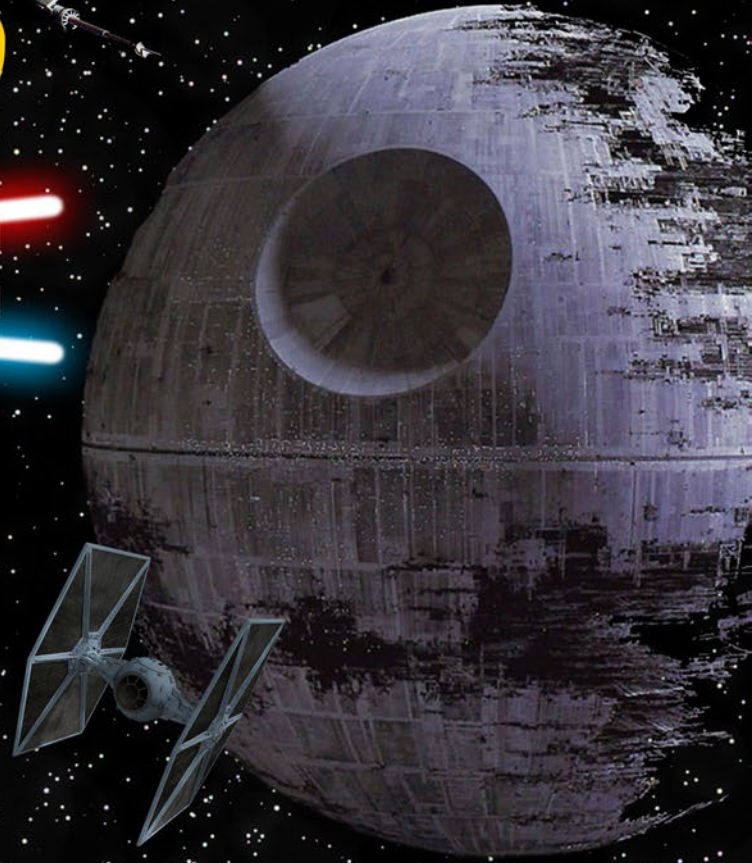
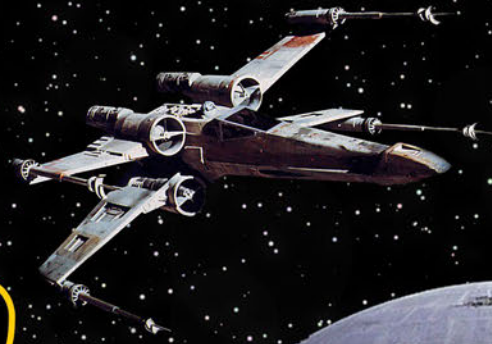


Jon

STAR WARS



Carcassonne: Star Wars
Star Wars X-Wing

Star Wars: Birodalom vs. Lázadók

Star Wars: Rebellion

Star Wars: Armada

Star Wars: Imperial Assault

Star Wars: The Card Game

Asteroid Escape

Risk: Star Wars Edition

Bevezető

Kedves Játékosok!

Gondolta valaha is valaki, hogy a JEM ki akar maradni ebből az örületből? Mondtunk mi ilyet bármikor is? Vagy olyannak képzeltek bennünket, mint akik nem élünk-halunk a STAR WARSért? Ugye hogy nem?

Jól látjátok, kedves olvasók, a JEM magazin mostani, egyúttal 2016 évi első számát kizárólagosan a STAR WARSnak szenteljük.

Bár minden bizonnyal vannak kivételek, azért nagy általánosságban lefektethető az a szabály, hogy a gamerek többsége egyúttal STAR WARS rajongó is. Mi legalábbis nem nagyon tudnánk olyat találni berkeinken belül (és kívül), aki ne ismerné elég alaposan a STAR WARS univerzum szereplőit, környezetét, történéseit. Nekik készítettük a magazin mostani számát, meg – ahogy a rádiós kívánságműsorok tipikus betelefonálói szokták volt mondani – „mindenkinek, aki szereti”. Íme!

Mostani lapszámunk játékaik leginkább két típusra oszlanak: vannak az eredeti, az echte STAR WARS ihlette játékok, amelyekben az alaptrilógia (IV-VI. részek) sztorijának egyes részleteit játszhatjuk újra. Ezeket a játékokat azzal a megfontolással alkották, hogy a STAR WARS rajongók kapjanak egy játékot rajongásuk tárgya mellé. És mivel a filmek központi jelenetei azok, amelyekben a két oldal (nevezzék őket bárhogy, de lényegében a JÓ és a ROSSZ) összeesik, ezért sok kapcsolódó játék harci játék. Közös még ezekben a játékokban, hogy az összeütközéseket valamilyen módon – természetesen a módosító tényezőkön túl – kockadobások eredményei döntenek el. Ilyen játék a STAR WARS X-WING, a STAR WARS: ARMADA vagy a még meg sem jelent STAR WARS: REBELLION. Végül itt kapott helyet egy pörgős, kétfős kártyajáték, a STAR WARS: BIRODALOM VS. LÁZADÓK is.

A most bemutatott játékok másik fele egy már meglévő

mechanizmusra „húzta rá” a STAR WARSos tematikát, azaz fogalmazhatunk úgy is – a fentiek tükrében –, hogy itt egy-egy játék rajongói kaptak rajongásuk tárgya mellé egy STAR WARSos borítást.

Ezen játékok a RIZIKÓ alapmechanikájára épülő, de annál összetettebb RISK: STAR WARS EDITION, a jól ismert CARCASSONNE-alapon építkező CARCASSONNE: STAR WARS, és a kevésbé ismert, bár más játékokban (pl. METRO, CABLE CAR) is megjelenő mechanikájú TSURO csillagokháborújának ráncfelvarrása, az ASTEROID ESCAPE. Külön kategóriát képez a lefordíthatatlan Dungeon Crawler-típusú STAR WARS: IMPERIAL ASSAULT, ahol szintén a dolgok – és nemcsak a kazamaták – mélyén megint csak a kockadobás dönt. Bemutatunk továbbá egy LCG-t is, a STAR WARS: THE CARD GAME-et, amely az aktuális tematikájú játékok sorát gazdagítja. Itt kell megemlítenünk, hogy magazinunk mostani számának megírásában számos külső szerző vett részt, akik az [swmini](#) csapatából érkeztek, és szakavatott módon vezetnek be minket a figurás STAR WARS harci játékok rejtelmeibe.

Végül, de nem utolsósorban – mivel nemrég múlt csak Karácsony, és az ajándékozás szelleme még körbelengi a szobát – egy ajándékkal kedveskedünk olvasóinknak. Mellékletünkben most STAR WARS origamit találhatok. Jó szórakozást kívánunk a művek elkészítéséhez!

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

És az Erő legyen veletek!

Jó játékot!

A JEM Szerkesztősége

Klubok! Kiadók! Figyelem!

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

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

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

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



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



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



Gyerekjátékok - Társasjátékok az óvodásoknak és kisiskolásoknak.



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



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



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

Tartalomjegyzék



Star Wars X-Wing

Ismertető

6



Star Wars: Rebellion

Ismertető

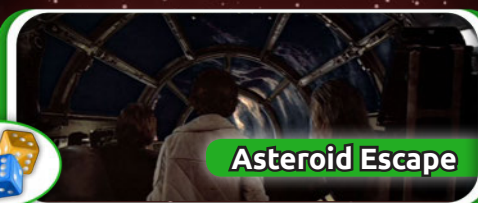
11



Star Wars: Imperial Assault

Ismertető

18



Asteroid Escape

Ismertető

26



Carcassonne: Star Wars

4 Ismertető



Star Wars: Birodalom vs. Lázadók

9 Ismertető



Star Wars: Armada

14 Ismertető



Star Wars: The Card Game

22 Ismertető



Risk: Star Wars Edition

29 Ismertető



Carcassonne: Star Wars

Amikor először hallottam a hírt, miszerint a STAR WARS mítoszt – amit nem melleleg annyira szeretek, hogy minden évben megnézzük lányommal a sorozat összes részét – összeolvasztják kedvenc játékkal, a CARCASSONNE-nal, felmerült bennem a kérdés: MINEK? Se a STAR WARSnak nincs szüksége a CARCASSONNE-ra, és fordítva sem indokolt a különös házasság. Sokáig csak egy képet lehetett látni a készülő játékról, a borító képét, és mentek a találgatások, hogy miként akarják összehozni ezt a térben és időben egymástól igen messze lévő két világot. Aztán eljött a pillanat, amikor Essenben a nulladik napon megpillantottam A DOBOZT, és a rácsokkal elzárt standnál a drótbá kapaszkodva bámultam a játékot, mint éhes ember a cukrászda kirakatába kihelyezett franciakrémet. Ott volt előttem, de olyan elérhetetlennek tűnt, hogy el sem hittem, valaha kezembe vehetem. Majd jött az első nap, és nyitás előtt egy órával a stand előtt állva, a dobozt a kezemben fogva vártam a kassza-gép bemelegedését, hogy fizethesek, és közelebről is szemügyre vehessem idei első essenzi zsákmányomat. Hát így esett meg, hogy a CARCASSONNE: STAR WARS most már velünk együtt él otthonunkban, és azóta több partin keresztül élvezhettük annak minden pillanatát.



Starcassonne vagy amit akartok

Rögtön az elején leszögezem, hogy megszállott CARCASSONNE-rajongó vagyok, így minden kereskedelmi forgalomban kapható olyan játék, ami CARCASSONNE feliratot tartalmaz, megvan, kivéve egyet, de rajta vagyok az ügyön. Ezért nem volt kérdéses a fent említett példány beszerzése. Viszont azt is el kell mondanom, hogy olyan fenntartásokkal még soha egyik CARCASSONNE-t sem vártam, mint ezt. Kinek jutott eszébe STAR WARSOS témát ráerőltetni egy középkori témájú játékra? Mindegy, ezen túl kell lépni és kész.

A játék komponensei szinte ördögien hasonlítanak az eredeti játékéhoz. Mondom, szinte, mert vannak meeple-ök, amikre Luke, Yoda, Vader nagyúr, Boba Fett és egy rohamosztagos képét kell ragasztani. Minden színben van egy nagyméretű meeple és egy lapka, amik az említett szereplők képét és a frakciójuk szimbólumát tartalmazzák. Ezen kívül 3 piros és 3 zöld dobókocka is van a dobozban. Hogy mi? Dobókocka? Igen, az, jól olvasta mindenki, dobókocka is van a dobozban, és nem dísznek. Egy dolog nincs a dobozban, műanyag úrhajó figurák, meg lények, amiket ki lehet festeni, így a minirajongóknak csalódást kell okoznom. Bocs.

Réges-régen egy messzi-messzi Carcassonne-ban...

A játék mechanizmusa mit sem változott, úthoz út, várhoz vár, mezőhöz mező. Jaaa, neem, kereskedelmi útvonalhoz kereskedelmi útvonalat, aszteroidamezőhöz aszteroidamezőt és úrhöz úrt kell illeszteni. Vannak lapkák, amiken bolygók találhatók, ezek nem illeszkednek semmihez, a körülöttük lévő úrnek, aszteroidamezőnek vagy kereskedelmi útvonalnak kell illeszkednie egy korábban letett lapkához. Hogy jobban érthető legyen, mi micsoda, lefordítom az előző fogalmakat. Kereskedelmi útvonal = út, aszteroidamező = várelem, úr = mező, bolygó = templom. Így már érthető?

A lapka lerakását itt is egy bábu lerakása követheti, ha a játékos akarja azt és a szabályok szerint lehetséges. Pontokat is az eredeti játék alapján szerzünk, és ha frakciójelek is jelen vannak a kiértékelendő területen, azokért további 2 pontot zsebelhetünk be. A bolygókat körbe kell vennie 8 lapkának, mint a templomot, és a frakciójelek itt is 2 pontot adnak. Az utaknál is hasonlóan járunk el, és a frakciójelek itt is 2-2 pontot adnak a kereskedelmi útvonal tulajdonosának.



Mint az közismert, minden objektum egyvalaki tulajdona lehet, így ha egy aszteroidamezőt valaki már ural, azt más játékos nem kaparinthatja meg közvetlenül, csak közvetve. Kivételt képez a bolygó, mivel ha egy bolygó mellé teszünk le lapkát, akkor figuránkat letehetjük a bolygóra is, még akkor is, ha azon már van egy másik játékos figurája. Ebben az esetben és akkor, amikor egy kereskedelmi útvonalnak vagy egy aszteroidamezőnek több tulajdonosa lesz összeépítés során, csatára kerül sor.



Most jönnek a kockák

Amikor csatára kerül sor, az érintett felek kockákat szereznek. Bolygón és aszteroidamezőn zajló harc esetén a kis bábuk után 1, a nagy bábuk után 2 és a saját frakciójelek után további 1 kockát szereznek. Az viszont furcsa, hogy legfeljebb 3-at kaphat mindenki, még ha több kis bábu és saját frakciójel is van az érintett területen. Ezért nem érdemes arra bízni, hogy sokkal több legyen a figuránk az érintett területen, mivel a számuk nem feltétlenül jelent erőfölényt. Miután minden játékos, aki érintett a csatában, megkapta kockáit, dobniuk azokkal, és a legnagyobb dobás értékek számítanak a csata elbírálásánál. Holtverseny esetén

minden érintett kap 1 pontot, és dobniuk tovább, míg el nem dől a csata. A vesztes játékos minden kocka után, amit használt, kap 1-1 pontot, és leveszi bábuit, a győztes ott maradhat a helyszínen, és ha az elkészült, megkapja az elnyert területért járó pontokat.

Kereskedelmi útvonalon zajló harc esetén minden érintett 1-1 kockát kap, és a legnagyobb érték tulajdonosa nyer. A vesztes most is kap 1 pontot, mivel egy kockával dobott, a győztes az úton marad, és ha az elkészült, megkapja az érte járó pontokat. Szóval a harcot ismét nem a tudás, vagy a megfelelő taktika, stratégia dönti el, hanem néhány műanyag kocka. Viszont ennél a játéknál ez annyira nem zavart, mivel nem jellemző a sok harc, azon ritka esetekben pedig, amikor sor kerül rá, úgyis kapok pontot a kockáimért, így nem érdemes rágódni rajta.

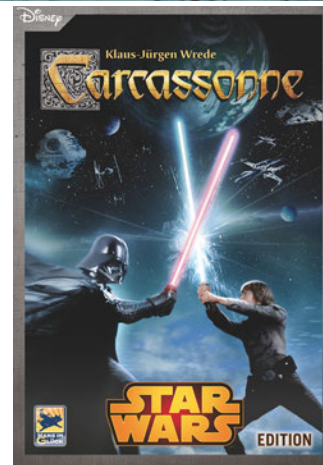
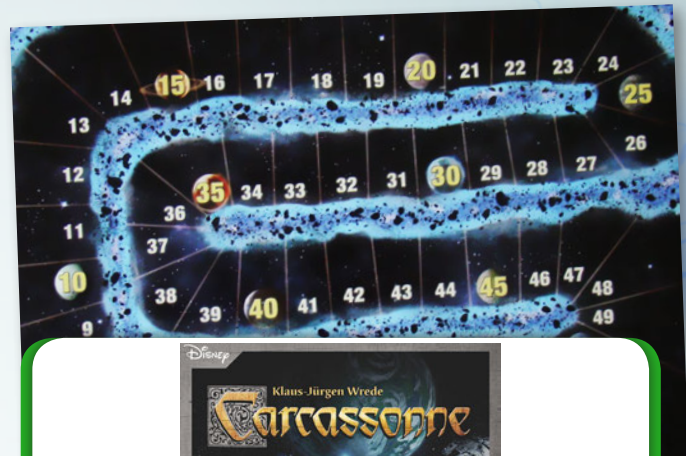
A jó és a sötét oldal bűbája

Az, hogy a CARCASSONNE STAR WARS köntösben megjelent, szinte közömbös. Ha nem jelent volna meg, akkor se történt volna tragédia. Ha már kiadták, lehetett volna kicsit több figyelmet szentelni a grafikának, ami lássuk be, igen gyengére sikerült. Tudom, az úr fekete, az aszteroidamező meg törmelékeny, de a lapkákat látva nem mondanám meg, hol játszódik a játék. Ezzel az erővel egy szimpla sci-fi téma is lehetne a STAR WARS helyett. A meglepőre ragasztható matricák olyan sötétre sikerültek, hogy ha nem hívom fel a játékosok figyelmét rá, észre se veszik, hogy van valami rajtuk.

Ami szembetűnő változás ebben a kiadásban, az a mező, akarom mondani az úr értékelése. Hogyan fekszen a paraszt az úron? Sehoggy, de a szereplők lebeghetnének – na, mindegy. Az, hogy nem értékelünk mezőt a játék végén, és egy egyszerű kockadobással mindent elveszíthetünk, merőben összekuszálta a játékot, ami szerintem nem vált előnyére. Azt fenntartom, hogy ha olyan valaki játszik vele, aki nem ismeri az eredeti játékot, neki lehet, hogy ez bejön. Egy kicsit erőltetettnek vélem ezt a megjelenést, habár valahol legbelül örülök, hogy ilyet is megélhettem, játszhattam vele. Ha leszámítjuk a kliséket, akkor elmondható, hogy itt egy CARCASSONNE, ami sok apró szabálmódosítással lett megjelentetve, de aki ismeri az eddigi változatokat, tudja, hogy ez kevés ahhoz, hogy igazán komolyan vegyük mi, CARCASSONNE-rajongók. Még jó, hogy STAR WARS rajongó is vagyok, ezért most a STAR WARSOS sapkát veszem fel, és örülök a játéknak.

Jó játékot!

drcsaba



Carcassonne: Star Wars

Tervező:	Klaus-Jürgen Wrede
Megjelenés:	2015
Kiadó:	Hans im Glück
Kategória:	Lapkalerakós, területfoglalás játék
Ajánlott életkor:	7+
Játékosok száma:	2-5
Játékidő:	35 perc



kiadói oldal



board game geek



Star Wars X-Wing

Magasba csapnak a galaktikus polgárháború lángjai. A legutolsó generációhoz tartozó vadászgépek, szállítóhajók, korvettek és más technológiai szörnyzsülöttek feszülnek egymásnak az Ellenállás és az Új Rend oldalán. Ismét harcra kel a galaxisban jó és rossz, az Erő világos és sötét oldala...

Irányítsd az Ellenállás legújabb fejlesztését, a félelmetes Incom T-70 űrvadászgépet, vagy az Új Rend rettegett TIE/FO hajóját, és legyél te, aki békét hoz a polgárháborútól szenvedő galaxisnak!

Most azonban menjünk vissza pár fényévnyi évnnyit az időben, és vegyük szemügyre, honnan indult és hová tart ez a nagyszerű asztali stratégia, melynek megújult, most már magyarul megjelenő alapdobozával mi is részesei lehetünk ennek a hatalmas kalandnak.

A játékról röviden

A STAR WARS X-WING figurás játékban minimum 2 fő vehet részt, de lehetőség van arra, hogy 3 vagy akár több fő csapjon össze a győzelemért. A játék tetszőleges üres helyen játszható, ahol rendelkezésre áll 1x1 méteres szabad hely. (Oké, 3x3 láb, de ugye ne legyünk szőrszálhasogatók.) Ezen elhelyezzük a hajóinkat, kiválasztjuk a hajókban csücsülő pilótákat, és ellátjuk őket minden földi jóval: elit pilótaképességekkel, másodpilótákkal, navigációs robotokkal, torpedókkal, rakétákkal, nehéz lézerekkel vagy épp ionágyúkkal – szóval rengeteg cuccal, amivel megkeسيرíthetjük játékos kedvű felebarátunk játékra szánt idejét. A lehetőségeink itt is a végtelenhez közelítenek. Ha mindezzel megvolnánk, akkor indulhat a csata, aminek egy köre három fázisból áll:



1. A **Tervezési fázisban**, megtervezzük, hogy az adott hajó honnan hová szeretne eljutni.
2. Majd jön az **Aktivációs fázis**, amikor végrehajtjuk az adott manővereket, és akciókat rendelünk az egyes hajókhoz.
3. A **Harci fázis** a dolgok táncos része, ahol próbáljuk az ellenfél vadászát túltöltött ionfelhővé degradálni, ráeresztve minden jókedvünket.

A fentieket addig ismételjük, amíg van ellenséges hajó a pályán. Ha nincs, akkor győztünk!

Az alapfrakciókon kívül (Birodalom, Lázadás, Új Rend, Ellenállás) bővíthető az elérhető hajók és lehetőségek száma a Fejvadászok flottáival, vagy felosztva az egyes egységeket egymással együttműködve kerekedhetünk felül játékos kedvű felebarátainkon.

A Múlt és a Jelen

Annak idején, még 2011-ben a Gen Conon nyertünk bepillantást a játékba. Azóta rengeteg új taggal gyarapodott a flotta. Nem csak az alap T-65 X-wing és a TIE/LN vált irányíthatóvá, de szinte az összes hajó beszerezhető és játszható, amely feltűnt a filmekben, vagy fel fog tűnni bennük. Egészen az A-wingtől az TIE Interceptoron át olyan ikonikus hajókig, mint Boba Fett Slave-1-e, vagy Han Solo erősen átalakított Koréliei YT-1300-asa, az Ezeréves Súlyom. De elfoglalhatjuk a kapitányi széket akár a Leia Organát szállító CR-90-es Koréliei Korvetten és a Birodalmi flotta egyik büszkeségén, a Raider osztályú fregatton is. Nem csak a hajók, de a szereplők is visszaköszönnek a filmekből. Olyan pilótákat küldhetünk harcba, mint Han Solo, Luke Skywalker, Darth Vader és még sok, a filmekben vagy könyvekben felbukkanó régi ismerős.



Az összecsapások változatosak. Csupán a játéktéren lévő hajók mennyisége és a kreativitásunk szab határt annak, hogy mennyi ideig tart a harc. Nincs két egyforma csata és két egyforma megoldás. A hajók és az egyes fejlesztések, felszerelések szinte a végtelenségig variálhatóvá teszik a játékot. A játéktéren elhelyezhetünk aszteroidákat, hajóroncsokat, űrállomásokat, műholdakat, szinte bármit, ami színesebbé, élettelivé teszi a hajó hajó elleni vagy épp a kötelék-szintű küzdelmet. Ha pedig még élethűbb játékot szeretnénk, akkor mindezt egy playmaton tesszük, amin nem csak a nyílt világűr csillagoktól pettyezett végtelen terében harcolhatunk, hanem akár a Halálcsillag felett, vagy épp egy csillagködben, ha úri kedvünk úgy kívánja.



A játék bejelentését követően már hatalmas rajongótáborot mondhatott magáénak szerte a világon. Azóta már túl vagyunk a harmadik X-WING Világ bajnokságon, és a játék kedvelőinek tábora egyre bővül tovább. Magyarországon egy remek közösség kovácsolódott a X-WING köré, aktív klubérettel, segítőkész, profi tagokkal. Magyar nyelven sok hasznos információ fellelhető a játékról, és aktív közösségi élet zajlik körülötte a közösségi portálokon. Más asztali stratégiákhoz mérten jelentős létszámú indulóval bíró, jó hangulatú versenyeket rendeznek hazánkban, versenyzőink jól szerepeltek a lengyelországi EB-n is.

Ha megunnánk a kergetőzést a csillagok között, lehetőségünk van a fejlesztők által összeállított forgatókönyvek alapján harcba bocsátkozni, és különböző, előre lefektetett szabályok mentén, meghatározott környezetben ringbe szállni. Ez lehet egy aszteroidamező közepén elromlott távközlési műhold cseréje, egy szenátor kompjának kísérete, vagy épp a Halálcsillag terveinek biztonságba juttatása. Az alapjáték 3 ilyen küldetést tartalmaz, az érkező kiegészítők pedig tovább bővítik ezeknek a sorát. De nem kell ötletekért a szomszédba menni. Nyugodt szívvel porgethetjük le a film számunkra emlékezetes jeleneteit, az első Halálcsillag felrobbantását, az Endor körüli harcokat vagy akár a hothi csata egyes epizódjait. Csak a képzeletünk szabhat határt a különféle játékmódoknak.

A megújult kezdődoboz mindenképp szükséges ahhoz, hogy gépeink „felszállhassanak”, ugyanis a kiegészítők nem tartalmaznak olyan fontos alkatrészeket, mint a dobókockák, távmérők, manővertárcsák és a sebészpakli. A folyamatosan érkező/kapható kiegészítőkben csak az adott hajóval kapcsolatos dolgok találhatóak meg, új pilótákkal és speciális fejlesztésekkel együtt. Ezért nézzük is meg gyorsan, hogy mit tartalmaz a STAR WARS X-WING figurás játék alapdoboz.

Az új alapdoboz

Első pillantásra feltűnnek a gyönyörűen kidolgozott, festett és méretarányos hajómodellek. Ezek a csöppségek bármely gyűjtő polcán megállják a helyüket. A hajók anyagválasztása tökéletes. A kartonjelölők, távmérők, manővertárcsák és a kockák a kiadótól megszokott kiváló minőségben érkeztek el hozzánk. Nem a törhetetlen kategória, de ezek a vasak már szembenéztek a hipertér borzalmaival, és győztesen kerekedtek felül. Bírák a szállítást, a kisebb modellek az asztalról a kőpadlóra esve sem sérülnek meg. Közelebbről megvizsgálva őket öntési hibáknak nyoma sincs, és a talpazataikra állítva a hajót azonnal átfut az emberen ugyanaz a jóleső borzongás, mint amikor először hallotta meg felcsendülni a STAR WARS főcímmel és pillantotta meg a vászonra beúszó ikonikus betűfolyamot.

Tovább haladva elérkezünk a STAR WARS univerzum hangulatát minden ízében visszaadó grafikákkal ellátott pilóta- és fejlesztéskártyákhoz. Olyan hősök pattanhatnak a vadászgépeink pilótaüléseibe, mint POE DAMERON, az Ellenállás legendás vadászpilótája. A hajóinkat felszerelhetjük tengernyi eszközzel. A pilótánk mögé ültethetünk asztromechanikai droidot, akár BB-8 (R2-D2 „kisöcsce”) személyében is. Elláthatjuk őket elit pilótaképességekkel, extra fegyverzettel, különleges szenzorokkal és szinte bármivel, amit a gép fejlesztési lehetőségei engedélyeznek.



Kedvünkre építhetjük fel a harcba bocsátott egységeket. A hajók nem önállóan a legerősebbek, hanem kiegészítve, támogatva egymást. Rajtad múlik, hogy egy sokgépes swarmmal indulsz-e a harcba, vagy a pilóták képességeit és felszerelését ügyesen összeválogatva készíted fel őket. A csaták gyorsak, pörgősek. Folyamatosan figyelniük kell az ellenséges hajók valószínű mozgását, előre kiszámítani a lehetséges manővereiket, és megtervezni a saját lépéseinket ahhoz, hogy felülkerekedhessünk az úrharcok során. Mialatt hajóinkat irányítjuk a harctéren, ismét visszatérhetünk abba a messzi-messzi galaxisba, és barátainkkal, családtagjainkkal átélhetjük ugyanazokat a percek, melyeket a film magával ragadó világa adott már nagyon-nagyon sok embernek ebben a nem is olyan messzi-messzi galaxisban.

Oreskó Nándor

swmini.hu



Star Wars X-Wing

Tervezők: Adam Sadler, Brady Sadler és Corey Konieczka

Megjelenés: 2012
(új alapdoboz: 2015)

Kiadók: Fantasy Flight Games, Delta Vision

Kategória: Asztali, figurás stratégiai játék

Ajánlott életkor: 14+

Játékosok száma: 2-4 (vagy akár több)

Játékidő: 30-45 perc



A Gémklub támogatásával



board
game
geek

Star Wars: Birodalom vs. Lázadók

A STAR WARS: BIRODALOM VS. LÁZADÓK egy szokatlan mechanikájú kétfős kártyajáték, amiben az eredeti trológia helyszíneit, történeteit és karaktereit látjuk viszont. A kártyákon a filmekből kivágott képeket találjuk – ami meglepően jól áll neki. A játék szabályai nagyon egyszerűek, 5 perc alatt bárkinek megtaníthatók, s a játék a kicsi doboznak hála elfér a kabátzsebben, táskában, és akár a kocsi hátsó ülésén is játszható. Ennek ellenére sokkal mélyebb stratégia rejlik benne, mint amit elsőre gondolnánk.

Veled van az erő?

A játék küldeteskártyák megszerzése körül forog. A küldetéseket az a játékos szerzi meg, akinek a játékban lévő lapjainak az összege a legközelebb van a küldetésen feltüntetett értékhez, de nem haladja meg azt. A küldeteskártyák 1-3 győzelmi pontot érnek; az nyeri a játékot, aki elsőnek gyűjt össze 7-et.

Minden kör 3 szakaszból áll:

1. Tervezés: A küldetés felcsapása és a stratégialapok kiválasztása – erről majd később.
2. Küzdelem: Lapok kijátszása, képességek használata.
3. Dominancia: A stratégialapok kijátszása, a győztes meghatározása.



Mindkét játékos paklijának alapját azonos lapok teszik ki. Minden lap két értékkel rendelkezik 1 és 6 pont között. Az egyik értéket akkor vesszük figyelembe, amikor a lap áll, a másikat meg akkor, amikor kimerítettük (elfordítottuk).

Négyféle lap van:

- » Az Erő használatával mindkét játékosnál el tudunk fordítani egy lapot – természetesen ilyenkor a képességeik nem aktiválódnak, és a későbbiekben sem lehet őket használni, hacsak vissza nem állítjuk egy befolyásjelölővel, valamint az elfordított karakterek értéke 6-ról 1-re csökken.
- » A Diplomácia segítségével el tudjuk dobni az egyik kijátszott lapunkat. Ezt két okból tennénk meg: vagy túl sok pontunk van (több mint a küldeteskártya célszáma), vagy a jelenlegi pontszámunkkal nem nyerhetünk, de már több lapot se játszhatunk ki (mert már annyi lapunk van, amennyit a küldeteskártya megenged).
- » A Katonaság lappal az ellenfelünk egy lapját tudjuk kivonni a játékból.
- » A Felderítés aktiválásakor megnézhetjük mindkét játékos húzópaklijának felső 2 lapját, az egyik lapot pedig ki kell dobnunk.

Húzol-e lapot Darth Vaderre?

A játékosok egymás után a következő akciókból tudnak választani:

- » felcsapunk egy lapot a paklinkból;
- » egy kijátszott lapunkat elfordítva aktiváljuk annak képességét;
- » egy befolyásjelző elköltésével visszaállítunk egy elfordított lapot;
- » passzolunk.



A négyféle alaplapból 4 darab van a pakliban 2-5 értékek között; ezek elfordítva is ugyanannyi pontot érnek. A karakterek kijátszáskor 6 pontot, kimerítve (elfordítva) 1 pontot érnek. A csavar abban van, hogy a küldetés lapon az elérendő pontszám mellett az is meg van határozva, hogy hány darab lapból kell kihozni az adott pontszámot.



Mind a két oldal 8-8 karakterének egyedi képessége színesíti a játékot, új lehetőségeket hozva. Ezekből mindkét játékos 4-4-et kever a játék elején a paklijához. Yoda egy befolyásjelzőt ad nekünk, Leia új karaktereket tud játékba hozni vagy a pakliba rakni, Han Solo játékba hoz egy általunk választott lapot a pakliból, Darth Vader el tud távolítani a játékból egy karaktert, Piett Admirális pedig mindkét dobópakliból visszatesz egy-egy lapot a húzópaklik tetejére.

Stratégia?

Van még egy elem, ami egy plusz réteg komplexitást ad – a stratégiakártyák. Ezekből minden kör elején mindkét játékos kiválaszt egy-egy lapot. Mindkét játékosnak ötféle van, de ugyanazok. A kijátszott lapokat a kör végén nem kapjuk vissza, csak ha már az összeget kijátszottuk. A stratégialapokat az után csapjuk fel, hogy mindketten passzoltunk.

- » A Fortély kijátszásakor az a játékos nyeri meg a fordulót, aki a rendes szabály szerint veszítene.
- » A Közvetlen támadás esetén plusz 2 pontot kapunk az eredményünkhöz.
- » A Bürokrácia kijátszásakor, ha elvesztettük a fordulót, akkor kapunk 2 befolyásjelzőt.
- » A Beszivárgás használatakor a következő körben mindkét stratégiakártyát ugyanaz a játékos választja ki.
- » A Támogatással egy új karaktert tehetünk a paklinkba.

Mindent összevetve a STAR WARS: BIRODALOM VS. LÁZADÓK egy pörgős, egyszerű kártyajáték, ami komplexebb, mint azt ez ember elsőre gondolná, gyakorlatilag egy BLACK JACK szteroidokon. A kártyahúzáson sok minden múlik – vannak helyzetek, amikor beragadunk, és érdemben semmit nem tudunk csinálni a felhúzott lapokkal. A befolyásjelzők sokkal, de sokkal erősebbek, mint azt egy-két parti után látni véli az ember. Túl sokat nem szabad várni tőle, de egy könnyed, egyszerű, zsebre vágható klasszikus Star Wars-hangulatú játéknak tökéletes.

Vili



Star Wars: Birodalom vs. Lázadók

Tervezők:	Sébastien Gignaudaut, David Rakoto és Nikki Valens
Megjelenés:	2014
Kiadók:	Fantasy Flight Games, Delta Vision
Kategória:	Kártyajáték
Ajánlott életkor:	8+
Játékosok száma:	2
Játékidő:	30 perc



board
game
geek



A Gémklub támogatásával



Star Wars: Rebellion

A **STAR WARS: REBELLION** egy még meg nem jelent játék, amelyet a **FANTASY FLIGHT GAMES** fog kiadni a tervek szerint jövőre. A mű a klasszikus **STAR WARS** trilógiát próbálja egyetlen játékba sűríteni. Minden kör 3 fázisból áll, és ezeken a fázisokon át tönkrezúzhatunk rengeteg csillaghajót, szabotázsakciókat hajthatunk végre, vagy épp kémkedésre adhatjuk a fejünket. Képezhetjük a jedi karaktereket, lavírozhatunk sikamlós politikai útvesztőkben, és ami nagyon tuti és csinos kis dolog, a lázadó hősöket átállíthatjuk az Erő tiszta, békés oldalára.



A játékban is nyomon követhető a mindkét fél helyzetéből adódó aszimmetria. A Galaktikus Birodalom és a Lázadók Szövetsége különböző játéktílust kíván, mindkettővel más-ként érhetjük el az áhított győzelmet.

A Galaktikus Birodalom játékosaként rohamosztagosok légióit vezethetjük csatába, rendelkezhetünk hatalmas TIE vadász- és csillagromboló-kötelékek felett, és ha úri kedvünk úgy diktálja (no meg a nyersanyagok), akkor bevethetjük a Halálcsillagot is. Ezekkel az eszközökkel a békés diplomácia útján terelgethetjük a jámbor polgárainkat, és ha ezektől az érvektől sem látják be, hogy az igazság és béke őreként csak nekünk lehet igazunk, még mindig felrobbanthatjuk a renitens planétát. A győzelmet úgy nyerhetjük el, ha kiszimatoljuk, hol rejtőznek a galád terroristaerők, és a titkos bázisaikat a földdel tesszük egyenlővé. De exportálhatunk demokráciát a nyakasabb bolygókra, vagy ha nem ismerik fel érveink súlyát (AT-AT stb.), még mindig ott van az a túlméretezett karácsonyfadísz.

A Lázadók Szövetségét irányítva már árnyaltabb a kép. Mivel a katonai erőnk egy nyílt konfrontációban fel sem veheti a versenyt a birodalmi csapatokkal, ezért a direkt összecsapást kerülnünk kell mindaddig, amíg nem építünk ki megfelelő támogatottságot. De ha ez bekövetkezik, akkor nyugodtan félredobhatjuk a szabotázsakciókat, a különféle hírszerzési módszerek alkalmazását és a politikai lavírozást, mert a rettegésben élő fellázad, és egyesült erővel söpri el a sith-ek uralmát.

A játék mindkét féltől más és más taktikai megközelítést igényel, hogy minél jobban kihasználhassuk az egyes oldalakban rejlő lehetőségeket. Míg a Birodalom erős kézzel kormányoz, addig a Felkelők a fű alatt tevékenykednek. Diplomataikat és más vezetőket küldhetnek, hogy növeljék befolyásukat az adott rendszerben, vagy felszíthatják a lázadás tüzeit a leigázott területeken.

A nagy sertepertét, gyűszmékelést a Birodalom sem nézi tétlenül. A megszorított biztonsági ellenőrzésen könnyen kiszűrhetőek a lázadó ügynökök. Ezeket az alakokat pedig simán felhasználhatjuk arra, hogy lépre csaljuk a többi hasonszórú társukat. Bár, ha erre a lépésre szánjuk el magunkat, azzal számolnunk kell, hogy a környező naprendszerek a hasonló sors elkerülésének érdekében szövetségre léphetnek a Lázadással.

A játék sok apró összetevője nagyobb távlatokba mutat, mint sem azt gondolnánk. Minden döntésünk befolyással bír a későbbi történésekre, és lehet, hogy a pillanatnyi előny az események beérésekor a kárunkra válik. Ez a játék jóval mélyebb annál, mint sem azt elsőre képzelnénk.



Tartsuk "egyben" a naprendszeinket



Mielőtt az ikonikus szakembereinket helyeznénk előtérbe (Darth Vader, Luke Skywalker, Mon Mothma stb.), foglalkozunk azzal a több billiárd értelmes élőlénnel, mely a bolygóinkat benépesíti. Mert ha üres a kamra, a hőseink is éhen halnak.

A STAR WARS: REBELLIONben 2 játéktáblán kialakított területen mintegy harminckét rendszer található 8 régióra osztva. Kiemelt fontossággal bír, hogy ezek a bolygók felénk fordítsák az arcukat, ne ellenfeleink irányába, mert a nyersanyagokból lehet flottát építeni és csapatokat toborozni. Egy lázongó bolygó az ellenségeink malmára hajtja a vizet, nekünk erőket köt le és erőforrásokat zabál ahelyett, hogy termelné azokat.



Mint azt korábban is említettem, a játék egészére számos apró összetevő hat. Nem csak hódításból, építkezésből és a nyersanyagok ügyes

elosztásából áll a történet. Lázadóként fel kell jönnünk mint a talajvíz, szabotálni a birodalmi játékos termelését, politikai akciókkal magunk mellé állítani a lehető legtöbb bolygórendszer szimpátiáját, és gerilla-hadviselést folytatni mindaddig, amíg nem vagyunk elég erősek egy szemtől szembeni összecsapáshoz.

Ha kimerültek az érvek

Következzen itt egy rövid forgatókönyv, hogy mi történik, ha a jóságos császár végtelen béketűrését próbára teszik.

Köztudott, hogy a korélieiak gyakrabban rántanak blastert, mint mi csirkecombot. Elkésérítő módon a Lázadás befolyása számottevően nőtt a térségben. Így érthető, hogy az arany szívről ismert Grand Moff Tarkin látogatja meg a bolygó vezetőit egy kötetlen kerekasztal-beszélgetésre invitálva őket.

Látva, hogy a békés tárgyalás hamvában halt ötlet volt csupán, a környező rendszerekből kér segítséget a béke megteremtésének érdekében. Sullustról el is indul az a fegyvertelen tanácsadókat szállító csillagromboló-flotta, mely szükségesnek bizonyulhat a helyzet békés megoldásához. A Bepinen álmásozó, agrometeorológiai kutatásokat végző szuper csillagromboló egyelőre nem tud csatlakozni a kért AT-AT nehéz lépegetőkkel, mert a két rendszer között nincs használható hipertér-útvonal. Kerülnie kell az egységeknek Sullust irányába (ezt jelzi a piros sáv a térképen).

A békés tárgyalások kudarcra után sajnos nem maradt más megoldás, mint a térségbe érkezett csapatok bevetése. Tarkin lehetővé teszi a birodalmi játékos számára, hogy két úrtaktikai kártyát húzzon, a Lázadók pedig a rövidebbet. Ezek után a birodalmi játékos összeállítja a harchoz rendelkezésre álló kockamennyiséget. A csillagromboló után kap 2 pirosat és 1 feketét, a két TIE vadászáért szintén 2 fekete jár neki (vadászónként 1-1). Miután a Birodalom végrehajtotta a támadását, a lázadó fél is gurít a kockáival. A végeredmény függvényében a térképről eltávolítjuk a megsemmisített egységeket, majd következhet a földfelszíni összecsapás.



Ebben az esetben a bolygó hiába marad lojális a Lázadáshoz, mivel a Birodalom megszállta, ezek után az erőforrásai nem a Lázadást szolgálják, hanem a Birodalom fogaskerekeit olajozzák a továbbiakban.

Azonban a Lázadásnak nem kell azonnal csatákat nyernie vagy rendszereket visszafoglalnia a Birodalomtól. Az egyes összecsapások során addig tudja gyengíteni a birodalmi erőket, amíg el nem ér egyes célokat, melyek a befolyását erősítik galaxisszerte. Ezek már akkor teljesülnek, ha a lázadó játékos ringbe lép, és ő a kezdeményező. Például megsemmisít bizonyos birodalmi egységeket (csillagrombolót vagy szuper csillagrombolót), egy csatában adott mennyiségű sebzést oszt ki (mondjuk minimum 3-at), vagy épp megnyer egy földfelszíni csatát egy megszállt rendszerben.



Méreték

Minden viszonylagos, én akkorára becsülöm a dobozka nagyságát, mint az ARMADA vagy az IMPERIAL ASSAULT CORE SET. Azokban a bennük lévő cuccokkal együtt is akadt bőséggel hely, sőt, egy csomó ordítóan kihasználatlanul, szóval elfér benne ez a motyó is bőven. Kapunk a játékhoz több mint 150 figurát, amit akár ki is festhetünk. Lesz köztük sok „apróság”: csillagrombolók, AT-AT-k, MC80 cirkálók, TIE vadászok és 2 Halálcsillag. Legalábbis ennyit láttunk.



Most amúgy akkor?

Az alapötlet szenzációs. Az asztalra költözik a klaszikus STAR WARS trilógia. A megvalósítás szerintem az FFG-től megszokott tisztas iparos munka lesz. A hangulata már így is sokunkat megérintett, és bízom benne, hogy ezt sem szűrik el. Miért is tennék?

Arra azonban már nagyon várok, hogy az a kiterjesztett valóság nevű dolog, a HoloLens meg minden ehhez kapcsolódó kutyafüle, amelyen rengetegen dolgoznak elég sok cégnél, végre elérhető közelségbe kerüljön minden földi halandóhoz. És akkor ismét hatalmas minőségi ugrást fog megélni a társasjátékvilág (is). Én abban bízom, hogy ez már nem az a távoli jövő lesz, vagy a dicső múlt egy messzi-messzi galaxisban.

De addig is vágjuk a centit, és várjuk, hogy a kezeink közé kaparinthassuk ezt a „drágaszágot”, hogy minél hamarabb és lehetőleg első kézből beszámolhassunk Nektek róla! Addig is, a JEM legyen Veletek!

Oreskó Nándor

swmini.hu



Star Wars: Rebellion

Tervezők	Steven Kimball és Corey Koniecza
Megjelenés:	2016
Kiadó:	Fantasy Flight Games
Kategória:	Kockadobós, terület-foglalós stratégiai játék
Ajánlott életkor:	14+
Játékosok száma:	2-4
Játékidő:	3-4 óra



kiadói
oldal



board
game
geek



Star Wars: Armada

A FANTASY FLIGHT GAMES által a 2015-ös évben kiadott STAR WARS: ARMADA stratégiai játék lehetőséget biztosít számunkra, hogy egy admirális székéből nézve vezethessük seregeinket az Uralkodó katonájaként a Galaktikus Birodalom rendjének helyreállításáért vagy a Lázadók Szövetségének parancsnokaként az elnyomó rendszer ellen. A játék során a filmből, valamint a hozzá kapcsolódó számítógépes játékokból és képregényekből ismert csatahajókat irányíthatjuk az űr végtelenjében. Vadászgép- és bombázókötelékek kísérek utunkra minket küzdelmünkbe, akik képesek jó időzítéssel akár az egész csata kimenetelét is megfordítani. A játék célja, hogy ellenfelünk összes hajóját megsemmisítsük. Amennyiben ez a játékidő végéig nem történik meg, akkor a küzdelmet az nyeri, aki pontértékben több ellenséget pusztított el. A harcok során lehetőségünk lesz a különböző küldeteskártyákkal extra pontokhoz jutni, amik a végső elszámolásban jól jöhetnek.



Az alapdobozban és a kiegészítőkből szereplő űrhajók mind festve érkeznek. Velük semmi extra dolgunk nincs, csak összeszerelni őket az útmutató alapján. Még ragasztóra sincs szükségünk. A kisebb vadászgépeket viszont már festetlenül kapjuk. Az elhivatottabb játékosok ezeket szépen kifestik, ezzel is növelve a játékélményt. Aki azonban úgy dönt, hogy nincs hozzá kellő tehetsége, vagy ideje, annak sem kell aggódnia, festetlenül is kiváló játékélményt nyújtanak a figurák.

A játékhoz feltétlenül szükség van az alapdobozra. Ebben megtalálunk minden szükséges hozzávalót a harc megkezdéséhez. Benne vannak a küldetés-

és sérüléskártyák, aszteroidasablonok, parancsjelölők, pályajelölők, körszámlálók, valamint a mérő- és a mozgássablon. A rossz hír, hogy a hajók inkább csak a játék szabályainak berögzítéséhez elegendőek, mintsem ahhoz, hogy teljes játékelvezetést nyújtsanak. Mindenképpen szükség van még oldalanként egy-egy nagyobb űrjárműre és egy-egy dobozni vadászgépre. Az alapjátékhoz a készítő több hullámban adják ki az újabb harci egységeket, melyeket már külön-külön tudunk megvenni, így növelve űrhadseregünket.

A szabály az első hullám használatával 300 pontnyi sereget határoz meg játékosonként. Ebből kell, hogy megépítsd saját armadádat. A második hullámmal ezt a készítő 400 pontra növelték.

A megvásárolt kiegészítőkből az új hajók használatához szükséges valamennyi hozzávalót megtalálhatjuk a csomagban. Nincsenek további rejtett költségek – hacsak a kártyavédő fóliákat és a playmatet nem számoljuk annak. A kártyavédők a játékhoz kapott adat- és fejlesztéskártyák állapotát hivatottak megvédeni, míg a playmat egy „szőnyeg”, ami játéktérként funkcionál, és szép grafikákkal növeli a játék vizuális hatását.

Természetesen az egyes hajók eltérő fejlesztéskártyákat kapnak a hullámok során kiadott kiegészítő dobozokban, így érdemes mindkét oldal hajóit beszerezni a hatékonyság növelésének érdekében. Ez inkább a második hullámra igaz, de nem kell aggódnia senkinek, nem az fogja eldönteni egy-egy csata végkimenetelét, hogy kinek mennyi pénze volt vásárolni.



Mielőtt belemennék a szabályok részletezésébe, érdemes egy rövid kitérőt tenni a táblajátékok legnagyobb problémája felé. Ezt úgy hívják, hogy szerencse. A készítők ennél a játéknál igyekeztek ezt a faktort minimalizálni. A játékban egyetlen esetben kell kockával dobni, ez pedig a támadás. A védekezéshez adott lehetőségeink vannak. Ezt később majd részletesen kifejtem. Legyen egyelőre elég annyi, hogy ez nagyban csökkenti a véletlen szerepét.

A játék megkezdéséhez első lépésként összerakjuk a csapatainkat. Ehhez a korábban írt pontszámunkból kell összeválogatnunk egy harcoló alakulatot. A seregünk felépítésénél néhány apró szabályt kell csak figyelembe vennünk: mindenképpen kell egy admirálist választanunk, akit felültetünk valamelyik hajóra. Ő az egész seregünknek ad valami extra képességet, amíg él.

A pontszámunkból maximálisan csak annak 1/3-át költhetjük vadászgépekre. A többiből az admirálist, a csatahajókat vagy a fejlesztéseket kell megvennünk. Az utóbbiaknál arra kell figyelniük, hogy az adott fejlesztéskártya hozzárendelhető legyen a hajóhoz, amire rakjuk.

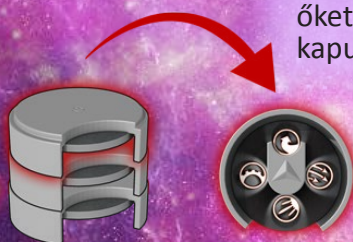
Minden hajónak, fejlesztésnek és admirálisnak megvan a saját pontértéke, amit az adott kártyán találunk meg. Ennek megfelelően tudunk dönteni arról, hogy kevesebb, de jobban felszerelt, vagy inkább több, de nem annyira felpécizett hajóval indulunk neki a harcnak.



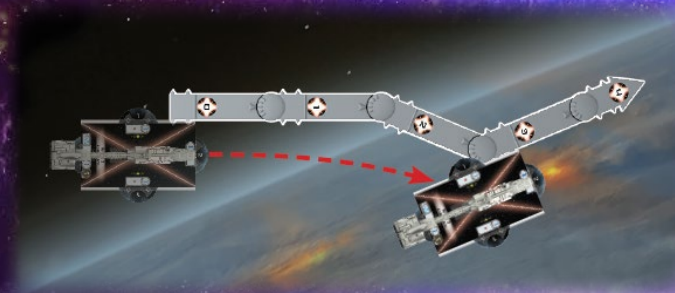
Miután mindkét fél elkészítette a seregét, indulhat a csata. A játék 6 körből áll. Minden kört 2 nagyobb részre oszthatunk: a csatahajókéra és a vadászgépekre. Az előbbiek kezdik a kört. A kezdőjátékos kiválasztja az egyik hajóját, felfedi a parancsát, majd először lőhet, utána mozognia kell. Amint végzett, az ellenfele választ ki egy hajót a sajátjai közül, amivel szintén végrehajtja a korábban leírtakat. Ez addig megy, amíg minden csatahajó nem mozgott. Utána a megmaradt vadászgépeket kettesével felváltva aktiválják a felek. Amikor minden makett aktiválása megtörtént, akkor elkezdődik az új kör.

Minden aktiválásnál felfedjük a kiválasztott hajó parancsát. A kiadott utasításoknak köszönhetően a makett egyes képességei erősebbek lesznek. Ezek a későbbiekben kerülnek részletezésre.

- » Manőver: Hajónkat gyorsíthatjuk vagy lassíthatjuk, valamint egy tetszőleges helyen eggyel tovább hajlíthatjuk a mozgáspálcát.
- » Javítás: A hajó javítás értékének megfelelően – melyet az adatlapján találunk meg – választhatunk pajzsáthelyezést, újratöltést vagy sérülésjavítást. Pajzsok áthelyezése 1 pont, egy pajzs töltése 2 pont, sérülés javítása 3 pont.
- » Koncentrált tűz: Meglévő támadókockáink mellé választhatunk még egyet a rendelkezésünkre álló színekből.
- » Kötelék: A jármű ezen értékének megfelelő számú vadászgépet aktiválhatunk a csatahajófázisban, közvetlenül a csatahajó lépése előtt. Ebben az esetben a vadászgépek mozoghatnak és lőhetnek is tetszőleges sorrendben.



A parancsok kapcsán dönthetünk úgy is, hogy nem használjuk fel őket. Elrakjuk későbbre, ugyan ez esetben képességeihez nem kapunk ekkor bónuszt. Minél nagyobb a hajónk, annál több parancsot kell neki előre kiadnunk. A nagy hajók nagyobb legénységgel rendelkeznek, így nekik hamarabb kell tudniuk, mi a feladatuk. A játék kezdetén minden hajó adatlapja mellé az azon szereplő parancsértéknek megfelelő számú parancskorongot helyezünk képpel lefelé, hogy az ellenfél ne lássa őket. A hajó aktiválása során a tejetén lévő felfordítjuk és az azon jelölt parancsot használjuk. A következő kör kezdetén az új parancsot a még lefordított parancskorongok alá helyezzük.



Csatahajóink mozgathatóságához egy alakítható manőverpálcát kell használnunk. Ezt az eszközt beállítjuk a kívánt alakúra, és a végét beillesztjük a hajónk talpánál kialakított részbe, majd a sebességének megfelelő számig előrehelyezzük.

A hajó képességeinek megfelelően, a pálca egyes csomópontjaiban lehetőségünk van az egyenestől elforgatni a soron következő részt. Így lesz képes a makett kanyarodni a pályán.

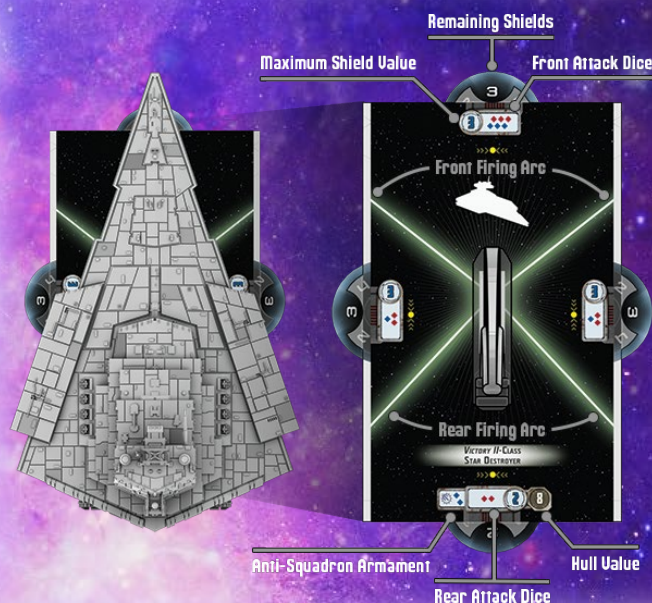
Minden űrjármű négy tűzívvel rendelkezik: első, hátsó és két oldalsó. Ezt színes csíkok jelzik a makett talpán. Minden ilyen részhez adott támadókockák vannak hozzárendelve. Amilyen színűek és ahány darab látható az oldalon, annyi és olyan típusú kockával tudunk lőni, ha benne van a lőtávolságban. A különböző színek különböző távolságot is jelölnek, ameddig elérnek az adott fegyverek. A fekete kockák a közelre használható rakétákat, torpedókat, a kékek a közepes lőtávolságra használható ionfegyvereket, míg a pirosak a távolra használható turbólézereket jelölik. A lőtávolság méréséhez egy külön pálcát találunk a dobozban, amin jelölve vannak az egyes fegyverek hatótávolságai.

A kockákkal okozhatunk sima sérülést, kritikus sérülést, dupla találatot, semlegesíthetünk ideiglenesen védelmi jelölőt, vagy természetesen lőhetünk mellé is.

A támadásnál megjelöljük, hogy melyik tűzívről az ellenfél melyik tűzívét lőjük. Mindegyik részen pajzsok találhatók, melyet csökkentenünk kell a találatok számával. Amennyiben elfogytak a pajzsok, akkor a fennmaradó találatokból sérülések keletkeznek. Abban az esetben, ha egy űrjármű sérülései elérik a hajótest értékét, akkor a makett megsemmisül. Kritikus találatból a csatahajó támadásonként csak egyet kaphat. Ilyenkor az első sérüléskártyát, amit húzunk, felfordítjuk, és a rajta lévő hátrányt elolvasva azt életbe léptetjük. Ilyen lehet például, hogy csökkennek a támadókockák, mert kilőtték a tüzérek, vagy egy adott sebesség felett haladva a hajó sérülést kap. Természetesen az örök klasszikus is benne van, amikor két sérült részt ér a találat. Ez a kisebb vagy már jelentősen lesérült hajóknál végzetes is lehet.

A sikeres találatok számát a rendelkezésünkre álló védelmi jelölőkkel csökkenthetjük. Az, hogy egy adott hajó milyen védelmi jelölőket használ, az adatkártyáján van meghatározva. A játék kezdetekor ezeket kell melléjük előkészítenünk. Mindegyik jelzőnek két állapota van: aktív és kimerült. Amennyiben egy aktívat használunk, úgy azt átfordítjuk kimerültre. Abban az esetben, ha a kimerültet ismét használjuk, akkor az végleg elveszik, és el kell távolítanunk a hajó kártyája mellől.

Az egyes védelmi jelölőkkel átirányíthatjuk a találatok egy részét egy szomszédos tűzívre, felelhetjük a találatokat, vagy semlegesíthetünk egy támadókockát.



A csatahajófázist követő vadászgépfázis során aktiváljuk a még hátralévő kötelékeinket. Mivel a vadászgépek is csak egyszer tevékenykedhetnek egy körben, ezért a csatahajók által aktivált vadászgépek ebben a fázisban már nem aktiválódnak. Visszatekintésként fontos megemlíteni, hogy azok a gépek, amiket csatahajók aktiváltak kötelékpárancssal, azoknak lehetőségük van lőni és mozogni is. Ezzel ellentétben azok a vadászgépek, amiknek az aktiválása erre a fázisra maradt – tehát csatahajó nem aktiválta őket –, azok vagy lőnek, vagy mozognak.

Mozgási értékük adatlapjukon található, ennyit képesek bármilyen irányba haladni. Erre a játékban találhatóunk egy külön pálcát, a korábban említett lőtávolságmérőt, melynek a hátoldalán van a vadászgépek mozgási értékeinek mértéke is.

A támadáshoz használt kockáikat az dönti el, hogy másik kötelékre vagy csatahajóra lőnek-e. Lőtávolságuk is sokkal kisebb, valamint a rájuk és általuk kidobott kritikus találatok nem számítanak – kivéve a bombázóképességgel rendelkezőket, mert ők használhatják ezt hajók ellen.

Amikor egy vadászgép találatot kap, akkor életerejét eggyel csökkentjük a talpán lévő korongon. Amennyiben ez elfogy, úgy el kell távolítanunk a makettet a pályáról, mert megsemmisült.

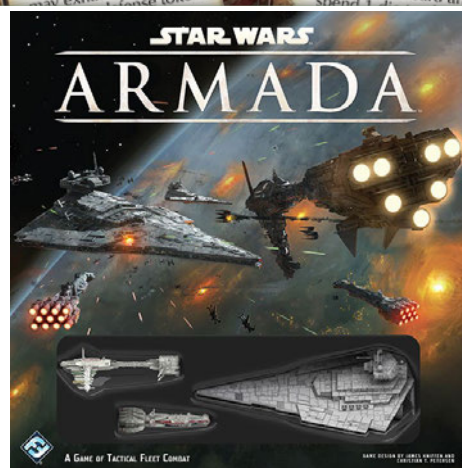
Fontos szabály még a vadászgépeknél, hogy amennyiben egy ellenséges köteléktől 1-es távolságra vannak, akkor lekötöttek minősülnek, és nem mozoghatnak. Ez alól kivétel, ha a másik gép nehézkes (heavy) típusú. Ebben az esetben nem számít ez a korlátozás.

A fenti ismertető a szabályokról csak egy nagyon egyszerűsített átfogó képet ad. A játékot tovább színesítik a különböző küldetések és tereptárgyak. Az első hullám hajóival egy-egy játék hozzávetőlegesen 2-2,5 óráig tart. Természetesen az időtartamot nagyban befolyásolja, hogy mennyire vannak tisztában a játékosok az egyes szabályokkal, hiszen minél többet kell olvasni, annál tovább tart a játék.

Remélem, sikerült kellően felcsigázni mindenkit az ismertetővel, hogy bátran nekiugorjon egy próbajátéknak valamelyik klubban.

Bo Téró

swmini.hu



Star Wars: Armada

Tervezők:	James Kniffen és Christian T. Petersen
Megjelenés:	2015
Kiadó:	Fantasy Flight Games
Kategória:	Figurás harci játék
Ajánlott életkor:	14+
Játékosok száma:	2
Játékidő:	120 perc



kiadói
oldal



board
game
geek



Star Wars: Imperial Assault

A STAR WARS: IMPERIAL ASSAULT megjelenését óriási érdeklődés előzte meg, nem véletlenül, hiszen már az alapötlet – azaz a STAR WARSOS DESCENT – annyira menő, hogy egy átlag amerisnek percekig a “Miért nem én találtam ezt ki?”, a “Csak fogd be, és vidd a pénzem!”, valamint az “Úristen, egy AT-ST!!!” mondatok cikáznak a fejében, miközben próbálja végiggondolni, hogy mennyi lehetőséget (kiegészítőt) rejt még magában a játék. A koncepció tényleg olyannak tűnik, amivel szinte lehetetlen hibázni. Adott a DESCENT rendszere, ami mögött majd egy évtizedes tapasztalat és óriási rajongótábor áll (kicsit módosítsunk rajta, hogy mégse ugyanaz legyen), és erre húzták rá a STAR WARS univerzumot – ami mögött még több rajongó van. Meg is lett az eredménye: azóta se nagyon láttam annyi csillogó szemű Darth Vader pólós apukát nyitás előtt sorba állni, mint a 2014-es esseni kiállításon.



Az alapok

Az IMPERIAL ASSAULT egy figurás taktikai harci játék. Két módon lehet játszani. Az egyik a “skirmish”, azaz a csetepaté, amikor 2 játékos küzd meg egymással a 2 oldalt képviselve meghatározott erősségű, de szabadon összeválogatható csapatokkal. A másik mód a küldetésalapú játék, amiben az egyik játékos testesíti meg a Birodalmi erőket, a többi játékos pedig egy csapatnyi lázadót. A játék során egy négyzethálós moduláris térképen a 2 oldal küzd meg egymással. A lázadók számára kitűzött célok küldetésről küldetésre változnak, a Birodalmi játékosnak legtöbb esetben az a feladata, hogy adott időn belül a lázadók ne tudják teljesíteni a feladatukat – és hát, ugye a halott lázadók nem tudnak feladatokat teljesíteni. A lázadó hősök kalandról kalandra fejlődnek, új fegyvereket, felszerelést és képességeket szerezve – a Birodalmi erők is új lapokra, egységekre, képességekre tesznek szert.



Egy körön belül a lázadók és a birodalmi játékos felváltva jönnek egymás után. Amikor egy játékosra kerül a sor, akkor a hozzá tartozó figurával – a birodalmi játékos figurák egy csoportjával – akciókat hajt végre, ezek jellemzően a térképen való mozgást, támadást vagy tereptárgyak manipulálását jelenti (pl. ajtók nyitása, kapcsolók átállítása, miegymás). A DESCENThez hasonlóan a hősök mindkét akciójukkal támadhatnak és/vagy mozoghatnak a pályán, míg a birodalmi egységek csak egyszer támadhatnak, ha csak nincs valamilyen speciális képességük.

Egy pályán jellemzően egy épület és környéke vagy egy épületrész (mint pl. amikor a hőseink betörnek a Halálcsillagba) szerepel, ezen kell sűrű lézerharc és fénykardozás közepette megoldani a feladatokat.

Az IMPERIAL ASSAULT egy úgynevezett DUNGEON CRAWLER. A kifejezést egyelőre nem sikerült úgy lefordítani magyarra, hogy a végeredménytől egy valamirevaló geek ne kapna sírógörcsöt, szóval én se próbálnám meg. A kifejezés születése még a fantasy szerepjátékokhoz köthető, amiben elég sokszor fordul elő az, hogy a kalandozók csapata behatol a gonosz várúr/varázsló/vámpír kastélyába/tornyába/kriptájába, és szobáról-szobára, csapdákon és trükkös feladványokon át – egy térképen lépkedve a figurákkal – szörnyek hordáit legyőzve megöli/kirabolja/megmenti azt.

A karakterek

A karakterek igazi vérbeli STAR WARS archetípusok, mindenki talál kedvére valót. Lehet indulni kitagadott jeditanonccal, csempésszel, veterán lázadóval vagy éppen vuki harcossal.

A karakterek életereje azt határozza meg, hogy a csatában mennyi sérülést tud elviselni; a kitartása azt, hogy hányszor tudja használni a speciális képességeit, és hogy mennyit tud sprintelni a pályán; a mozgása határozza meg, hogy hány mezőt haladhat egy mozgásakció során; a védelem értéke azt, hogy milyen kockával dob, amikor megtámadják; az erő, megfigyelés és ügyesség képzettségek pedig bizonyos feladatok elvégzésének esélyét határozzák meg: ajtók betörése, rejtett dolgok megtalálása, terminálok feltörése.



Minden karakter rendelkezik még speciális képességekkel, amelyek nem csak, hogy hangulatosak, de a karakter felhasználását is nagyban befolyásolják. A vuki harcos a csata sűrűjébe tudja vetni magát, és ha megsérül, akkor egyre dühösebb lesz. A veterán lázadó jobban szeret egyedül akciózni, és hajlamos a dolgokat felrobantani. A renegát pedig inkább fedezékből preferál lövöldözni.

Amikor a hős elveszíti az életerőpontjait, akkor sebesülten ugyan, de folytatja a játékot – csökkenek az értékei, elveszíti a képességeit. Ha egy sérült karakter ismét elveszíti az összes életerejét, akkor kiesik a játékból.

A Birodalom

A Birodalmat képviselő játékos szerepe annyiban különbözik a többiekétől, hogy nem csupán egyetlen hőst irányít, hanem több csapatnyi figurát, rohamosztagosokat, birodalmi tiszteket, vagy egy AT-ST-t, azaz kétlábú lépegetőt. Ő az, aki az egyes küldetések majd minden titkos pontját ismeri, hogy melyik ajtó mögött áll lesben egy lézerágyú, mikor érkezik meg az erősítés. A játék fordulói alatt úgynevezett fenyegetéspontok gyűlnek össze, ezeket elkölthetve tudja csatába hozni a katonákat és lényeket, hogy a felkelők életét megnehezítse.

A kampány

Az alapdobozban található kampány egy új Birodalmi szuperfegyver tervei, annak megépítése, és persze a lázadás ismételt leverése körül forog. A fő történeti szálát követő küldetések sorrendje attól függ, hogy melyik oldal nyeri meg az adott küldetést – ő fogja választani a következőt a lehetséges küldetések közül. Vannak még úgynevezett mellékküldetések, amik egyrészt a lázadók szövetsége által a hősökre bízott feladatokat és a hősökkel kapcsolatos egyedi küldetéseket tartalmaznak. Szerintem ez az egyik legjobb újítás a játékban, nagyon sokat tesz azért, hogy a játékosok beleéljék magukat a történetbe. A kitagadott jedi pl. egy ilyen küldetésben tudja visszaszerezni a fénykardját, a háborús veteránt pedig régi csapattársai keresik meg, hogy a segítségét kérjék. Az ilyen küldetések sikeres teljesítésért a karakterek egyedi fegyvereket és képességeket szereznek. A birodalmi játékos is tud úgynevezett kényszerű küldetéseket "adni" a lázadóknak – ha nem teljesítik adott időn belül a küldetést, vagy elbuknak a küldetés során, akkor a birodalmi játékos jut extra dolgokhoz, pl. Darth Vaderhez. Ami azért nem mindegy.



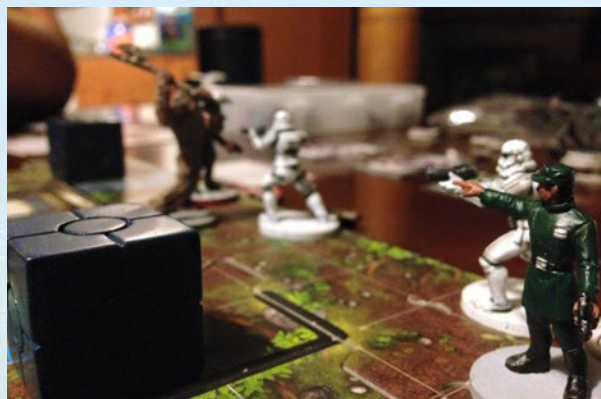
Küldetések között mindkét oldal elköltheti a megszerzett tapasztalati pontokat új képességekre, a lázadók pedig az összeszedett kreditekből új fegyvereket és felszerelést vásárolhatnak maguknak. A kampányt az nyeri, aki az utolsó küldetést nyeri.

A csetepaté

A másik játékmód a skirmish, azaz a csetepaté, amikor 2 játékos előre meghatározott összegű (minden karakternek/figurának adott értéke van) csapatot állít össze a megvásárolt figurákból és parancskártyákból. Így végeláthatatlan számú kombinációban állíthatjuk fel seregeinket, minden alkalommal más és más csatákat játszva. Választhatjuk a dobozban található kész pályákat is, de legalább ugyanolyan jó móka egy szabadon összeállított térképen az utolsó katonáig küzdeni.

Descent vs. Imperial Assault

Az IMPERIAL ASSAULTOT sokszor a STAR WARSOS DESCENT 3-ként szokták emlegetni. Tagadhatatlan, hogy a játék nagy része egy az egyben a DESCENTből érkezett, és bőven találunk javításokat és változtatásokat is. Ezek közül van olyan, ami annyira jól sikerült, hogy a DESCENT csak irigykedik, de van olyan része, ami nem bizonyult jó ötletnek.



- » X: A támadás teljes sikertelenségét jelző X átkerült a védekező kockára, ami kiemelkedően jó ötlet volt, hiszen sokkal jobb érzés az, hogy "milyen ügyes voltam, nem találtál el" mint az, hogy "milyen béna vagyok, nem találtalak el".
- » Fenygetésjelölők (Threat): Ezek még a DESCENT 1-ből tértek vissza, a lények megidézéséhez ismét ezt kell gyűjtögetnie a birodalmi játékosnak.
- » Gyógyítás: Minden karakter gyógyul, ha pihen; nincsenek gyógyító karakterek.
- » Felváltott aktiválás: A "szörnyek" nem a játékosok után következnek, hanem minden játékos köre után a Birodalmi játékos aktiválhatja az egyik, még ebben a körben nem használt csoportját. Szerintem ez nem tett jót a játéknak. Sokkal kiszámíthatóbb lett, hogy mit tud még tenni a birodalmi játékos, hiszen minden körben csak egyszer aktiválhat egy csoportot, szóval, ha a gárdisták már lőttek a kör elején, akkor a karakterek simán elsasszézhatnak köztük, hiszen tudják, hogy már nem tehetnek semmit.
- » Karakterpaklik: Minden karakter saját képességpaklit kap, nincsenek választható karakterosztályok.
- » Tűzvonál: A tűzvonál számítása is megváltozott: a támadó figura négyzetének egy sarkából kell egy-egy vonalat húzni a védekező négyzetének két sarkához.

Az erő legyen veletek!

A játék minőségére egyetlen kifogás sem tehető. Az FFG az elvárt szintet hiba nélkül teljesíti. A figurák kiemelkedő részletességűek, az AT-ST elképesztően jól mutat az asztalon. A térképek részletesen kidolgozottak, hangulatosak, a jelölőket és kártyákat sem érheti panasz. A szabálykönyvek jól szerkesztettek, érthetőek, a két játékmódhoz külön füzeteket kapunk, mindent könnyű megtalálni. A pálya felállítása, a karakterek kiválasztása és a küldetés ismertetése után nincs olyan Star Wars rajongó, akit ne töltene el a földöntúli izgatottság – a játék, főleg kifestett figurákkal ellenállhatatlanul jól néz ki az asztalon.



Szintén az FFG-től megszokott módon kiegészítők egész garmadája kapható már a játékhhoz. Az első nagy dobozos kiegészítőben a Tatooine-ra térhetünk vissza, hogy az eltűnt Han Solo nyomait felkutassuk. A második nagyobb kiegészítő pedig Hoth jeges világába viszi vissza hőseinket. Ezeken kívül számtalan figurával egészíthetjük ki az alapjátékot: Han Solo, Leia, Chewbacca, R2D2, C3PO, bantha lovasok, rohamosztagosok és még számtalan ismert robot/szörny/karakter vár arra, hogy harcba szálljon az egyik oldalon.

A sötét oldal

Az egyik dolog, ami nem sikerült olyan jól, pedig csak egy csipetnyi kreativitásra lett volna szükség, azok az egyes pályákon végrehajtandó feladatok. A kampányban a küldetések történetei izgalmasak és változatosak, viszont amint eljutunk oda, hogy effektíve mit kell csinálni a játékosoknak, akkor elég egyhangú a helyzet. A lázadóknak el kell jutni a térkép adott pontjára, ott felvenni/megnyomni/kinyitni valamit, aztán elmenni egy másik pontra. A birodalmi játékosnak meg kell sebesítenie az összes karaktert. Ennyi, nem sok. A DESCENTben sokkal változatosabb pályák vannak, más-más célokkal, ez nagyon hiányzik az IMPERIAL ASSAULTból.



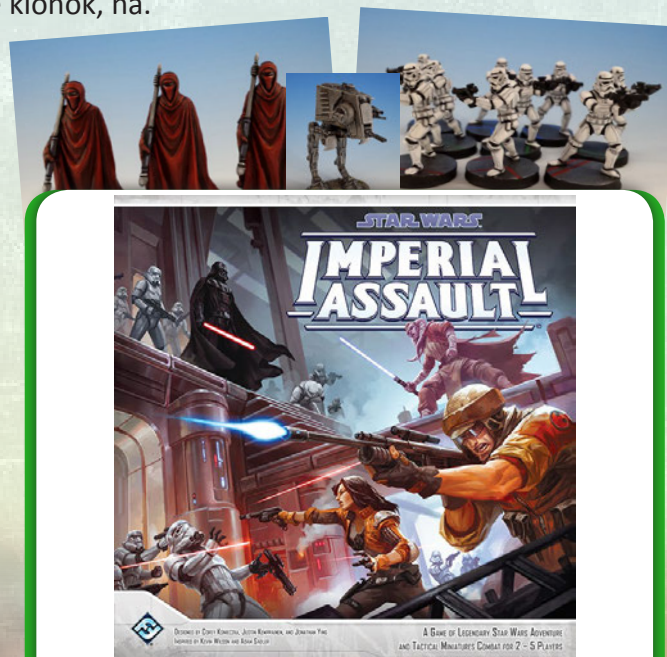
A másik probléma a két oldal közti egyensúly (igen tudom, hogy ez a STAR WARS univerzum egyik alapproblémája, de akkor is). Egy ilyen jellegű játékban, ahol ennyi véletlen összetevő és opció van, szinte lehetetlennek tűnő feladat, hogy egyik fél se kerüljön olyan erőfölénybe, ami lehetetlenné teszi azt, hogy a másik fél nyerjen. 5 játékos esetén már csak a számbeli fölényük miatt is előnyt élvező lázadók, főleg tapasztalt játékosok esetén, a kampány felére olyan erősek lesznek, hogy a birodalmi játékosnak szinte alig marad esélye a győzelemre. Mondhatnánk, hogy ez nem sokat számít, hiszen úgyis az nyer, aki az utolsó pályát elviszi, de emberileg elég elkedvetlenítő lehet, ha alig-alig nyer egy pályát az ember fia.



Egyszer régen egy messzi-messzi galaxisban...

Az IMPERIAL ASSAULT kihagyhatatlan STAR WARS rajongóknak, főleg ha még a stratégiai harci játékokat és a szerepjátékokat is kedvelik. Igazán a kampánymód az, ami magával ragadó, és csak egy kevés elhivatottságot kíván meg, hiszen egy fix társasággal 5-6 alkalmat kell rááldozni. Már az alapdoboz sem olcsó, a figurás kiegészítőket sem dobják utánunk, de a kétféle játékmód, a kifogástalan minőség, a festhető figurák és a játékelmény minden pénzt megér.

Vili



Star Wars: Imperial Assault

Tervezők	Justin Kemppainen, Corey Konieczka és Jonathan Ying
Megjelenés:	2014
Kiadó:	Fantasy Flight Games
Kategória:	Figurás kalandjáték
Ajánlott életkor:	12+
Játékosok száma:	2-5
Játékidő:	90 perc / pálya



kiadói
oldal



board
game
geek

Star Wars: The Card Game

A STAR WARS: THE CARD GAME a FANTASY FLIGHT GAMES (FFG) neves amerikai kiadó 2012-ben kiadott kártyajátéka, amely a pár évvel korábban bevezetett úgynevezett LIVING CARD GAME (LCG) formátum alapján jelent meg. A játék során két játékos csaphat össze a Star Wars univerzum egy-egy frakcióját irányítva az Erő sötét, illetve világos oldalán harcolva. A játékidő körülbelül 30-60 perc között mozog, amely nagyon jó ütemű, pörgős, ugyanakkor elmélyült és témához hű játékelményt biztosít, és tökéletesen visszaadja a STAR WARS univerzum hangulatát.

Milyen játék a Star Wars LCG?

Az LCG-s játékok lényege, hogy mindenki a saját maga által épített paklijával száll szembe a másik játékosal. Pakliépítés alatt azt értjük, amikor a játékos előzetesen maga válogatja a lapokat a paklijába, hogy azok valamilyen rendszer mentén hatékonyan működjenek együtt. Már az alapdoboz is ad lehetőséget versenyre alkalmas szabályos paklik építésére, de a kiegészítőkkel ez még tovább bővül megszámlálhatatlan kombinációt biztosítva.

A játék során két fél csaphat össze 1-1 frakciót irányítva, hogy megszerezze a neki szükséges győzelmi feltételt. Az egyik játékos a sötét oldal bőrébe bújik, és az a célja, hogy a Halálcillag számlálóját a 12-es értékre forgassa, míg a világos oldali játékos célja 3 db sötét oldali feladatlap (objective) elpusztítása. Bár a két cél első hangzásra eltér egymástól, a valóságban nem annyira aszimmetrikus a két oldal játékmenete, mint mondjuk egy NETRUNNER LCG-ben. A sötét oldal például extra forgatáshoz jut a Halálcillagon minden egyes világos oldali feladatlap elpusztítása után, így részben az a célja, mint a világos oldalnak. Ugyanakkor beállhat védekezni is, húzhatja az időt, és csak akkor támad, amikor biztosan nyer vele. Ezzel szemben a világos oldali játékos feladata folyamatosan a támadás, mivel a Birodalmat meg kell döntenie.

Mindkét oldalon 3-3 frakcióból választhatnak a játékosok, és építhetnek vegyes paklikat is. A sötét oldali frakciók a Sith-ek, az Imperial Navy (Birodalmi Flotta) és a Scum & Villainy (Söpredék és Gonosztevők), míg a világos oldalt a Jedik, a Rebel Alliance (Lázadók) és a Smugglers & Spies (Csempészek és Kémek) frakciók képviselik. Ezekon kívül találunk a játékban világos/sötét oldali semleges lapokat is, amelyeket bármelyik frakcióhoz hozzárendelhetünk.



Mi is az az LCG?

Az LCG vonalat az FFG kiadó a 2000-es évek második felében találta ki. A korábban népszerű COLLECTIBLE CARD GAME (CCG) formátumot szerették volna vele megújítani. A lényege az, hogy míg egy CCG-ben az alap kártyajátékot különböző véletlenszerűen kiválogatott kártyalapokkal teli kiegészítő csomagok vásárlásával tudja a játékos bővíteni, addig itt a kiegészítőkhöz nem véletlenszerűen kerülnek a lapok, és minden játékos ugyanazokhoz a kártyákhoz juthat hozzá. Ezzel ugyan elveszik a véletlen kiosztású csomagok bontásának izgalma, de cserébe mindenki egyenlő esélyekkel indul, és nem azon múlik a játék, hogy ki a szerencsésebb vásárló vagy épp kinek van több pénze a drága és ritka lapok beszerzésére. Az LCG formátum – úgy néz ki – bevált a rajongóknak, és az FFG 2017-ben már a 9. ilyen játékát fogja elindítani.

Milyen a téma?

Mint látható, sokféle frakció közül válogathatunk, így talán mindenki megtalálhatja a játékban a kedvencét, akivel szívesen harcba szállna bármelyik oldalon is. A játékosok belebújhatnak híres jedik és sith-ek bőrébe, akiket fénykardokkal és egyéb, az Erőből fakadó lapokkal erősíthetnek. A Lázadók vagy a Birodalmi Flotta oldalán vadászgépekbe ülhetünk pilótáinkkal, birodalmi lépegetőket irányíthatunk a Hoth bolygón, vagy épp rohamosztagosok ezredeinek parancsolhatunk. A csempészeknél Han Solo és bandája áll a rendelkezésünkre,





találunk itt mindent, ami alvilági, de a lázadáshoz köthető, és ennek sötét oldali megfelelője, a gonosz alvilág is felüti a fejét a játékban: így Jabba hívására fejdadásainkkal elfoghatjuk és karbonittömbbe fagyaszthatjuk az ellenséges egységeket. Az, hogy épp Darth Vader harcol Luke Skywalker ellen vagy Han Solo Boba Fett ellen, egy az egyben rajtunk áll. Az alapdobozból és az első deluxe kiegészítőből mindenki, aki számít, visszaköszön ránk a lapokról. A későbbi kiegészítőkben ciklusonként 1-1 filmre fókuszáltak, de természetesen helyet kapott a DISNEY által törölt EXPANDED UNIVERSE is, így Kyle Katarn is a Lázadás oldalára állhat, és szembeszállhat a rettegett General Moch-kal vagy Jereckel.

A kártyák gyönyörűen rajzoltak, mindegyiken egy művészi kép tárul elénk. Külön öröm, hogy RALPH MCQUARRIE rajzai rengeteg kártyán megtalálhatóak. Ő volt az eredeti STAR WARS koncepció megálmodója és első illusztrátora. Neki hála az LCG lapjain is a régi trilógia hangulata köszön vissza számunkra.

A lapok képességei összhangban vannak a valósággal, és minden nagyon tematikusan működik. Persze előfordulhat, hogy épp csillagrombolók találják szembe magukat a lázadó katonákkal, de ilyenkor mindig kell egy kis fantázia, és elképzelhetjük a katonákat, amint a csillagromboló fedélzetére szállnak. Aki mély és hangulatos STAR WARS játékot szeretne, az megkapja az LCG-től.

Mi van a dobozban?

A STAR WARS LCG alapvetően egy kártyajáték, de az alapdobozban (core set) található az összes további kellék, amely a játékhoz szükséges. Ezek a különböző jelölők és a Halálcsillag. A kártyák a játékban úgynevezett objective setekbe vannak rendezve. Minden játékos ezekből a szettekben épít magának paklit. A szettek 6 lapból állnak, és van egy főbb lapjuk, a fentebb már említett feladatlap, amelyet tulajdonképpen támadhatunk. Ez a lap fektetve van nyomtatva, hogy elkülönüljön. Ezek a feladatlapok folyamatos bónuszokat nyújtanak számunkra, és kvázi hozzájuk van rendelve az 5 db egyéb lap, amelyek a paklinkat alkotják. A hivatalos paklik legalább 10 db objective setből, vagyis így 10 db feladatlapból és 50 darab egyéb lapból állnak.



A szetthez tartozó lapok lehetnek egységek (unit); megerősítések (enhancement – pl. helyszínek, fegyverek, az Erő különböző hatásai stb.), események (event) és sorskártyák (fate – amelyekkel az előnyt szerezhethetjük meg a harcban).

A játékmenet

A játék körökből és azon belül is fázisokból áll. A játékosok felváltva követik egymást, így egy játékos végigviszi az ő teljes körét és annak minden fázisát, majd következik a másik játékos a saját teljes körével. A sötét oldali játékos kezd, de ő az első körben nem támadhat, viszont az Erő a világos oldali játékosal van a játék elején. A játékmenet fázisait csak nagy vonalakban szeretném bemutatni.



Minden játékos a köre elején frissít, majd lepakolja az asztalra az egységeit és egyéb lapjait az erőforrásainak megfelelően. Ezután harcot kezdeményezhet, és a kör végén megfordíthatja az Erőt a saját oldalára. A körét mindenki bónusszal kezd, ha az ellenfél a saját köre végén nem fordította át az Erőt a saját felére. Így a sötét oldali játékos például tekerhet egyet a Halálcsillagon, míg a világos oldali játékos sebezhet egy feladatlapot. A sötét oldali játékos a köre elején mindenképp teker egyet a Halálcsillagon, így a játékban van egy beépített óra is.

A harc során körönként maximum háromszor kijelölhetünk támadókat egyesével az ellenfél 3 feladatlapja ellen, és az ellenfél válasz kijelölheti a védekezőket. A csatában felváltva ütnek az egységeink, de a kezdeményezést és az előny megszerzését egy vaklicit során döntjük el, amelybe a pályára nem hozott lapjainkat tehetjük bele. Ez a része a játéknak nagyon izgalmas szokott lenni, és sok komoly döntést kell meghozni, hogy mit hozunk korábban a pályára és mivel szeretnénk kezdeményezést nyerni. A támadásokban is mértéket kell tartanunk, mert a harcban résztvevő egységeink kifáradnak, és csak a következő körünkben használhatjuk őket, miután frissítettünk a körünk elején. Vagyis mivel a mi körünk után az ellenfél jön, így ha mindenkivel támadunk, nem marad senki, akivel védekezhethetnénk, míg az ő védői jó esetben frissülnek az ő köre elején.



A kör végén a ki nem fáradt egységeinket akár az Erőhöz is rendelhetjük, hogy az ellenfélnél több Erőikont produkálva átfordítsuk az Erőt a saját oldalunkra, megfosztva őt a kör eleji bónuszától.

A játék akkor ér véget, ha a világos oldali játékos elpusztított 3 db sötét oldali feladatlapot, vagy utóbbi játékos 12-re tekeri a Halálcsillag számlálóját. Ez leggyakrabban úgy sikerülhet neki, hogy bár körönként 1-et biztos teker, de ha megtartja az Erőt, akkor 2-t, illetve ő is elpusztít 2-3 világos oldali feladatlapot, hogy további tekerésekhez jusson.

A játék mechanikája nem túl bonyolult még első játékra sem, de a mélysége annál több, minél több taktikát ismer meg az ember. Még 200 játék után is futhatunk új trükkökbe és nem várt fordulatokba. A játék pont elégséges mértékben átlátható és kiszámítható, de ugyanakkor elég mély és egy egészséges meglepetés- és szerencsefaktort is tartalmaz.

Személyes véleményem

Az eddigi objektív bemutató mellett így kicsit belevinném a szubjektív véleményemet, hisz 2 éve játszom folyamatosan hétről-hétre ezzel a játékkal, így nehéz elvonatkoztatni ettől. A STAR WARS LCG semmiképpen sem egy sima kártyajáték a sok közül, hanem az FFG egyik legjobb, végletekig kidolgozott, innovatív LCG-je, amely folyamatos törődést kap a kiadó részéről. Az egyedisége sok dologban megmutatkozik, ugyanakkor rengeteget kölcsönöz hasonló kártyás játékokból is. Viszont van olyan, ami a STAR WARS LCG-ben vált be, és a kiadó teljesen vagy részben továbbvitte más kártyajátékába is. Az mindenképpen látható, hogy ahol tudtak, újítottak a játék tervezése során.

Magam részéről nehéz bármilyen hátrányt mondani, hisz már számtalan partit beletettem. Az biztos, hogy ennyi játék után is található benne mélység és kombinációs lehetőség. A játék fejlődésével az új kiegészítők új lehetőségeket is hoznak a játékba.

Kipróbáltam a kiadó mind a 7 LCG-jét eddig, illetve ebből 5 félélt gyűjtök és rendszeresen játszom, és azt kell, hogy mondjam, hogy a STAR WARSOS tetszett meg közülük a legjobban. Annyira egyedi és innovatív mechanikája van, hogy bármikor szívesen ülök le mellé, és merülök el a STAR WARS univerzumban.



Hogyan érdemes belevágni?

Azt azért tudni kell, hogy az LCG nem olcsó mulatság, de az biztos, hogy örökre újrajátszható játékelményt biztosít. Természetesen költséghatékony céllal nem szükséges mindent megvenni az eredményes, jó és izgalmas játékhoz, de a gyűjtőszenvédélyt leküzdeni mindig nehéz. Az újabb LCG-kben, mint a STAR WARS is, már elkerülte az FFG azt a hibát, hogy az újabb kiegészítők sokkal erősebb lapokat hoznak a játékba. Az új lapok jók, de más stílust igényelnek. Néhány szituációban jobbak, de néha gyengébbek. Ma is lehet győztes paklit építeni csupán az alapidoboz lapjai közül, így nem szükséges mindent megvenni, csak annak, aki szeretne többet látni.



Jelen pillanatban a STAR WARS LCG kétféle módon bővül. Évente körülbelül 1 ciklussal, amely 6 db úgynevezett FORCE PACKET tartalmaz 60-60 lappal, míg az 1 db deluxe kiegészítő 155 lappal kerül forgalomba. A FORCE PACKEK körülbelül másfél-kéthavonta jelennek meg, és minden frakcióhoz ugyanannyi lapot biztosítanak, míg a deluxe kiegészítők 2-2 frakcióra összpontosítanak, és őket erősítik.

Ha megjött az étvágy, érdemes rögtön egy alapidobozzal és egy EDGE OF DARKNESS deluxe kiegészítővel kezdeni. Utóbbi kicsit csalóka, mert nem hagyományos deluxe, hanem lényegében az alapidobozt bővíti tovább. A kettővel együtt lesz 8-8 objective set minden frakcióhoz, és a semleges szettekkel kiegészítve mindenki építhet egyszínű 10 szettes paklit.

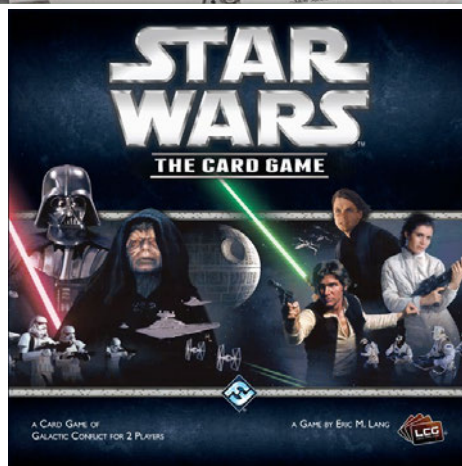
A kompetitív megközelítésű játékosoknak ajánlott 2 db alapidoboz és 2 db EDGE OF DARKNESS vásárlása, mivel minden szettből maximum 2 db kerülhet a paklinkba, így ezzel lehet maximalizálni, hogy 1-1 lap biztosan feljöjjön a játék során. Mindenből 2-t vásárolva a pakliépítési lehetőségek is jobban kibővülnek. Az EDGE OF DARKNESS után ez a probléma megszűnik, és minden FORCE PACK és deluxe kiegészítőben minden egyes lapból 2 példány van, így elég minden dobozból egyet venni.

Kikkel játszhatod?

A STAR WARS LCG természetesen játszható otthon is, így nincs akadálya 1-1 házon belüli csatának. Ugyanakkor fontos kiemelni, hogy míg otthon, ha nincs 2 lelkes játékos, aki magának épít paklit, amivel meglepheti a másikat, akkor a játék kicsit veszít az élvezeti értékéből. Magyarán, ha csak valaki otthon gyűjti és magának épít paklikat, amellyel alkalmanként egy-egy ismerőseivel játszik, akkor kicsit ront az élményen, hogy a játékot gyűjtő és építő tisztában van mindkét pakli tartalmával, és óriási előnnyel indul a másikkal szemben. Természetesen ez csak egy játék, és nem kell komolyan venni, mégis az LCG-k lényege elsősorban a közösség formálása, és nem az otthoni játszás, így a játékkal ajánlott klubokba ellátogatni, és kipróbálni magunkat mások ellen is. Ha olyan ismerősünk van, akivel játszánánk, de neki nincs meg a játék, az ilyen klubokba nyugodtan lehozhatjuk őt is, és akár kaphat paklit kölcsön más játékosoktól.

A STAR WARS LCG egy kifejezetten népszerű kártyajáték a tengerentúlon. Itthon egyelőre kicsit elmarad más LCG-ktől, legalábbis ami a versenyeket illeti, de klubéletben ugyanakkor kiemelkedőnek mondható. Az erős játékosbázis itt is megvan különböző vidéki városokban, és annak ellenére, hogy nem versenyzünk, Budapest is minden csütörtökön összeülünk az ANDURIL LÁNGJA TÁRSASJÁTÉK KLUBBAN, és egymással játszunk. A következő Facebook csoportban gyülekeznek Magyarország STAR WARS LCG játékosai, így ha megtetszett ez a bemutató, és kipróbálnád, akkor jelentkezz, és mi segítünk: <https://www.facebook.com/groups/702094229838739/>

Jamie Solo



Star Wars: The Card Game

Tervező: *Eric M. Lang*

Megjelenés: *2012*

Kiadó: *Fantasy Flight Games*

Kategória: *Living Card Game*

Ajánlott életkor: *10+*

Játékosok száma: *2*

Játékidő: *60 perc*



kiadói
oldal



board
game
geek



Asteroid Escape

Egyszer külföldön jártamban egy kicsit eltévedtem (na jó, szándékosan kódorogtam), amikor egy játékbolt kirakatában fura dobozra lettem figyelmes. Az ott nem a Millennium Falcon pilótafülkéje belülről, amint a hajó éppen egy aszteroidamezőbe készül belépni? Dehogynem! Tehát akkor ez egy STAR WARS témájú társasjáték? Hát persze! És mivel már régóta vágytam valami ilyesmire, ugrás a boltba, ahol egy öreg bácsi próbált rendet tartani ezer doboznyi és ezerféle játéka között, magunk között legyen mondva, eredménytelenül. A fejmagasságig érő dobozhalmok közötti ösvényeken eljutottam a bolt gazdájához, aki (ma már tudom, hogy) borsos áron átadta nekem a játék egyetlen példányát, ami raktáron volt. Már ez is intő jel kellett volna, hogy legyen, de egyrészt sajnos még nem voltam azon a szinten a gamerségben, hogy ezt észleljem, másrészt – ugye megértitek, kedves olvasók – elvakított a STAR WARS logó, és végre enyém lehetett egy játék, amit a kultikus saga ihletett.



És kezdődtek a gondok

Kezdődött az egész azzal, hogy a játéknak csak francia nyelvű szabálya volt, azzal meg én nem tudtam sokat kezdeni. A kiadó készségesen adott angol szabályt, amiből viszont kiderült, hogy itt a STAR WARS logó leginkább csak az eladást növelő tényező volt, a játéknak sok köze nincs a trilógiák világához. Persze a játékosok a Star Wars világában játsszák a játékot, de ahogy sokszor máskor, itt is elég erőteljesen a mechanika és a tematika közti széles szakadék esete forog fenn, ha szabad ilyen képzavarral élnem. Azóta ráadásul az is kiderült számomra, hogy a játék nem más, mint a szerző 7 évvel korábbi, 2004-es kiadású (de eredetileg 1979-ben kitalált) [TSURO](#) nevű játéka-nak STAR WARS köntösbe öltöztetése. És akkor már csak egy utolsó adalék a szerzőről: minden bizonnyal annyira beleszerelmesedett az alkalmazott mechanikába, hogy az ASTEROID ESCAPE után egy évvel kiadta a [TSURO OF THE SEAS](#) játékot, amivel le is zárta 3 játékot felölelő életművét.



"Mint akit puskából lőttek ki, Han és Csubakka úgy rohantak előre a pilótafülkébe. Amikor kinéztek az ablakon, elállt a lélegzetük.

– Aszteroidák!

Ameddig elláttak, hegy nagyságú szikladarabok röpködtek körös-körül az űrben. Mintha nem lenne elég bajuk azokkal az átkozott birodalmi üldöző hajókkal!

Han nyomban visszaült a helyére, és ismét átvette a Falcon irányítását. Másodpilótája is begyömösölte magát a szomszédos pilótaülésbe, amikor az eddigieknél is irdatlanabb aszteroida húzott el odakint, közvetlenül a hajó orra előtt.

Han érezte, hogy okvetlenül meg kell őriznie a hidegvérét, másképp talán már csak perceik vannak hátra.

– Csubi – szólt oda a vukinak –, vedd az irányt kettő-hét-egynek.

Leiának tátva maradt a szája. Pontosan tudta, mit jelent Han iménti utasítása, és teljesen elképedt a vakmerő tervtől.

– Csak nem akar egyenesen belerohanni az aszteroidamezőbe? – kérdezte Hantól, reménykedve, hogy az előbb félreértette a parancsot.

– Egy percig se aggódjon, erre aztán biztosan nem jönnek utánunk! – kiáltotta oda neki Solo kárörvendően.

– Ha szabadna emlékeztetnem önt, uram – buzgólkodott 3-PO, igyekeztén az ésszerűség nevében befolyást gyakorolni a pilótára –, az aszteroidamezőben való sikeres navigálás esélye körülbelül egy a kétezer-négyszázhatvanhéhoz."

Donald F. Glut: *The Empire Strikes Back*

Fordította: Gömöri Péter

1981

Az aszteroidamező

De beszéljünk végre a játékról is! A játéktábla egy négyzetháló, amire a játékban majd az egyes lapkákat felpakoljuk. Minden játékos kiválaszt egy űrhajót (kis műanyag talpba illeszthető kartonpapír figurák, köztük X-szárnyú, B-szárnyú, TIE vadász, TIE behatoló stb., ami kell), és felhelyezi egy általa választott mező szélére, a tábla peremére. Utána dobunk egy kis kék és egy kis piros kockával, és a kidobott értékeknek megfelelően a pálya szélén lévő számozott sorok és oszlopok metszéspontjába felhelyezünk 3 piros és 3 kék aszteroidát. Minden játékos kap még 3-3 lapkát, amik mindegyikén 2-2 vonal van, ezek útvonalak (ebben a játékban kondenzcsíkok). Ennyi előkészület (kb. 3 perc) után kezdődhet a valódi játék.

„Tartsd a távolságot, Csubi, de ne vedd észre, hogy tartod a távolságot!”

A játékosok az óramutató járása szerint következnek, és felhelyeznek egyet a 3 útvonallapkájukból úgy, hogy az az űrhajó figurájukhoz illeszkedjen. Ezáltal a lehelyezett lapka megnyit a figura számára egy útvonalat, amin a figurának végig kell mennie (a két lehetséges útból azon kell végigmenni, ami a figura helyzetéhez illeszkedik, nem lehet „átoldalazni” a másikra). Ezt követően a játékos dob a két dobókockával, és ha összesen a két kockán 6-ot, 7-et vagy 8-at dobott, a táblán lévő aszteroidák mozognak egy mezőt vagy forognak: a kék a kék kocka értéke szerint, a piros a piros szerint. A mozgás irányát az aszteroidalapka oldalán lévő számok adják meg. Ha valamelyik kockával 6-ost dobunk, új aszteroidalapka kerül fel a táblára abból a színből. Végül a játékos kiegészíti a kézben tartott lapkáit 3-ra.

Ha a mozgás vagy az új lapka bekerülése miatt az aszteroida egy másikkal ütközik vagy egy útvonallapka helyére kerül, azok kikerülnek a játékból, viszont sosem lehet 2-nél kevesebb aszteroida a táblán. Ha pedig az aszteroida eltalál egy űrhajót, az kikerül a játékból, a játékos kiesik. Ennek megfelelően a játék győztese az lesz, aki utolsónak marad fenn a táblán.

Szerencsétlen együttállás esetén két űrhajó is összeütközhet, ilyenkor mindkettő játékos kiesik.

Az űrhajók még egy módon kikerülhetnek a pályáról: ha a lerakott útvonalat követve kirepülnek a tábláról. Ez előfordulhat akkor, ha nem vesszük észre, és rossz lapkát teszünk le, és emiatt rákapcsolódunk egy, a pályáról kivezető útra, vagy ha a többiek vezetnek ki minket. Ez utóbbi felállás akkor lehetséges, ha egy mezőnél 2 figura is áll, az ellenfelünk leteszi az útvonallapkát, ő mozog, majd megáll az útja végén, minket meg egyúttal rávezet egy kifelé vezető pályára vagy bele egy aszteroidába.

Az öngyilkosság tilos, tehát szándékosan sem egy aszteroidába, sem egy másik játékosba nem repülhetünk bele, sem a pályát nem hagyhatjuk el. Kivétel persze, ha nincs más lépési lehetőségünk.



Értékelés

A játék elején általában nem szokott gondot okozni a gyors kiesés, főleg, ha először nem az űrhajókat tesszük fel és utána az aszteroidákat, hanem fordítva, kicsit gyerekebarátabb módon. Így mindenki kezdhet egy olyan mezőn, ami kellően messze van a repkedő szikladaraboktól, meg a másik játékostól, így az első 4-5-6 körben még kényelmesen mehet a zavartalan útvonaltervezés.

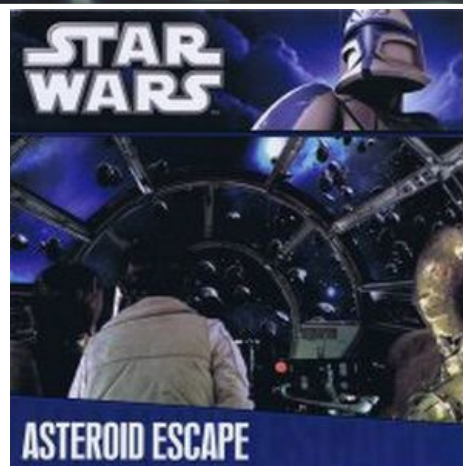
Természetesen, ahogy haladunk előre a játékban, úgy válik egyre kétségesebbé, hogy megúszható-e az ütközés vagy a kirepülés. Értelemszerűen minél többen játszanak (a maximális játékosszám 8), annál hamarabb jön el az a kör, amikor valakitől búcsúzunk. De hát valószínűleg mindenki erre vár a játék eleje óta; itt nem szégyen a káröröm.

Nem megkerülhető (az aszteroidákkal ellentétben) a párhuzam olyan játékokkal, ahol szintén tekeredő utakat hozunk létre lapkákkal, mint a METRO vagy a CABLE CAR, persze azzal a kivétellel, hogy ezen utóbbi játékokban semmi nem mozog az így létrehozott útvonalakon, csak két pontot igyekszünk összekötni a kialakuló sínekkel. Ennyiben az ASTEROID ESCAPE kevesebb is (nincs más cél, csak fent maradni a pályán, illetve nincs pontozás, csak egy nyertes), de több is (izgalmasabb a lapkalerakás, mert hogy húsbavágóbb következménye lehet egy-egy útvonal fel nem ismerésének vagy az ellenfelekkel szembeni túlzott kíméletnek).

Összességében a játék jó. Nem szuper, nem ócska, egyszerűen jó, mint ahogy a TSURO és annak tengeri változata is. Hogy miért kellett STAR WARS változatban is kiadni, az is egyértelmű: anno a Klónok háborúja bemutatásakor megnyílt egy piaci rés, amibe benyomult a LEGO, a puzzle-gyártók, az iskolatáska-gyártók, az akármilyen-gyártók... miért épp a társasjátékok maradtak volna ki ebből? Mindazonáltal mai szemmel visszanezve, amikor a hipermarketek polcain az Ébredő erő köszön vissza a papírzsepis zacskókról, a tejesdobozokról, az akármiről, ami eladható, akkor ez a játék ma már igazából csak egy visszafogott marketingkísérletnek tűnik.

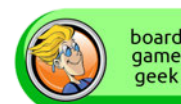
És a végére egy személyes megjegyzés: teljesen biztos vagyok benne, hogy nagyságrendekkel kevesebbszer vettük volna le a polcról ezt a játékot, ha nem STAR WARS témájú lett volna, nekünk ugyanis ez a kis extra kellett, hogy megismerkedjünk ezzel a mechanikával, és játsszunk vele. Ezek szerint nem is volt olyan rossz a szerző elgondolása a marketingről.

drkiss



Asteroid Escape

Tervező:	Tom McMurchie
Megjelenés:	2011
Kiadó:	Abyesse Corp.
Kategória:	Kockadobós, lapkalerakós játék
Ajánlott életkor:	8+
Játékosok száma:	2-8
Játékidő:	15 perc

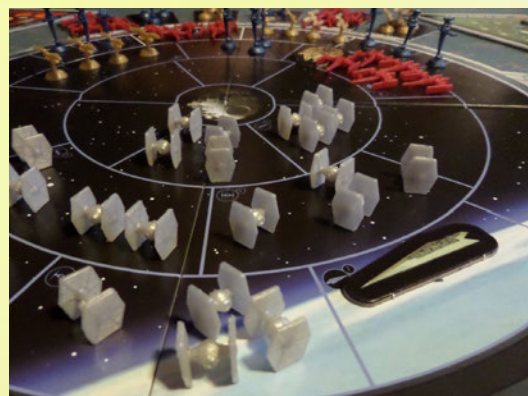




Risk: Star Wars Edition

Nem kezdeném úgy, hogy „réges-régen, egy messzi-messzi galaxisban...”, meg úgy sem, hogy „juhé, itt egy újabb STAR WARSOS játék!”. Mostanra már biztos mindenhol ez folyik, és tudjuk, hogy miért. Ehelyett a következőképpen kezdeném.

Az elmúlt évek alatt, amit társasjátékok megismerésével és megismertetésével töltöttem, számtalan új és egyedi ötlettel találkoztam. Mindig keresem a játékokban az innovatív és eredeti, szellemes megoldásokat. Azt leszögezhetem, hogy a játékok, mint a ma ismert élet is, egy töről fakadnak, és így mind kapcsolatban állnak egymással. Emlékszem gyerekkorom játékaire, melyek szűk hazánk gyáraiból kerültek az otthonokba, és arra is emlékszem, amikor ennek a szűk hazának kinyitották a kapuit, hogyan özönlöttek be a számunkra addig ismeretlen és elérhetetlen társasok. Fiatal korom egyik nagy élménye volt a RIZIKÓ, ahol területeket kellett elfoglalni és megóvni ellenlábasainktól, miközben további portyák alkalmával újabb területekre kellett szert tenni és óvni azokat. Aztán a RIZIKÓ a sokadik játék után és az egyre több újdonság áldozataként egyre lejjebb került a játékpolicra, majd felkerült az emeletre, onnan meg a padlásra, így nyugdíjba vonult, és azóta pihenéssel tölti éveit. Sok év telt el azóta, hogy feléje sem néztem, és becsülettel megvallom, nem is kerestem társaságát, mivel számomra elmúlt a varázsa. Olykor még felemlgetjük, hogy milyen szép is volt, amikor..., de mostanra már ez a mondat is elkopott. Vagy mégsem?



A Rizikó visszatér

Nyáron, ha valaki azt mondja nekem, hogy az idén újra RIZIKÓT fogok játszani, valószínűleg jól kinevetem. Most meg az illető nevetne rajtam, mert igaza lenne. Az egész úgy kezdődött, hogy a DISNEY megvette GEORGE LUCASTÓL a STAR WARS jogait, és kimondta, hogy lesz folytatás. És tessék, lett! A napokban bemutatott VII. epizód arra ösztönözte a világ termékgyártóit, hogy mindenre, ami mozdítható, ehető, iható, nézhető és hallható, rá kell írni, hogy STAR WARS. Ez a két szó mindössze a kenőmájason és a felvágotton zavar a legjobban, de ízlés dolga ez is, ha valaki szereti a STAR WARS ízű kenhető krémet, lelke rajta, egye. Természetesen a játékipart sem kerülte el a fertőzés; számtalan kutyü és haszontalan műanyag kacat mellett csak az elmúlt

években több olyan társasjáték jelent meg, ami a témát igyekszik meglovagolni. Vannak egészen erőltetett megjelenések, de akadnak olyanok is, amik igenis jók lettek és kellettek. Ilyen a RIZIKÓ STAR WARSOS kiadása is, ami utólag megvallva nekem nagyon pozitív meglepetést okozott. Nem a STAR WARStól vagy a RIZIKÓtól viszolyogtam, hanem ezen két világ ötvözetétől. Amíg nem találkoztam az említett művel, az járt a fejemben, hogy ez is csak amolyan üzleti húzás, nem kell ez nekünk. De most már tudom, hogy kell.

A termék nyomokban Rizikót tartalmaz!

A doboz kívülről olyan, mint egy játék, amire ráhúzták a STAR WARS kabátot, belül meg egy halom STAR WARSOS motyó található. Kibontás után rögtön a tábla kerül elő, és nem tudok szó nélkül elmenni amellett a zseniális megoldás mellett, amit itt alkalmaztak. A játék elemei egy táblára vannak nyomtatva, és abból kell kinyomkodni őket, így a nagyobb elemek könnyen összehajthatóak és a dobozba kényelmesen betehetők. Eddig ilyen megoldással nem találkoztam, így most újszülöttnek érzem magam. Számtalan műanyag figura mellett jelölők is vannak, amiket lapoknak nevez a szabály. Vannak dobókockák is, nem is kevés, 5 darab – vagy ez kevés? Jó nagy halom kártya, és már kész is vagyunk az előkészületekkel, mehet a csata. A játék talán egyetlen RIZIKÓS eleme a csatáknál használt kockák és a területekért folyó küzdelem ténye. Viszont nem ez a fő csapás a játékban, és ez üdítő érzés.



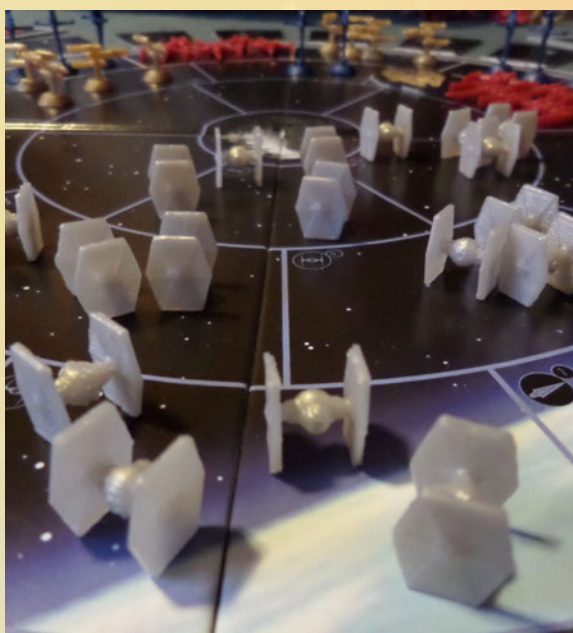
Húz, tervez, lép, csatázzik!

A játékot kártyákkal vezéreljük, melyekből a játékosok minden kör elején 6-6 darabot húznak a saját paklijukból. Alapból a játék kétszemélyes, Lázadók vs. Birodalmiak, de egy egyszerű szabálmódosítással máris négyen lehet játszani, így csapatjátékká válik. Most a kétszemélyes verzió alapján mutatom be a játékot.

Mindig a Lázadók kezdik a kört. A játékosok a kezükben lévő 6-ból 3-3 lapot kiválasztanak, majd azokat képpel lefelé az általuk meghatározott sorrendben maguk elé helyezik. Ezután a lázadó játékos felfedi felső lapját, és az azon található akciók egyikét végrehajtja. Vannak 2 és 3 akciót tartalmazó lapok, ezek közül mindig csak az egyiket lehet használni. A Lázadók akciói

parancsot adhatnak az X-szárnyúaknak, a B-szárnyúaknak és az Y-szárnyúaknak, továbbá van kártya, amivel Luke Skywalkert küldhetjük fénykardozni Darth Vaderrel, akiről ekkor már tudja, hogy erős rokoni szálak kötik össze őket. Továbbá a lázadók maroknyi csapata ostromolhatja az Endoron lévő pajzsgenerátort, ami azért fontos, hogy a flotta könnyűszerrel támadhassa a Halálcsillagot. Ezzel szemben a Birodalom kártyáival lehet irányítani a TIE-vadászokat, újabbakat lehet a harctérre hívni, irányíthatjuk az Executort. Lehet védeni a pajzsgenerátort, illetve jó nagyot löhetünk a Halálcsillaggal. Természetesen Darth Vader fénykardozhat Luke-kal, akiről tudja, hogy a fia.

Minden esetben dobókockákra lesz szükség, és azok dobásának eredménye határozza meg, mi történik körülünkben. A TIE-vadászokat és az X-szárnyúakat 3 vagy nagyobb, az Y-szárnyúakat, Luke-ot és Darth Vadert 4 vagy nagyobb, a Millennium Falcont és az Executort pedig 5 vagy nagyobb értékkel lehet sebezni. A Halálcsillagot csak 6-os dobással lehet megsemmisíteni. Űrhajóink lövés előtt mozoghatnak, a Millennium Falcon és az Executor 2 mezőt haladhat, míg a többi jármű 1-1 mezőt. Ez a mozgás nem kötelező, de a támadások és védekezések elengedhetetlen eszköze. A lázadók egyik legfontosabb feladata, hogy az Endoron található pajzsgenerátort meg kell semmisíteniük. Ehhez is kockák kellenek, és az Endorhoz vezető úton úgy haladhatunk előre, ha a mezőkhöz tartozó számot vagy nagyobbat dobunk. Ezt az utat a Birodalom nehezítheti a megfelelő akció kijátszásával, és ilyenkor az Endoron támadó lázadók elé letehet 3 jelölőt, amelyek mindegyike 1-gyel megnöveli a mezők értékét. A nagyúr és fia párharca azért fontos, mert a győztes, aki a másikat likvidálja, bónuszhoz juthat. Végül, hogy az uralkodó se maradjon ki a szórásból, neki is jutott egy akció, amit ha kijátszunk, Luke azonnal veszít 2 életerőpontot. Miután felváltva végrehajtottuk az akcióinkat, kiegészítjük lapjainkat 6-ra, és újabb 3 lappal kezdünk neki a következő körnek. Az nyer, aki előbb eléri előre megírt célját.



Mit miért?

Bármelyik játékos, ha megsemmisíti az összes hajót egy területen, bónuszlapot húzhat, amit a kiválasztott lapjai alá tesz, és a forduló végén azt is kijátszhatja. Továbbá bónuszlapot kap a Birodalom, ha Luke-ot vagy a Millennium Falcont megsemmisíti. A lázadók csak a területekért és Darth Vader áttérítéséért vagy legyőzéséért kapnak bónuszlapot, de ez is sok nekik, mivel könnyebb dolguk van a játék során. A Birodalom akkor nyer, ha az összes lázadó hajót, flottát, Millennium Falcont lesöprik a galaktikus asztalról, míg a lázadóknak elég a pajzsot és a Halálcsillagot megsemmisíteniük. A Birodalomnak nincs könnyű dolga, de védekezési taktikájának fő vonala az Executor mozgatása, mivel ha TIE parancsot adunk ki, további 4 TIE-vadász kerül a táblára oda, ahol az Executor tartózkodik. Ezért vigyázni kell a nagy hajóra, mivel ha azt kilövik, nincs több TIE. A Lázadók meg csak reménykedhetnek, hogy a Halálcsillagnak támadásakor nem sikerül hatást dobni, mivel az nagy veszteség. Ha már nincs a Lázadóknak flottája, akkor szabadon támadható a többi hajójuk, távolságtól és a hajóktól függetlenül.

A jó és a sötét oldal

A játék nagyon jól visszaadja az A JEDI VISSZATÉR című epizód zárójelenetének feszültségét, és 4 játékosal még nagyobb a feszültség. Ilyenkor az egy csapathoz tartozó játékosok megbeszélhetik, mely lapokat játsszák ki, felenként 2-t, és felváltva hajtják végre azok akcióit. Kezdi az egyik lázadó, majd a két birodalmi katona, és végül megint a lázadó. Lehet 3-an is játszani, habár erre a szabály nem tér ki. Ilyenkor az a csapat, ahol 1 fő van, 8 lapból 4-et válasszon, és meg van oldva a pillanatnyi emberhiány. Szerintem többen is lehet játszani, én legfeljebb 8 főig mennék el, és ilyenkor mindenkinek 3-3 lapból egyet-egyét kellene választania. Egyszóval igazi csapatjáték ez a javából. A bónuszkártya szerzése további izgalmakat ad a játékhoz, és az, hogy az eredeti sztoriban a Lázadók nyernek, senkit ne tévesszen meg, lehet nyerni a Birodalmiakkal is – nekünk sikerült.

Van itt egy-két dolog, ami felett nem tudok csukott szemmel elmenni. A kartonelemek nagyon jó minőségűek, és a műanyag figurák is megfelelőek, de azt, hogy a Millennium Falcont és az Executort miért nem lehetett műanyagból elkészíteni, és miért kellett azokat közel azonos méretű kartonlapkákká degradálni, soha nem fogom megérteni. Pont ez lett volna a lényege az egésznek, hogy vannak a nagyágyúk és a kiszolgálóik. Én még egy nagy Halálcsillaggömböt is beletettem volna az élmény növelése érdekében. Vannak kérdéses részek a szabályban, amik nincsenek párhuzamban a táblán található szövegekkel, de mi úgy döntöttünk, hogy a szabály a jó és logikus, így a táblán elírt szövegeket nem vettük figyelembe.

Mindent összevetve, a RISK: STAR WARS EDITION egy igazán izgalmas és egyben jó játék a maga gyermekbetegeisével együtt. Ha az aprónak tűnő, ámde élvezeti értékét tekintve óriási hibákat félretesszük, és kizárólag a játékkal foglalkozunk, akkor megállja a helyét a mai modern játékok között. Nem mellesleg, ha STAR WARS rajongó vagy, akkor feltétlenül KI KELL PRÓBÁLNOD! A „mindenkinek ajánlom” mondatot most nagyon komolyan gondolom, mivel a szkeptikus gamereknek is meg kell ízlelniük a RIZIKÓ másik oldalát. Nekem kellemes és pozitív csalódás volt a játék, és bármikor leülnék elé egy újabb galaktikus csata erejéig.

Jó játékot!

drcsaba



Risk: Star Wars Edition

Tervezők	James D'Aloisio, Austin Rucker és Craig Van Ness
Megjelenés:	2015
Kiadó:	Hasbro
Kategória:	Kockadobós, harci játék
Ajánlott életkor:	7+
Játékosok száma:	2 vagy 4
Játékidő:	60 perc



kiadói
oldal



board
game
geek

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

A következő szám megjelenését február 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: Hegedűs Csaba és Horváth Vilmos

Korrektorok: Kiss Csaba, Wenzel Réka és Farkas Tivadar

Jelen számunk cikkei írták: Faludi Botond Miklós (Bo Téró - swmini.hu), Hegedűs Csaba (drCsaba), Horváth Vilmos (Vili), Juhász Ádám (Jamie Solo), Kiss Csaba (dr-kiss) és Oreskó Nándor (swmini.hu)

Hírszerkesztő: Rigler László (Főnix)

Programozó: Szőgyi Attila

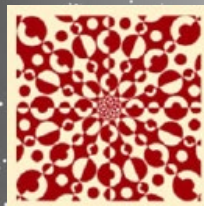
A képanyagot összeállították: Hegedűs Erik, Horváth Vilmos, Juhász Ádám, Kiss Csaba és az swmini.hu csapata.

Külön köszönet az swmini.hu csapatának, hogy munkájukkal hozzájárultak jelen számunk létrejöttéhez, ezzel is növelve annak színvonalát.

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

A képek a magazint készítő és a cikkírók tulajdonában vannak, vagy a www.boardgamegeek.com-ról származnak.

Elérhetőség: jemmagazin@gmail.com.



HLK Gyorsnyomda