretne. Ám a szűkös anyagi kereketek miatt ez általában 0 vagy 1 építést jelent. Építkezni mindig csak olyan helyre lehet, ami vízi vagy szárazföldi úton megközelíthető egy már lent lévő táborunkból. Az építési költség kifizetése után letehetünk egy sátrat az új táborhelyre, és azonnal kapunk egyet a tábor környékén fellelhető mintákból. Így tudjuk egyre növelni a mintakészletünket, és ezzel egyre nagyobb bevételre szert tenni, feltéve, hogy megfelelően időzítjük a kártyáink kijátszását. Észnél kell azonban lennünk, mivel minden táborhelyen korlátos a rendelkezésre álló terület, így van, ahol csak 2-3 sátrat lehet felhúzni. Elég gyorsnak kell lennünk, ha nem akarjuk, hogy ellenfeleink kiszorítsanak minket a stratégiaiul fontos helyekről.

Ez a bevételszedés és építkezés megy fordulóról fordulóra.

Az Amazonasban élő legnagyobb ragadozó hal az Arapaima. Hossza elérheti a 3 métert, tömege a 200 kg-ot. De nem csak miattuk nem érdemes úszkálni a folyóban: fekete kajmánok, tüskés ráják, elektromos angolnák, piráják nehezítik a fürdőzésre vágyók életét.

Mindez szép és jó, de mire megy ki a játék?

A játék 18 forduló után ér véget. A játék végén a következő dolgokért kapunk pontot:

1. Minden mintalapkánk 1 pontot ér. De vigyázat! Csak azokért jár pont, amiből legalább 3-at szereztünk.
2. Pont jár azoknak, akik egy-egy fajból a legtöbb mintát gyűjtötték össze.
3. Pont jár azért is, ha minden fajból sikerült legalább 1 mintát szerezni. Ezért verseny folyik, minél előbb jön össze a szett, annál több pont üti a markunkat.

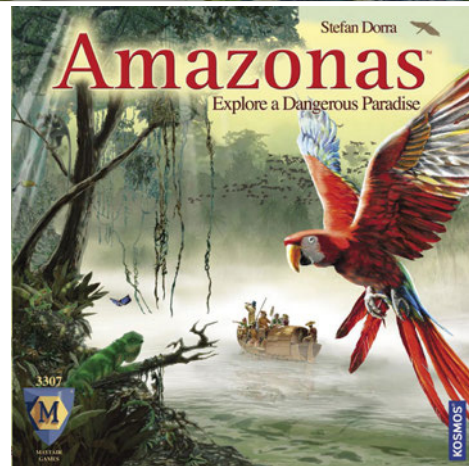
A játék elején minden játékos kapott 1-1 küldeteskártyát, amin 4 falu látható. A cél természetesen az, hogy ezen falvak mindegyikébe sikerüljön tábort verni. Amennyiben ez nem sikerülne, falunként 3 pontot veszítünk.

Összegzés

Az AMAZONAS kifejezetten könnyű, családi játék. Gyönyörű tájon utazunk keresztül, táborokat építünk, és tetszetős fajokból gyűjtögetünk mintákat. Két jellegzetes mechanikából építkezik: hálózatépítés és szettgyűjtés. A lépéseink elemiek, gyorsak, nincs semmilyen szöveg a kártyákon, így a játék teljesen nyelvfüggetlen. Gamer szemmel nincs túl sok mélység a játékban, eléggé egyértelműek a lépések. Taktikázásra legfeljebb a térképen történő kiszorításdiban van lehetőség. Kicsit furcsa a játék pontozása; nem tudom, miért nem plusz pont jár a hálózatépítésért, tekintve, hogy alig lehet pontot szerezni a kalandok folyamán. Extrém esetben akár negatív pontszámot is el lehet érni, de egyjegyűt egész „könnyen”.

Összességében egyértelműen családoknak ajánlanám a gyönyörű kivitelezés, a nyelvfüggetlenség és a könnyed játékmenet miatt, ám véleményem szerint ebben a kategóriában azóta már vannak nála jobb játékok a mezőnyben.

Fisha



Amazonas

Tervező:	Stefan Dorra
Megjelenés:	2005
Kiadó:	KOSMOS
Kategória:	Hálózatépítő, szettgyűjtögetős játék
Ajánlott életkor:	10+
Játékosok száma:	2-4
Játékidő:	50 perc



kiadói
oldal



board
game
geek



Café International

Az 1989-es év két embernek biztos, hogy fordulópont volt az életében: nekem és RUDI HOFFMANNnak. Nekem azért, mert abban az évben érettségiztem és felvételiztem, RUDinak meg azért, mert – bár az előbbi tényekről nem tudott, és ezért nem örülhetett felhőtlenül az én örömömnek, azért akadt neki min vigadnia, ugyanis – ekkor nyerte meg CAFÉ INTERNATIONAL nevű játéka a Spiel des Jahres díjat. És bizony egy ilyen díj már akkoriban is nagy dicsőségnek számított.

A nemzetközi helyzet

Hogy ez mégsem fordította fel fenekestül a világtörténelmet, annak az volt a prózai oka, hogy az 1989-es évben ennél csak fontosabb és sorsfordítóbb események zajlottak a világban. A szovjetek kivonultak Afganisztánból, a kínai kormány vérbe fojtotta a pekingi diáktüntétést, lemondott a csehszlovák, az NDK és a bolgár kormány, elkezdték a berlini fal lebontását, kitört a romániai forradalom és kivégezték a Ceausescu házaspárt. Hazánkban eközben megalakult az Ellenzéki Kerekasztal, feloszlott a KISZ, népszavazást tartottak, elkezdődött a szovjetek kivonulása, újrateremtették Nagy Imrét és mártírtársait, meghalt Kádár János, kikiáltották a köztársaságot, és leállították a nagymarosi vízlépcső építését. Hogy ezenközben miért nem RUDI HOFFMANN játéka volt tele a sajtó, ugye nem kell magyarázni? Holott bizony, hogy RUDI barátunk megérdemelte volna, hogy több szó essék művéről, mert mai szemmel is egy nagyon jó és furfangos játékot sikerült alkotnia, néhány nagyon egyszerű szabály kiötlésével.

Ültetési rend

Essünk előbb gyorsan túl a szabályok rövid ismertetésén, hogy legyen elég időnk kivesézni a játék érdemeit és hibáit!



Adva van egy tábla, amelyen asztalok sorakoznak, mindegyik körül pedig 4-4 szék. Egyes székek úgy helyezkednek el, hogy egyszerre tartoznak 2 asztalhoz. Az asztalokon nemzetek zászlói és nevei vannak feltüntetve. A tábla közepén egy 5-ször 5-ös négyzet van, amelynek első sorában 1-től 5-ig növekvő számok, további 4 sorában pedig növekvő negatív számok vannak feltüntetve. Érdekes felállítás, az nem vitás.

A játék célja, hogy minél több vendéget ültessünk le az asztalokhoz, és ezáltal minél több pontot szerezzünk. Minden játékos véletlenszerűen kap 5-5 lapkát, amelyen az asztaloknak megfelelő nemzeti személyek találhatók, férfiak és nők vegyesen. Ezekből 1-et vagy 2-t lehet letenni a nemzeti hovatartozás szerinti asztalokhoz, a fent említett közös székekre pedig bármelyik nemzethez tartozó

személy ültethető. Az egész ültetés során viszont követni kell az illem és etikett szabályait, tehát senki nem ülhet egyedül, nem ülhetnek nők nélkül vagy férfiak nők nélkül, és az 1 férfi–3 nő, valamint az 1 nő–3 férfi elrendezés sem megengedett.

Ha valaki letett 1 vagy 2 lapkát, azonnal kiértékeljük az asztalt, és a játékos annyi pontot kap, ahány személy az asztal körül helyet foglal (értelmszerűen 1 személy sosem ülhet egyedül egy asztalnál, tehát 1 pontot sem lehet körönként szerezni). Abban a különleges esetben, ha valaki egynemzetiségű asztalt hoz létre (tehát az ő lerakása révén kerül pl. 4 indiai az asztal köré), dupla pontot, tehát 8-at kap, és mentesül az alól a szabály alól is, hogy a lerakott lapkája helyett újat kell húznia egy zsákból (tehát a játék további menetében 4, 3, 2 vagy akár 1 lapkával játszik). Ez azért fontos, mert a kézben maradt lapkák a játék végén mínuszpontokat érnek! A játékban van dzsókerlapka is, ami viszont ha beragad a kezünkben a végére, akkor -10 pontot "hoz".



Körünkben előfordulhat, hogy nem tudunk lerakni lapkát, ilyenkor jön jól a középső mező, a bárpult. Ide kell ugyanis 1 lapkát letenni, amiért az első 5 letevő plusz, a további 16 letevés esetében viszont egyre több mínusz pontot kap a játékos; és még 1-gyel több lapkát is kell kihúznia a zsákból, ami növeli a játék végi mínuszpontok esélyét.

Végül egy harmadik akciólehetőség: a táblára már letett dzsókerlapka becserélése olyan lapkára, ami a dzsóker helyére illik (ezért szintén pont jár).

Foglaljunk helyet!

Szerintem ennyi ismertetés után is látszik már, hogy a szerző egy olyan mechanikát alkotott, ami akkoriban eléggé egyedi volt, illetve ma sem kell miatta szégyenkeznie. A tematika nagyon kevésbé nyomja rá a bélyegét a mechanikára, nem uralja azt, nem nyomja el, és a játék – ha lecsupaszítjuk róla a zászlós-nemzetis-férfi/nős burkot – annyira absztrakt, hogy a gondolkodtató jelleg garantált. Érdekes, hogy elég kevés az akciólehetőség, és az ember agya mégis folyton jár. Figyeljük a saját lapkáinkat, figyeljük a táblán elszórtan található asztalokat, főleg a közös székeket, illetve figyeljük a többi játékos készletét is, hiszen sokszor ez a kulcs az optimális pontszerzéshez. Hiszen mi van akkor, ha van 2 amerikaink, egy férfi és egy nő? Tegyük le őket, és ezáltal kapjunk 2 pontot? Vagy várjuk meg, míg valaki letesz egy amerikait, és a mi párunk



utána csatlakozzon az asztalhoz, immáron 3 pontot hozva? Vagy várjunk még tovább, hogy 4 pontot, esetleg egy teljesen amerikai asztalért 8 pontot hozzon? És ha közben valaki betölti a helyeket, és elpuskázuk azt a 2 pontot is, amit az elején simán hozott volna a két lapka? Bosszantó!

Az viszont nagyon érdekes, ahogy a játék kiegyensúlyoz. Egyik partink során egyikünk 3 egymást követő körben egynemzetiségű asztalokkal jól előreszaladt, és már csak 2 lapkája maradt a kezében. Ezt a 2-t viszont alig tudta letenni, ezért sűrűn látogatta a bárpultot, aminek eredményeként lapkái száma visszament 4-re, emiatt szépen lemaradt, és a játék végére második lett. Ami azt üzeni a játékosoknak, hogy érdemes a sok egynemzetiségű asztalra hajtani, de jobb stabilan haladni előre, sokat figyelni a mások által rakott ültetésekre, és mindig lecsapni a legtöbb pontot hozó helyzetekre.

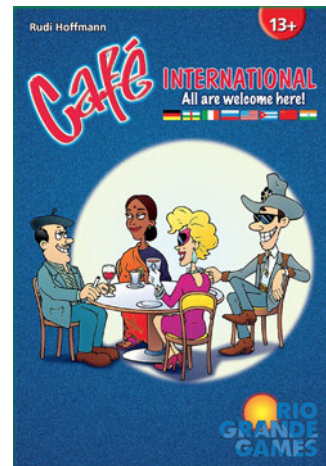
A játék kinézetéről szólva nem tudom magamban tartani azt az érzésemet, hogy itt a szerző – de főleg a grafikus – fantáziáját nagyon beindította a hidegháború vége és a korszak egész hangulata. A szovjet férfi mintha kiköpött Brezsnyev pártfőtitkár elvtárs lenne, a kubai meg nem vitás, hogy Fidel Castro. Elképzelem, micsoda öröm lehetett anno egy olyan játékot alkotni, ahol – ellentétben a valósággal – ilyen pofákat lehetett egy asztalhoz ültetni. De a játék másként is eléggé mélyen kulturálisan determinált: le sem tagadhatná, hogy a tervezője német, mivel az egyik német asztal túloldalán kik foglalhatnak helyet? Hát persze, hogy a törökök! Hogy ez az integrációt éltető üzenet-e, vagy finom kritika a túl sok Gastarbeiter NSZK-beli jelenléte miatt, ma már kideríthetetlen. Viszont máig fáj az az érzéketlenség, ahogy a szerző Afrikát kezeli: itt ugyanis Afrika egyike a nemzeteknek/országoknak, és sehol nincs jelölve, hogy a feltüntetett zászló a Közép-afrikai Köztársaság nemzeti lobogója.

Ha már a zászlóknál tartunk, a játék arra is jó, hogy kisebbek megtanulják néhány ország zászlóját (kivéve a korábbi kiadásokat, ahol még a Szovjetunió zászlója előtt pózolnak a figurák); totál mint az Agymenőkben, a Sheldon által készített Fun with Flags videosorozatban!

Végeredményben az a benyomásom, hogy a régi-es grafikájú doboz egy ma is jól játszható játékot rejt, és bár mai szemmel nézve a kontextus talán megmosolyogtató, ha ma adnák ki pl. zombis, gyűrűkurás, trónokharcás, sztárvórszos, cthulhus, akár-milyen ma kurrens tematikával és egy kicsit több akciólehetőséggel, akkor biztos összejönne rá a támogatás akár a Kickstarteren is.

Próbáljátok ki, játsszatok vele, szippantsátok be vele egy letűnt kor illatát, és éljétek át a közelmúlt hangulatát. Ja, és gondoltátok volna, hogy a játék iOS-ra is kapható néhány dollárért? Hihetetlen!

drkiss



Café International

Tervező:	Rudi Hoffmann
Megjelenés:	1989
Kiadók:	Mattel, Amigo, Rio Grande
Kategória:	Lapkalerakós kártyajáték
Ajánlott életkor:	8+
Játékosok száma:	2-4
Játékidő:	30 perc



kiadói
oldal



board
game
geek



Tajemnicze Domostwo

Szeretem az olyan játékokat, ahol számít az, hogy kivel játssza az ember, azaz fontos aspektus társaink személyisége és a metakommunikáció – így minden társasággal kicsit más játékelményt kapunk.

Jó példa erre a WEREWOLF (azaz a GYILKOSOS), amiben valamilyen megfoghatatlan csoportos közösségtudat formálja a játékot; vagy a RESISTANCE, ahol az apró jelek vagy a szájak sarkában megjelenő elnyomott mosolyok kiszúrása fontos nyom lehet; vagy a DIXIT, ahol a másik játékos fejével kell gondolkodnunk. A Tajemnicze Domostwo leginkább a Dixithez hasonlítható – nem csak a művészi grafikájú kártyák miatt, hanem mert itt is egy-egy gyönyörű, sokszor abszurd kép alapján kell rájönnünk, hogy mit is akar velünk közölni a másik játékos.

OLEKSANDR NEVSKIY és OLEG SIDORENKO ukrán szerzőpáros egy évvel ezelőttig nem nagyon került reflektorfénybe, az a néhány addig kiadott játéku nem igazán ért el sikereket a nemzetközi porondon. A TAJEMNICZE DOMOSTWO prototípusát még 2011-ben készítették el, de a sikerhez 4 hosszú évet kellett várniuk. Miután a lengyel PORTAL GAMES felkarolta, futótűzszerűen terjedt a jó híre, szinte mindenki áradozott róla, és dicsérte a játékot.

A rejtélyes ház

A játék alapsztorija szerint társainkkal egy maroknyi látnoki képességekkel felruházott nyomozót alakítunk, akiknek a múlt homályába vesző gyilkossági ügyet kell megoldaniuk. A végső feladat az, hogy megtaláljuk az igazi gyilkost, aki helyett anno egy ártatlan embert végeztek ki, és akinek a szelleme még mindig a házban kísért. Az egyik játékos ezt a szellemet fogja alakítani, aki álmokon keresztül igyekszik rávezetni a nyomozókat a helyes megoldásra.

Mivel? Hol? Ki?

A megoldandó rejtély a jól ismert „Mivel?” „Hol?” „Ki?” kérdések köré csoportosul. A játékosok számától és a nehézségi szinttől függően az asztalra helyezünk tárgyakat (kötél, mérge, kés stb.), helyszíneket (dolgozószoa, padlás, pince stb.) és gyanúsítottakat (postás, rendőr, szabó stb.) ábrázoló képeket. A szellem minden nyomozóhoz mindhárom csoportból egy-egy kártyát rendel véletlenszerűen, azaz mindenkinek meglesz a saját tárgy–hely–gyanúsított hármasa.



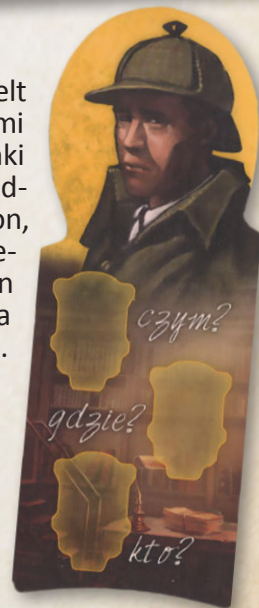
Egy hét

A játékosoknak összesen 7 forduló áll rendelkezésükre, hogy mindenki megtalálja a hozzá rendelt lapokat. Minden fordulóban a szellem egy vagy több álmokártyát ad minden nyomozónak, ami reményei szerint rávezeti őt arra, hogy melyik lap tartozik hozzá. A kiosztott lapokat mindenki láthatja, és a nyomozók megbeszélhetik, hogy ki mire szavazzon. (Személy szerint én jobban kedvelem azt a változatot, amikor a nyomozók csak elmesélhetik, hogy mit látnak az álmokártyákon, de nem mutathatják meg a többieknek.) A kör végén mindenki elhelyez egy jelölőt az általa helyesnek vélt lapra, majd a szellem megmondja, hogy a tipp helyes volt-e vagy sem. Amennyiben sikerült eltalálni, akkor a következő fordulóban kapott álom már a következő kitalálandó lapra vonatkozik. Elsőnek mindig a tárgyat, majd a helyet, végül pedig a gyanúsítottat kell megtalálni.

Huuuhuuuhúúú – nem találtad el

A szellemnek talán még nehezebb dolga van, mivel minden körben csupán 6 álmokártyából választhat, és sokszor elég vad asszociációkkal tud csak a kitalálandó lapokra utalni – viszont a választott nehézségtől függően lehetősége van az egész kezét lecserélni pár alkalommal a játék során. A szerencsefaktor ott jön be, hogy vannak lapok, amelyekkel egyértelműen lehet utalni adott megtalálandó lapokra, a szellem dolga tehát jóval egyszerűbb, ha a megfelelő időben a kezében van a megfelelő lap.

Fontos, hogy a szellem semmilyen más módon nem kommunikálhat a többi játékosal, mert akár egy jó időben elengedett félmosoly is a nyomozók kezébe adhatja a megoldást.



Miután mindenki sikeresen megtalálta a hozzá rendelt lapokat, a szellem egy utolsó közös álmot küld a nyomozóknak. Ez 3 álmokártyából áll, és az egyik játékoshoz tartozó lapokra (tárgy–hely–tettes) vonatkozik – azaz itt találjuk ki, hogy ki, mivel és hol követte el a gyilkosságot. Itt már mindenki szavazhat arra, hogy a szellem melyik laphármasra utal az utolsó álommal. Amennyiben a többség a jót választja, mindenki megnyeri a játékot. Ha nem – és még nem telt le a hét nap –, akkor újrapróbálkozhatnak.

Egyszerű, nagyszerű, gyönyörű

A játékot az egyszerű szabályok, a gyönyörű grafika és maguk a játékosok teszik nagyszerűvé. A legviccesebb és egyben legidegesítőbb rész – ez eddig minden alkalommal megtörtént – amikor egy nyomozó már éppen meggyőzte magát arról, hogy a helyes lapra teszi a korongját, de jönnek a többiek, és szépen logikusan levezetik, hogy miért is nem oda kéne rakni, a szellem meg próbálja minél csendesebben az asztalra verni a fejét. Mint a legtöbb, emberi interakción alapuló játék, a TAJEMNICZE DOMOSTWO is jobb, ha többen játsszák. Egyrészt a kétfős mód igazából egyenértékű a háromfős játékkal, csak a nyomozó játékos 2 'karaktert' irányít.

A 84 álmokártya elsőre soknak tűnhet, de a 3.-4. játékra már szinte mindet láttuk, elvileg kicsi az esélye, hogy a szellem ugyanannak a játékosnak ugyanazt az álmokártyát tudja ugyanarra a helyszínre adni. Ami inkább kiismerhetővé teszi a játékot, hogy a játékosok megtanulják, hogy a szellemet alakító társuk hogyan használja az álmokat. Fontosak-e a színek vagy a formák, vagy csak a hangulatát használja a képnek. Az biztos, hogy ha a szellemet mindig más játékos irányítja, akkor is több tucat játékkalomban hozható ki a dobozból. Akinek még ez is kevés, az egészen nyugodtan használhatja a DIXIT lapjait az álmokártyák helyett – jóval magasabbra téve a léceket.

Tajemnicze Gezemice / Mystery

Eddig legalább 3 különböző kiadást élt meg a játék; mindegyikben apró szabályváltozásokkal, amiket inkább nem részleteznék, de mielőtt leültök új emberekkel játszani, lehet, hogy érdemes egyeztetni a főbb szabályokat. A dizájn terén nagy változás csak a MYSTERIUM néven megjelent angol nyelvű kiadásban van, amiben egyrészt a lapok nagyját újrarajzolták, hogy családbarátabb legyen, másrészt a doboz belsejében kialakítottak kis zsebeket, ahová a kiválasztott kártyahármasok kerülhetnek. Ez a megoldás annyira praktikus, hogy ha már nem lenne meg egy korábbi kiadás, mindenképpen ezt a verziót keresném a boltokban.

Az egyik legemlékezetesebb TAJEMNICZE DOMOSTWO játékunk során az egyik nyomozónak a Fodrászt kellett volna kitalálnia, ami nagyon nehezen sikerült neki, és a játék végén megkérdezte a szellemet, hogy mégis mi a fenére akart utalni a lenti lapokkal... A válaszon én konkrétan 5 percig sírva röhögtem:



(borbélyszalon)



(női fodrász)

Vili



Tajemnicze Domostwo

Tervezők:	Oleksandr Nevskiy és Oleg Sidorenko
Megjelenés:	2013
Kiadó:	Portal Games
Kategória:	Dedukciós, nyomozós játék
Ajánlott életkor:	10+
Játékosok száma:	2-7
Játékidő:	30-60 perc



kiadói oldal



board game geek

Mi így játszunk: Vienna

Mindig nehéz helyzetben van az a cikkíró, aki olyan társasjátékok játszásához ad tanácsot, amelyekben dobókocka van. Alapvetően ugyanis nem mondhatjuk azt, hogy "javasoljuk, hogy dobj jót", az ismert okok miatt. Viszont mivel – szerencsére – lapunk nem azoknak a játékoknak ad teret a megjelenéshez, amelyekben a kockadobás a játék fő mechanizmusát képezi (és a játék ki is merül ennyiben), hanem ennél azért bonyolultabb szabályú társasokat szoktunk bemutatni, mégis tudunk talán értékelhető, használható tippet adni ahhoz, hogy pl. a következő játékban nagyobb sikert érjete el. A tippet két részre oszthatjuk: egyrészt van egy általános javaslatunk, továbbá van a játéktábla egyes mezőinek kijátszásához részletes tanácsunk is.

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

A szabály röviden – frissítsük fel az emlékezetünket!

A játékot a [JEM magazin 29. számában](#) mutattuk be részletesen, és már ott, a cikk utolsó bekezdésében beharangoztuk, hogy még visszatérünk a játékra a Mi így játszunk rovat keretein belül. A játék szabályait nagyon röviden megismételve annyit érdemes tudni, hogy a táblán növekvő számértékkel ellátott mezők vannak, amelyek különböző előnyöket, bevételeket stb. adnak a játékosoknak. A játékosok ezeket úgy aktiválhatják, ha a körük elején dobott kockáikat a megfelelő értékű mezőkre lehelyezik, majd a kör végén a bevételeket begyűjtik. Közben a játékosok karakterlapokat is gyűjtenek, amelyekből a legtöbbet szerző játékos kapja a legtöbb pontot. Nagyjából ennyi, a többi – az ördöggel együtt – a részletekben rejlik.

1 vagy 2 kocka – nem mindegy

Első általános tippünk, hogy mivel egy mezőt 1 vagy 2 kockával lehet lefoglalni, mindig figyeljünk arra, hogy a dobott értékek közül melyek azok, amelyekkel egyedül, illetve amelyekkel 2 kockával együtt tudunk egy jó mezőt megszerezni. Ha tehát van a dobottak között 2 db 3-as és egy 6-os, dönthetünk, hogy melyikkel foglaljuk el a 6-os értékű mezőt, de tartsuk észben, hogy ha a 2 db 3-ast használjuk el erre, akkor a 3-as értékű mezőkre már nem marad kockánk.

A másik általános tipp, hogy jól fontoljuk meg a kockák lerakásának sorrendjét. Mivel normál esetben ha egy kockánkat leraktuk, akkor már csak az utána következő mezőkre rakhatunk a következő körben (kivéve, ha megfizetjük a "visszafelé lépés" árát), mindig fokozatosan haladjunk a lerakással. Ez persze ellentétben áll azzal a szándékunkkal, hogy gyorsan lefoglaljunk egy nekünk jó mezőt, viszont mivel általában egy fajta bevételt több mező is ad, nem végzetes veszteség, ha nem a miénk egy előre kiszemelt mező; ilyenkor tudni kell váltani, és az alternatív mezőre tenni, a B-tervet alkalmazni.

Harmadik és utolsó általános tippünk, hogy a pénzünket mindig nagyon figyeljük, mert ha nem jól számoljuk ki, egy-egy mező előnyét sem kaphatjuk meg (pl. nem tudjuk kifizetni az árát), és ezáltal pontokat bukhatunk. Inkább mindig tartalékoljunk 1 pénzzel többet, vagy mindig legyen 1 kockánk, amivel pénzt szerzünk (Geheimbund!), mint hogy megszoruljunk.



Mezőről mezőre

Természetesen nem megyek végig mindegyik mezőn részletesen kielemezve annak előnyeit, de az egyes típusokra azért térjünk ki, jól fog jönni egy játék során.

Krieau

Itt szerezhető meg az a csendőrfigura, akivel blokkolható egy mező. Szándékaink és helyzetünk ismeretében az alábbi tipikus blokkolásokat javaslom:

- » Nálunk van a kezdőjátékos-jelölő kártya, és mi is akarunk azok maradni a következő körben is – tegyük a Stadtparkra.
- » Karakterkártyákból akarunk pár pontot beszedni – tegyük a Burgtheaterre, így a Sissi kártyát nem veheti fel senki.
- » Ugyanez a szándékunk, és látjuk, hogy a többieknek nincs pénze karakterkártyát venni – tegyük a Café Demelre, ezért innen senki nem tud már ingyen karakterkártyához jutni.
- » Zavar, hogy a többiek olcsón juthatnak sok győzelmi ponthoz – tegyük a Hofburgra, ezáltal blokkoljuk az olcsó pontszerzési lehetőséget.
- » Látjuk, hogy egyik játékosársunk karakterkártyákkal akar pontot szerezni – tegyük a csendőrt a Pestsäule, a Stephansdom vagy a Schloss Belvedere mezőkre aszerint, hogy melyikből van az illetőnek a legtöbb szimbóluma.
- » Azt látjuk, hogy nekünk van pénzünk, a többieknek meg nincs – egyértelműen a Geheimbundot kell blokkolni, hogy hadd kopjon fel a többi játékos állá



Prater

Csak akkor érdemes ide tenni, ha nagyon meg akarunk szerezni egy mezőt, de semmilyen kockakombinációban nem jön ki a kívánt érték.



Stadtpark és az összes különleges kártyát adó mező

Az ezekben való "befektetés" csak legalább kétfordulós stratégia megléte esetén indokolt, mivel a kártyákat csak a kör végén kapjuk meg, és a következő forduló köreiben fejtik ki hatásukat. Mi a kezdőjátékos-jelölőért nem versengtünk (szerintem nincs nagy jelentősége, hogy ki az), a kétszeri lerakást adó kártyát sosem vettük el (kibírható, ha az ember csak egyszer tehet le körében), a kockát átfordító kártya helyett pedig inkább a Praterre tettünk kockát. A Burgtheatert már sokat használtuk, és hozott is pontokat az 1-1 extra szimbólum, de a kedvenc a plusz egy kockát adó kártya volt – mi más is lett volna egy kockadobálós játékban?

Oper és az összes győzelmi pontot adó mező

Itt persze, hogy azok telnek be először, amik a legkevesebb pénzért a legtöbbet adják. A Parlament viszonylag rendben van (2 pénzért 2 pont), akárcsak a Rathaus (3 pénzért 3 pont), de a Hofburgot nem értettük: 3 pénzért 5 pont? Nem elírás ez, nem 4 pénzért 4 pont akart ez itt lenni? Szerintünk igen, ezért a további játékokban mi így is játszottuk, főleg amiatt, hogy a játéknak vége, amikor valaki eléri a 25 győzelmi pontot. Márpedig ez szépen megoldható – ha a többiek későn kapnak észbe vagy nincs eszközük a megakadályozására, pl. stabilan mi vagyunk a kezdőjátékosok - ha ide letesszünk két kockát, a maradék 3-mal szerzünk 3 pénzt a Geheimbundban, majd ezt 5-ször megismételve pontosan $5 \times 5 = 25$ pontot szerzünk és vége a játéknak, minden bizonnyal a mi győzelmünkkel. Ez a játék poénygilkos mezője, ezért nem is nagyon szerettük, ha valaki efelé kacsingatott.

Naschmarkt és az összes pénzt adó mező

Itt az az egyszerű szabály érvényesül, hogy oda menjünk, ahol a kockánkért a legtöbbet kapunk. Ha azok meg már beteltek, irány a dzsóker, a Geheimbund, ahol 1 kockáért mindig kapunk 1 pénzt.

Café Landtmann és az összes karakterkártyát adó mező

Ezek közül a legjobb persze a Café Demel, ahol ugyanúgy 6-ot kell kockával lerakni, viszont ingyen kapunk érte karakterkártyát. Csak akkor érdemes a többi ilyen mezőre menni, ha ez betelt, feltéve, ha ebből akarunk pontot szerezni.

Pestsäule és az összes szimbólumot értékelő mező

Amikor egy ilyen mezőre leteesszük a kockánkat, reménykedünk, hogy ebből a szimbólumból a miénk lesz a legtöbb. A gond az, hogy ezek az értékeléskor mindig a karakterkártyát adó mezők után jönnek. Számoljunk tehát, hogy mi van akkor, ha – mire ide jut az értékelés – a többiek már több adott jelet gyűjtöttek, vagy elvitték Sisit, és akkor nem nekünk jutnak a pontok (hanem esetleg senkinek). Alapvető tehát: figyeljük a többieket, hogy milyen jelekre "gyúrnak", mit gyűjtenek, és csak olyat akarjunk kiértékelteni, amiben mi vagyunk legalább 2 vagy 3 darabbal a legjobbak.



Tiergarten

Ez a gonoszkodós mező, a másiktól pénz elvételét megengedő mező. Mi viszont olyan békésen szeretünk játszani, hogy ezt alig használtuk. Sokat ezért nem is tudok róla mondani, viszont az, hogy az értékelésnél az utolsó előtti helyen áll, azt jelenti, hogy ezzel azért nem tudjuk megfúrni a többiek szándékait, és nem vehetjük el tőlük azt a pénzt, ami megelőző mezőknél már pl. a győzelmi pontok megvásárlásához kellett.

Geheimbund

Ezt már annyiszor elmondtam, hogy talán már nem is kell: ha semmi nem jut az eszünkbe, tegyük ide a kockáinkat, darabonként 1 pénzt kapunk értük. Higgyétek el, jó lesz az a következő fordulóban. Értelemszerűen az utolsó fordulóban már sok értelme nincs, hacsak nem az a néhány pénz hiányzik ahhoz, hogy azokat pontokra váltva mi legyünk 1 vagy 2 ponttal a győztesek.

Nem sok ez egy kicsit?

Rendben, már látom, hogy akik komoly gamerek, azok szerint ez a cikk "túlstratégizzza" a játékot, amiben talán nincs is ekkora mélység, a kezdőbb játékosok pedig úgy érzik, hogy ez a sok gondolkodás elveszi a játék könnyed báját, és elriasztja őket. Mindkettejüknek igazuk van, de nekünk is: a játék ugyanis kétféleképpen is játszható, tehát egy kicsit felelőtlenül, pakolgatva a kockákat, lesz ami lesz alapon, de talán a másik játékos fejével gondolkodva, pár fordulóra előre tervezve is. Ez a cikk csak azt szeretne volna tudatosítani, hogy a játéknak van egy ilyen vetülete is, és ha már túl vagytok pár partin, érdemes ezt is kipróbálni, és megnézni, hogyan válnak be a tippek a gyakorlatban.

drkiss



A Compaya támogatásával

Miért játszunk társasjátékokkal?

Biztosan mindegyikötökkel előfordult már az a helyzet, amikor egy társaságban elmeséltétek, hogy felnőtt fejjel a társasjátékozás a hobbitok, akkor a kezdeti meglepődés után feltették nektek a kérdést, hogy az miért jó? Ilyenkor lehet az általános, szinte minden hobbira igaz válaszokat adni: mert közben jól érzem magam; mert kikapcsol; mert jól elmegy vele az idő. De belegondoltatok már mélyebben, hogy miért is feccölünk egy csomó pénzt ebbe a hobbiba, és töltünk hosszú órákat egy asztal fölé görnyedve?

Egy kis szemantika

Először is én kicsit boncolgatnám a társasjáték kifejezést.

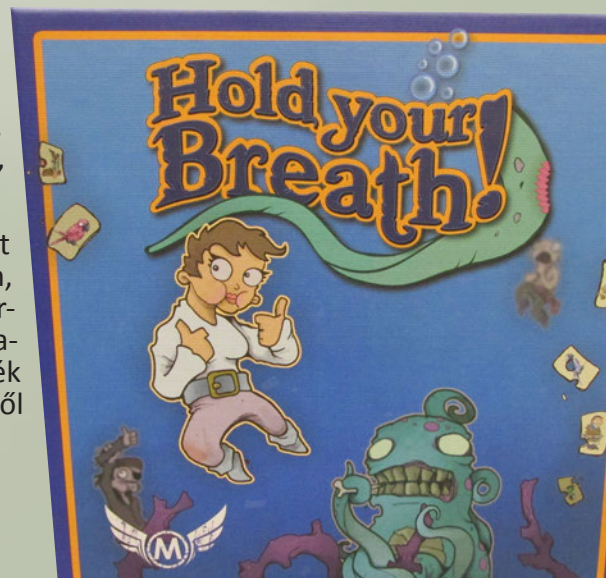
A „társas” része a játéknak ezt a módját elég jól megkülönbözteti a játékok többi típusától, például a számítógépes játékoktól: ezt társaságban végezzük. Ennek a résznek a fontosságát egy barátom fogalmazta meg: neki majdnem mindegy, hogy mit játszik, a lényeg, hogy kikkel. Kicsit mélyebben belegondolva rá kellett döbbenem, hogy számomra ez az aspektus sokkal hangsúlyosabb, mint elsőre gondoltam, és valószínűleg ezért nem vonz az online társasjátékozás: ott nincs direkt kapcsolatom a többi játékosal, és gyakran nem is ismerem őket. Ha kikapcsolódási célzattal ülünk le egy társasjáték mellé, jelentős időt töltünk el a többiekkel. Ugyan a társaság jelentősége függ a játék típusától – egy partijátékban több a játékosok közötti kommunikáció, mint egy sok gondolkodást igénylő stratégiai játékban –, de ha máskor nem is, a játék előtt és után (esetleg közben) mindenképpen szocializálódunk, és emiatt fontos maga a társaság is.

A „játék”-ról gyakran a gyerekkorra asszociálunk, és legtöbbször annak az időnek a felhőtlen gondtalansága jut róla eszünkbe. Sok ember felnőtt fejjel azért ül le társasjátékozni, hogy felidézze gyerekkora kellemes emlékeit, és emiatt legtöbbször csak azokat a játékokat veszik elő újra, amikkel évtizedekkel ezelőtt is játszottak – az új játékok már „bonyolultak” és „nem is annyira jók”. Ezt mi, megrögzött társasjátékosok sokszor fejcsóválással hallgatjuk, értetlenül állunk a helyzet előtt, esetleg csalódunk, hogy ismét nem sikerült egy kedves barátunkkal megszerettetni a hobbinkat – pedig egyszerűen ezek az emberek mást látnak, keresnek a társasjátékokban. Számunkra a társasjáték nem csak az emlékek felidézésére jó, hanem az új játékok megismerésével új élményeket akarunk szerezni.

A játék célja

A játék alaphangulatát meghatározza a cél, hogy miért küzdünk, mi lesz a játék végén. Valamit építenünk, gyűjtögetnünk kell, és az győz, akinek a végén a legtöbb van; vagy a többi játékos támadása a cél, és csak úgy győzhetünk, ha a többieket leigázzuk, megsemmisítjük, területeit elfoglaljuk?

Ha az építés során fizikailag is felépítünk valamit (például egy szigetet a TALUVÁBAN), akkor vereség esetén is gyönyörködhetünk művünkben, és öröm lehet az ürömben, hogy milyen egyedül alkottunk. Hasonló érzésünk lehet az olyan játékokban, ahol például a karakterünk folyamatosan fejlődik, egyre jobb képességei és felszerelése lesznek, és a játék végén visszanézve felmérhetjük, hogyan lett egy nyüzüge kis emberből sárkányölő hős.





Kompetitív vagy kooperatív

A kompetitív játékok esetében evidens lehet a válasz, hogy miért ülünk le játszani: mert győzni akarunk, és mindenki szeret győzni. Szerintem, ha ez a legfőbb, netalántán az egyetlen célja egy játékosnak, akkor ő nem egy kellemes társasjátékos partner. Egy barátom, ha győz, azt kisebbfajta diadalmenettel teszi, és a többiek orra alá dörgöli a játék közben elkövetett hibáikat; ha viszont veszít, duzzogni kezd, és folyamatosan sorolja a kifogásokat, hogy most miért is nem jött össze a győzelem, és próbálja csökkenteni a győztes érdemeit. Cikkek sokasága szól arról, hogyan tanítsuk meg a gyerekeket veszíteni – ha ezt a készséget nem sikerült elsajátítanunk, akkor nem leszünk kellemes társasjátékos partnerek, és ne lepődjünk meg, ha majd nehezen találunk csapatot, melyhez csatlakozhatunk.

A kooperatív játékoknál a cél az együttműködés, a csapatban dolgozás. Ezeknél a játékoknál kiemelt jelentősége van a társaságnak, hiszen csak a többiekkel szoros összhangban van esélyünk legyőzni a játékot. A legnagyobb veszély, hogy egy domináns játékos átveszi az irányítást, és a többiek csak végrehajtják az utasításait – ekkor a kooperáció feladat-végrehajtásra módosul, aminek jóval kisebb az élvezeti értéke. Egy jó csapat viszont kreatív módon működhet együtt, a több szem többet lát elv alapján nagyobb esélyünk van a győzelemre, és szerencsés esetben a közös munka gyümölcse a győzelem lesz.

Tematikus vagy absztrakt

A játékokat más szempont alapján is fel lehet osztani. A tematikus játékokban a tematika kisebb-nagyobb hangsúlyt kap, és ennek segítségével akár a szerepjáték egy formájáig is eljuthatunk: egy egyedi szerepbe képzelhetjük magunkat, amiben a lehetséges (és jó játék esetében a tematikához szorosan kapcsolódó) akciók segítségével a szerephez tartozó célt próbáljuk elérni. Így például testi épségünk kockáztatása nélkül élhetünk át veszélyes és akár teljesen irreális helyzeteket: küzdhetünk a II. világháborúban, katonaként úrlények vagy egyszerű átlagpolgárokként ősi istenek feltámadása ellen.

Ezzel szemben az absztrakt játékok nem nyújtják ezt a fajta asszociációt és beleélést – de legalábbis csak az átlagnál nagyobb fantázia segítségével. Például a sakkot fel lehet fogni egy sík terepen történő ütközetnek, de kíváncsi lennék rá, hogy a sakkjátékosok hány százaléka éli bele magát egy véres csata forgatagába, miközben levesz egy fabábut? Mivel a játékok ezen típusa is népszerű, egyértelműen több és jobb oka kell legyen ennek, mint a tematika (illetve annak hiánya).



A valódi ok

Az absztrakt játékokat például hozva a tematika nem nyújt egyértelmű választ arra, hogy mi a jó egy játékban. Ezt támasztja alá az olyan jellegű okfejtés, hogy én például szeretem a kalózos témájú játékokat, de nem minden kalózos tematikával rendelkező játékot ítélem jónak – ezek csupán előnnyel indulnak nálam. De akkor miért szeretünk jobban az egyik játékkal játszani, és miért kevésbé egy másikkal?

Ha jobban meg akarjuk érteni a hobbink és megszállottságunk hátterét, alaposan végig kell gondolnunk, hogy

- » milyen helyzetek fordulnak elő egy számunkra jó játékban,
- » milyen döntéseket kell hoznunk egy játék során, és
- » ezek milyen kapcsolatban állnak egymással és a többi játékos döntésével.

A leggyakoribb helyzet, hogy döntést kell hoznunk, milyen akciót hajtunk végre; de egy játékban olyan helyzetek is előfordulhatnak, hogy az eszünkön kívül egyéb készségeinket is használnunk kell: blöffölünk, hogy megtévesszük ellenfeleinket; kreatívan történetet mesélünk vagy színészkedünk; asszociációs készségünket hívjuk segítségül.



Az eszünket is különbözőképpen használhatjuk: előre gondolkodva kell megjósolnunk az elkövetkező körök eseményeit, és ez alapján kell döntenünk; vagy csak az aktuális helyzetet figyelembe véve kell maximalizálni a nyereségünket; esetleg a rendelkezésünkre álló információk alapján kikövetkeztetni a többieknek lévő lapokat, lehetséges akcióikat.

A döntések lehetnek valódi döntések, amikor mind-egyik alternatíva jó választásnak tűnik, és előrevihet minket; vagy látszólagos döntések, amikor valójában csak egyetlen jó választás van, és nem is játszunk aktívan, csak automatikusan választjuk a megoldást, mint egy kirakó esetében. Ha a döntéshozáshoz nem áll rendelkezésünkre elegendő információ, akkor mekkora ennek a hiánynak a mértéke? Úgy érezzük, hogy valóban döntést hozunk a legjobbat kiválasztva, vagy csak elsütünk egy pisztolyt vaktában, és reméljük, hogy valaki éppen a golyó útjában áll?

A döntéseinket az is jellemzi, hogy mit okoz az a többi játékosnak: elsősorban a saját helyzetünket kell figyelembe venni, és döntésünknek csak indirekt módon van hatása a többiekre (például az egyre kevesebb közösen elérhető nyersanyag miatt); vagy direkt konfrontációt okoz, és meg kell választanunk akciónk károsultját? Utóbbi eset legjobban a harci és területfoglalós játékokra jellemző, amikor azért kell akciónknak célpontot választanunk, mert célunk a másik elpusztítása, teljes kiszorítása.

Az is fontos lehet, hogy a játék során hozott döntéseink hogyan épülnek egymásra. A győzelemhez folyamatosan, ugyanabba, már a játék elején meghatározott irányba mutató döntéseket kell hoznunk, és egyetlen tévedés miatt veszíthetünk; vagy néhány nem annyira megalapozott, esetleg téves döntés nem dönti romba 1-2 órás fáradozásunkat.

Én például azokat a játékokat szeretem, amelyekben bizonyos kombinációkat kell létrehozni (akár lapok, akár döntések segítségével), és a kombinációkban kell minél jobbat alkotnunk a győzelemhez. Ha már a játék elején ki kell alakítani egy, az egész partira kiterjedő stratégiát, és folyamatosan ezen stratégia vezérfonala mentén kell helyes döntések egész sorozatát hoznunk a sikerhez, akkor ez engem már kicsit fáraszt, és ilyenkor gyakran érzem úgy, hogy a folyamatos koncentráció igénye már a kikapcsolódás rovására megy. Ha viszont egy folyamatosan változó helyzethez kell alkalmazkodni, és az éppen rendelkezésre álló lehetőségek kombinációjából kell kihozni a legtöbbet, akkor igazán elememben érzem magam – ezért szeretem a kártyajátékokat (vagy amelyekben a kártyák hangsúlyos szerepet kapnak), mert a húzópakliban a lapok véletlenszerű sorrendje ritkán teszi lehetővé a részletesen kidolgozott, hosszú távú stratégiát, inkább a helyzetfelismerés dominál. Nem szeretem a blöffölős játékok azon formáját, ahol konkrétan át kell verni, meg kell téveszteni ellenfelünket, illetve át kell látnunk a többiek aktív megtévesztésén – ha viszont a blöffölés csak arról szól, hogy faarccal kell megállni, hogy ne áruljuk el magunkat, és inkább a többiek akcióiból, mint gesztusaiból kell következtetéseket levonni, akkor annak a játéknak van esélye nálam.

Ha ilyen mélyre ásva sikerül megértenünk, hogy mit szeretünk a társasjátékozásban, akkor ez még abban is segíthet, hogy ugyanezeket az érzéseket keresve könnyebben találjunk újabb nagy kedvenceket.

Eraman



Korábbi számaink:



Eddig megjelent számainkban együttműködő partnereink voltak:

Bendegúz gyermekzug

Nagytarcsai Társasjáték Klub

Társasjátékos Klub

Anduril Kártya- és Társasjátéklub

Magyar Társasjátékos Egyesület

A-games

Piatnik

Compaya

Gémklub

Keller & Mayer

Okosjáték

MagicBox

HLK gyorsnyomda

**Köszönjük, hogy elolvastad a JEM társasjátékos magazin
31. számát!**
A következő szám megjelenését november 1-re tervezzük.

Klubok! Kiadók! Figyelem!

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

impresszum

A JEM magazin egy online megjelenő digitális társasjáték-magazin játékosoktól játékosoknak. Megjelenik minden hónap első napján. Letölthető PDF formátumban a jemmagazin.hu oldalról.

Főszerkesztő: Hegedűs Csaba

Tördelőszerkesztők: Szőgyi Attila és Farkas Tivadar

Olvasószerkesztők: Hegedűsné Richter Mónika és Horváth Vilmos

Korrektorok: Kiss Csaba, Wenzel Réka és Farkas Tivadar

Jelen számunk cikkei írták: Farkas Tivadar (Eraman), Halász-Szabó Dániel (Fisha), Hegedűs Anett (Anett), Hegedűs Csaba (drCsaba), Horváth Vilmos (Vili), Kiss Csaba (drkiss), Tóth-Szegő Dániel (DannyT) és Wenzel Réka (mandala)

Hírszerkesztő: Rigler László (Főnix)

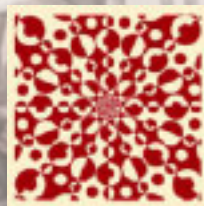
Programozó: Szőgyi Attila

A képanyagot összeállították: Halász-Szabó Dániel, Hegedűs Csaba, Hegedűs Erik, Horváth Vilmos, Szőgyi Attila és Tóth-Szegő Dániel

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

A The Voyages of Marco Polo segédlet magyar fordítását Varga Attila, Wenzel Réka és Szőgyi Attila készítette. A képek a magazint készítőik tulajdonában vannak, vagy a www.boardgamegeek.com-ról származnak.

Elérhetőség: jemmagazin@gmail.com.



HLK Gyorsnyomda

THE VOYAGES OF Marco Polo

Magyar nyelvű segédlet



Letöltés

Javaslat: Miután letöltötted a mellékletet a letöltés linkekre kattintva, nyomtasd ki a kártyákat tartalmazó lapot az első oldalával egy 250-350 g-os A4-es papírra, majd a hátoldalát is nyomtasd ki a lap másik felére. A segédvonalak mentén vágd fel a kártyákat, ha van lehetőség, kerekítsd le a sarkokat, és már játszatsz is!

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

Jó játékot kíván a JEM magazin összes munkatársa!

jem