

35.

2016. február

jem

A Játékos
Emberek
Magazinja



Időfutár
Csőváz
Pende
Magyar népmesék

Kedves Játékosok!

Lapozzatok vissza egy picit! Ugye szép a borító?

És nem csak hogy szép, de a maga nemében egyedi és különleges is, hiszen míg eddigi számaink – kevés kivétellel – egy-egy létező játék dobozának grafikáját alapul véve készültek, a mostanihoz maguktól a Trickerion szerzőitől sikerült képeket kapnunk saját felhasználásra.

De miért épp a TRICKERION? Mert kiemelkedően szép. Mert eredeti és izgalmas. Mert sikeres. És mert magyar!

De miért számít ez utóbbi? Semmi másért, csak mert mostani számunk megjelenése előtt 10 nappal, január 22-én ünnepeltük a Magyar Kultúra Napját, és mint mindig, most is szerettünk volna megemlékezni az eseményről. Évekkel ezelőtt, amikor még nem volt JEM magazin, ezt úgy ünnepeltük, hogy csak magyar fejlesztésű játékokkal játszottunk az egyik klubnapon, most pedig sok magyar játékot találhattok a magazinban. Ez tehát a közös a bemutatott játékok többségében, ami azért szerencse, mert egyébként nagyon nehéz lenne egy lapon említeni őket, annyira különböző felfogást, mechanikát, nehézségi fokot, kivitelezést képviselnek.

Itt a legkisebbeknek a PICK PACK, egy tavasszal megjelenő játék, amiben a rendelkezésre álló pakolótér és az elpakolandó cuccok közti örök ellentétet élhetik át már a kicsi gyermekek is. Ha tudnák, hogy ez a gond egy életen át elkíséri őket!

Aztán itt van két absztrakt játék: az egyik ötszögek lerakásával hoz létre alakzatokat és köztük üres helyeket (PENDE), a másik színes vonalakból próbál minél hosszabb egybefüggő utakat alkotni (CSÓVÁZ).

Kicsit nagyobbaknak (és a mesék szerelmeseinek) itt a MAGYAR NÉPMESÉK, továbbá itt egy igazi budapesti játék, ami egyszerre tanít meg tömegközlekedni és a város nevezetességeire – ez az AMÍG UTAZUNK. A tiniknek, kamaszoknak itt az IDŐFUTÁR, a talán nem túlzás, hogy kultikus regénysorozat táblás játék változata már bonyolultabb, de azért még pörgős mechanikával.

És végül itt a legújabb büszkeség, a sikeres Kickstarter-kampány után már élvezhető és játszható TRICKERION. A kampányról csak annyit, hogy az eredeti 30.000 dolláros kitűzött cél helyett a projekt 285.000 dollárral zárt, 4.330 támogatóval. Gratulálunk!

Ennyi sok magyar játék után még mindig maradt helyünk és energiánk korábbi rovataink folytatására, így a Spiel des Jahres sorozatban most az 1986-os év játékát, a HEIMLICH & CO.-t mutatjuk be. Folytatjuk világ körüli utunkat, de még mindig a karibi térségben hajózunk: megírjuk, milyen játék a MERCHANTS AND MARAUDERS.

Végül „csak úgy”, egy legendás játék, a RETTEGÉS ARKHAMBAN ismertetését is megtalálhatjátok a mostani lapszámban.

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

Jó játékot!

A JEM Szerkesztősége

Klubok! Kiadók! Figyelem!

Meghívunk titeket, hogy bemutathassátok magatokat a magazin hasábjain, és 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

Magyar népmesék

Ismertető

9

Csőváz

Ismertető

16

Merchants and Marauders

...a világ körül

20

Amíg utazunk

Ismertető

26

Heimlich and Co.

Spiel des Jahres

31

Trickerion

4

Időfutár

13

Pende

17

Pick Pack

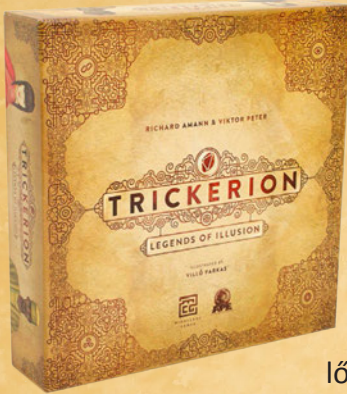
24

Rettegés Arkhamban

28



Trickerion: Legends of Illusion



Az eddigi legsikeresebb magyar [Kickstarter kampány](#). Jellemzően ez az első mondat, ami mindenkinek beugrik, amit mindenki tud ezzel a játékkal kapcsolatban. Engedjétek meg, hogy kicsit személyesebbre vegyem a hangnemet, mert nekem ez a játék többet mond. Nem tudok és nem is akarok elvonatkoztatni a személyes kapcsolódásomtól.

Ez egy személyes ügy!

Én anno, kicsit több mint egy éve, egy [andurilos](#) klubnapon futottam bele a játékba, ahol a „heavy” jelző szemmel tapasztalható jelei alapján döntöttem amellett, hogy kipróbálom. Maguk a tervezők mutatták be, tanították minden érdeklődőnek a játékot. Természetesen az akkor még "csak" egy prototípus volt, sokadik

béta állapotában. De milyen prototípus volt az?! A [KÁRTYAGYÁRAS](#) (magyar kiadó) kiadásnak köszönhetően szinte egy végleges, kész termék minőségi szintjével álltunk szemben. Persze az alapjátékkal játszottunk, amit akkor elégnek is éreztem, a lényeg átjött, ahogy mondani szokták. Utána sok-sok játék jött még, barátaimmal részt vettünk a tesztelésben, finomításban, folyamatos kommunikáció ment a fejlesztőkkel. Név szerint: ÁMANN RICHÁRD és PÉTER VIKTOR nagy örömmel vették a visszajelzéseket, amiből belátásuk szerint többet meg is fogadtak. Már akkor írtam egy nagyobb cikket a [Társasjáték Facebook csoportba](#), és minden bizonnyal az egyre sikeresebb Kickstarter kampány révén megszaporodó, különböző

portálokon megjelenő cikkeknek köszönhetően egyre többen szerették volna kipróbálni a már majdnem kész játékot. Így az ennek a lehetőségnek teret adó [Anduril Lángja klubban](#) én is egyre gyakrabban mutattam be az érdeklődés tárgyát. Végül a sikeres Kickstarter kampányt, valamint az azt követő folyamatok lezárását megünneplő záróbulin találkozott mindenki, aki valamilyen formában részt vett ebben az egész projektben. Jó volt látni és megismerni a sok embert, akik mind beletettek valamit a végeredménybe, vagy esetleg ők maguk is a végeredmény részesei lettek. Talán az összes karakter képe – bűvészek és segítők, akik megjelennek a játékban – létező személyről lett mintázva.

Jó volt látni és hallani, hogy a munkában résztvevők milyen komolysággal és tisztelettel vették ki részüket a feladatokról mind a játék, mind a közönség felé. Aki követte a Kickstarter kampány során és azóta is folyó kommunikációt, az tudja, miről beszélek. A legapróbb részletekig megpróbálták figyelni a támogatók észrevételeire, kéréseire. (Például a női mérnökasszisztens nadrágjának szegélyvarrása is téma volt.) Egy szó mint száz, a srácok, no meg persze a lányok hihetetlen profi munkát végeztek. Nemzetközi színvonalú volt maga a kampány, de minden egyéb is. Mindezt úgy, hogy elsőjátékos kiadók. Maximálisan követendő példa. Büszke vagyok, hogy magyarok ilyen tudtak letenni az asztalra, és örülök, hogy bármilyen apró kis szegmensében, de részt vehettem benne.



Kérek mindenkit, hogy bocsássa meg nekem a hosszú és személyes hangvétellű bevezetőt; ígérem, innentől csak a játékról esik majd szó.

A kampány végeredménye

Maga a játék végül két verzióban látta meg a napvilágot. Mindkét verzió tartalma sok plusszal bővült a kampány során. A játék dobozának kinyitása után látható, hogy mennyire teli van az a játék tartozékaival, amik mind-mind gyönyörűen kivitelezettek lettek. Van egy ILLUSIONIST BOX, ami az alapjátékot tartalmazza, valamint az első beépített kiegészítőt – vagy inkább hívható modulnak –, a DARK ALLEY-t. A másik kiadás a LEGEND BOX, ami az előző verzióhoz képest már a második modult, a MAGICIAN POWERSt is tartalmazza, tehát ez a teljes játék. Ha jól értettem az elmesélések alapján, akkor eredetileg csak a teljes verzió létezett, amiről már a próbajátékok, idegenekkel történő játszatások, tesztelések során gyorsan kiderült, hogy avatatlanoknak elsősre túl sok. Így született meg végül egy DARK ALLEY és MAGICIAN POWERS nélküli, rövidített (5 forduló a 7-ből) verzió. Mint a bevezetőben írtam, én ezt ismertem meg elsősre, de már ezt elégnek éreztem: egy korrekt eurogame nem kevés szabállyal, de tapasztalt játékosoknak befogadható – megismeréshez pont elég. Szerencsémre nem álltam itt meg, és végül a DARK ALLEY is kipróbálásra került, majd egy későbbi alkalommal a MAGICIAN POWERSszel a teljes játék is. Mindkettő önmagában jelentősen dob a játék komplexitásán, a kombinációs lehetőségeken, a teljes játékelményen. Visszagondolva már nem értem, hogy hogyan érezhettem az alapot elégnek. Mintha a két modul külön-külön még egyszer akkora élményt adna a játékhoz, mint maga az alap, így 300%-os eredményt érve el. Láttunk már ilyen modulos megoldást, például a FRESCO esetében, ahol az alap, modulok nélkül, nekem nem nyújtott akkora élményt, hogy elégnek éreztem volna, így ott kötelezőnek tartom a modulok használatát. De az ötlet jó volt; úgy érzi az ember, hogy többet kap. Jelen esetben nem arról volt szó, hogy ilyen módon adjanak többet, hanem hogy a modulok leválasztásával adjanak kevesebbet. Ebből a szempontból én a THROUGH THE AGES: A STORY OF CIVILIZATIONhoz hasonlítanám, ahol létezik egy Simple (I. kor végéig), egy Advanced (II. kor végéig) és egy Full (III. kor végéig) mód. Ahogy ott, úgy itt is indokolt a lépcsőzetes betanulás, mert a teljes játék egyszerűen olyan összetett, hogy ember legyen a talpán, aki az egészet egyszerre megtanulja, minden részletében fel is tudja utána idézni, majd minőségi játékkal le is játssza azt. Ahogy a THROUGH THE AGES sem teljesen kiegyensúlyozott, jó játék, ha mindig csak az I. kor végéig játsszuk le, úgy fontosnak tartom, hogy a lépcsőkön végig is menjünk, ne álljunk meg félúton a TRICKERIONnal sem, mert a teljes játék nyújtja a "varázslatot".



A teremtett világ, látvány, hangulat

Íme a történet:

„Magória évtizedekkel ezelőtt nyüzsgő város volt, az illúzió fővárosa. Mostanra azonban régi dicsőségének csak az árnyéka maradt meg. Az aranykor véget ért azon a napon, amikor a Nagy Dahlgaard, a város önzetlen segítője és a történelem legnagyobb illuzionistája rejtélyes módon eltűnt végső fellépése fináléjaként. Azóta senki sem hallott róla.

Egészen mostanáig.

Egy éjjel négy tehetséges illuzionista, a mágia különböző területeinek mesterei, titokzatos meghívást kaptak. Dahlgaard maga hívta össze őket, hogy felfedje előttük a titkot, amelyet egy életen át őrzött: az igazságot a Trickerion Kristályról, az ő ragyogó, borostyán erekléről. A Kristály ugyanis sokkal több volt, mint egy kabala, aminek sokan hitték. Elárulta, hogy a Kristály természetfeletti intelligenciával, gyorsasággal és megfigyelőképességgel ruházta fel tulajdonosát. Dahlgaard titka csak része volt a nagy tervnek: azt szeretné, ha a halála után Magória újra az illúzió fővárosaként tündökölné egy arra méltó Bűvész irányítása alatt, aki egyben a Trickerion Kristály és egész örökségének birtokosa lesz. Az örökös személyét a négy illuzionista közül választja ki egy ötletes, hírnévért folyó versenyben.

Vajon kiben van meg a tehetség, hogy a következő Legenda legyen?”

Nekem elég. Ennél többet nem várok egy ilyen eurótól. Szerintem, mint témaválasztás, ez telitalálat. Nemigen ismerek más bűvészes témával foglalkozó játékot, vagy ha van is pár, biztos nem annyi, mint ahány farmgazdálkodást szimuláló játék. Ebből a szempontból egy ritkasággal állunk szemben. Az, hogy ebbe ki mennyire tudja magát beleélni, az személyes kérdés. Azt tapasztaltam, hogy a többségnek ez gond nélkül menni szokott. Azt azért szem előtt kell tartani, hogy ez egy eurojáték, így a piacon beszerzett alapanyagokból a műhelyünkben előkészített, majd a színházba berendezett trükkök végül nem kerülnek "valóban" előadásra, nem fogjuk egyik játékosársunkat sem eltüntetni az asztal mellől. Ezt hallottam már felvetett kritikaként, amivel én nem értek egyet, mert szerintem az sem tematikusabb, mint amikor az AGRICOLÁban megsütöm a zöldséget, és kapok érte 3 ételt. Valójában egy narancssárga színű fakorongot cserélek le 3 tányért ábrázoló kartonkorongra. Egy eurojáték általában ennyire tematikus, amiben én sosem láttam kivétlivalót.

Mint mondtam, a milióbe való beleélés személyfűgő, de a készítő megtehető, amit tehettek, köztük is FARKAS VILLŐ, aki ha nem is teljesen, de javarészt egyedül felelt a látványvilágért. Részletgazdag, kétoldali játéktábla, ami igaz a saját játéktáblánkra, valamint a megszerezhető plusz játéktábla-bővítményekre is. A trükk-kártyák képei lettek szerintem a legszebbek, ezek dobznak igazán sokat, hogy elképzelhessük fejben, hogy mi is mehetett le aznap este azokban a színházakban.

Csak hogy kritikus is legyek: az említett részletgazdagság néha lehet tanulást akadályozó, zavaró tényező, ami jelen esetben szerintem nem komoly fenyegetés, gyorsan megszokhatók, kiismerhetők és átláthatók a játékelemek. Ha bárkinek ez gondot is okozna elsőre, szinte biztosra veszem, hogy második játékra már emlékezni sem fog ezen aggályaira.

A grafikai megjelenés nekem nagyon tetszik, de hozzá kell tennem, hogy kicsit rendhagyó az egész – ilyen rajzoldási stílussal, képi megjelenéssel nem gyakran találkozunk egy játékban, így azt is megértem, akinek ez elsőre furcsa. Nekem kifejezetten tetszett ez az eredetiség; egy újabb ritkaság.

Hogy is működik a mágia?

Egy korábbi számban épp a [MOMBASÁRÓ](#) írtam, ami hasonló módon szimultán akcióválasztási mechanizmust használ. Ritkán találkozom ezzel a mechanizmussal (eddig talán csak a DUNGEON LORDS volt ilyen), mégis most egyszerre kettővel futottam össze.



A játék során ne a 4 paklit kelljen bújni, egymás kezéből kikapkodva azokat. Ez jó ötlet, és fontos a tervezéshez. A saját játéktáblánk ad helyet még a nyersanyag-tárolónknak, ahol a trükkök által megkövetelt alapanyagokat tárolhatjuk el. A saját táblánk bővíthető még a specialisták tábláival, ha sikerül újakat felfogadnunk.

A sorrend tehát a következő lesz: új, jobb, magasabb szintű trükk-kártyákat próbálunk megszerezni, majd ezek alapanyag-igényét próbáljuk meg kielégíteni a piacon. Ha rendelkezünk a szükséges anyagokkal, feltölthetjük a trükköket trükkjelzőkkel, amiket végül a színházlapokra próbálunk feltenni. Előadásakor innen kerülnek le a jelzők, cserébe adva a trükkön látható jutalmakat. Pár mondatban így zajlik ez az előállítási folyamatot szimuláló játék.

Kicsit részletesebben: tesszük ezt mind úgy, hogy minden forduló elején el kell döntenünk, hogy a felhasználható munkásainkat a játéktábla mely akcióterületére szeretnénk majd elküldeni. Tesszük ezt kártyavezérelt módon, képpel lefelé helyezve a saját játéktáblánkra. Ezután következik a felfedés fázis, amikor kiderül, hogy ki mit is tervezett arra a körre. Majd játékosrendben egyesével helyezzük fel munkásainkat a tervezett akciók végrehajtására. Itt több minden befolyásolhatja a munkások felrakásának sorrendjét. Látjuk, hogy ki melyik munkását szeretné még ugyanarra az akciómezőre küldeni, mint mi, valamint a körünkben tervezett akcióink általában összefüggnek, egy bizonyos sorrendet követve akarjuk végrehajtani őket. Az akcióterületek mindig a játékoszámunk megfelelő számú akciómezőt tartalmaznak, így általában ritka a kiszorulás lehetősége, mivel egyesével tesszük fel a munkásokat – legrosszabb esetben az utolsó helyre beférünk. De ez az, ami nem mindegy, hogy melyik helyre is jutok be. Itt jön a játék egyik egyedisége, mert a megszerezhető akciómezők különböző mennyiségű elkölthető akciópontokat adnak. Aki elsőként megy egy helyszínre, az +2 akciópontot költhet el ott. Ugyanígy az sem mindegy, hogy melyik munkásunkat hova küldjük, mert itt is akciópont-eltérés van közöttük. A Bűvésznőnk 3, a specialisták 2, míg a segédek csak 1 akcióponttal rendelkeznek.

Végső soron mindig a lehelyezett munkás és a megszerzett akciómező összege mondja meg, hogy mennyi akciópontot költhetünk el. Nagy pozitívum, hogy a munkásaink eltérősege máshol is szerepet kapott, így tényleg jól meg kell fontolni, hogy kit mire is szeretnék használni.

A játékban 5 eltérő akcióterület található, amikre kiküldhetjük embereinket. Fussuk át ezeket gyorsan:

- » **Downtown:** Központi terület, itt tudunk új specialitákat és segédeket felfogadni. Úgyszintén itt van lehetőségünk új trükkök megtanulására, valamint itt szerezhethetünk pénzt.
- » **Market Row:** Itt a már megtanult vagy csak kiszemelt trükkök nyersanyag-igényét szerezhethetjük be, vagy ha valami nem kapható, rendelhetünk a következő fordulóra.
- » **Workshop:** Ezek az akciómezők a saját játéktáblánkon vannak, így itt valójában nincs verseny. Itt tudjuk előkészíteni a megtanult trükkjeinket, ha rendelkezünk azok nyersanyag-igényével. Mivel az előkészítés gyakran szükséges lépés a Theater akciómező előtt, így igazából erre az akciómezőre is verseny van az időszűke miatt.
- » **Theater:** Speciálisabb akciómező, eltér a többitől. Itt tudjuk a már előkészített trükkjeinket, pontosabban azok jelzőit a kiválasztott színházakba bevinni, az azt jelképező színházlapokra feltenni. Ennek megkötései vannak, és a felhelyezés pillanatában több dologra is figyelni kell. Ha jól csináljuk, kapcsolatokat hozhatunk létre más, már felkerült trükkjelzőkkel, a trükkjeink úgymond összekapcsolódnak. Ez afféle játék a játékban rész, amit elsőre nem egyszerű átlátni, de később ez ad egy kis fűszert a dolognak. Itt adhatunk elő bűvészünkkel egész színházlapokat, vagyis az azokra felkerült összes jelzőt.
- » **Dark Alley:** Csak az első modul használatával bekerülő akciómező. Itt tudunk plusz, speciális megbízaskártyákat szerezni, amik által akár több embert is küldhetünk ugyanarra az akcióterületre, sőt valamilyen érdekes, egyedi képessége is lesz ott a kártyának köszönhetően. Cserébe ezek a kártyák egyszer használatosak. Itt tudunk a próféciaikba is beleszólni. Ezek afféle események, amik minden forduló elején lépnek életbe, vannak hatással arra, egészen a forduló végeztéig. Ezeket láthatjuk előre, hogy mik lesznek, de itt akár módosíthatjuk érkezési sorrendjüket is.

A helyszínek végigjárása után, a forduló végeztével mindenki megfizeti a munkásai bérét – tehát fellelhető etetési mechanizmus is a játékban. Habár a pénz szűk keresztmetszet, ezt az etetési mechanizmust mégsem tartom olyan kényszerítő hatásúnak, mint más játékokban (pl. AGRICOLA), általában nehézségek nélkül teljesíthető. Ha valami miatt mégsem úgy alakulnak a terveink, ahogy akartuk, akkor is adott a lehetőség, hogy a munkásainkat inkább mégsem használjuk ebben a fordulóban, megspórolva az aznapi bérüket.



Található a játékban még egy egyedi erőforrás, a Trickerion Kristály, a sárga akrilkavics. Leggyakrabban ez is az előadások jutalma. Hasznos, mert a legtöbb helyen plusz akciópontként használhatjuk fel. De itt jön a képbe a második modul is, a MAGICIAN POWERS, ahol ezek a kristályok lehetőséget adnak nekünk plusz aktív vagy passzív tulajdonságok megszerzésére. A sárga kavicsok kártyahelyeket nyitnak meg a saját játéktáblánk oldalán, ha nem költjük el azokat. Ezekre a kártyahelyekre tehetjük le a Magician Power kártyákat, jelezve, hogy innentől rendelkezünk azok képességével. Ezek a képességek sok változatosságot adnak a játéknak, igencsak elmélyítik azt. Így a teljes játékban a Trickerion mint misztikus erőforrás tematikusan fontosabb szerepet kap.

Mindenképp szót szeretnék ejteni még egy érdekes ötletéről. A játék folyamán sokszor szerepet kap az aktuális presztízspontjaink száma (győzelmi pont), mert a magasabb szintű trükkök és Magician Power kártyák megszerzése, használata fix pontszámhatárokhöz van kötve. Két ilyen küszöböt is át kell lépnünk, ha szeretnénk a harmadik szintű kártyákkal játszani. Nem érdekes tehát sokáig készülni, kívánni a presztízspontok begyűjtésével, mint általában más eurojátékokban, hiszen a játéknak ezen mechanikája egy dinamikus felemelkedést követel meg, nem pedig egy, a végére időzített rakétabegyűjtást. Ez persze megköti a lehetőségeket – nyerni első szintű alaptrükkökkel nem lehet –, cserébe ívet ad a játéknak. Tényleg átérezhetjük, ahogy egyre profibb bűvészekké válunk. Ezzel ellentétesen, vagy inkább összhangban, a játékosrend alakulása is a presztízspontoktól függ fordulóról fordulóra.



Érdekesség

A játék ötletének alapjául a 2006-os, méltán népszerű és sikeres CHRISTOPHER NOLAN film, [A tökéletes trükk \(The Prestige\)](#) szolgált. A film két bűvész élet-halál párharcát mutatja be HUGH JACKMAN és CHRISTIAN BALE főszereplésével. Ajánljuk!

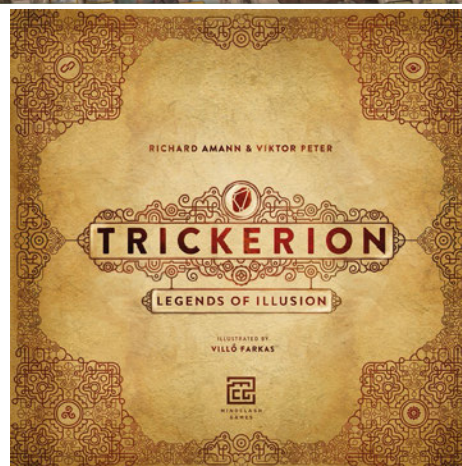
Afféle "catch-up" (felzárkózást elősegítő) mechanizmus, hogy a pontban leghátsó lesz az első a következő fordulóban, a pontban második leghátsó lesz a második, és így tovább. Vegytiszta eurojátékhoz képest szokatlan, hogy nem szólhatunk bele a körsorrendbe, akár akciópontokat áldozva sem, de mindenképp eredeti megoldás. Egyszer azt követeli a játék, hogy minél előbb szerezzünk pontokat, hogy a küszöbököt átlépve fejlődjünk, máskor pedig éppen hogy maradjunk le játékosársaink mögött, hogy a következő fordulóban előbb indulhassunk. Nehéz jól egyensúlyozni ebben a kettősségben.

Említsük meg még a kétszemélyes opcióhoz adott módozatot, ami még a kampány alatt került a játékba. Valóban jól sikerült kis modul ez is, két személlyel mindenképp ajánlott, megismerése után belátható, hogy ezzel jobb lesz a játék ennél a játékoszámnál.

A mutatóvagy összképe

A játék már az alapverzióval teljesíti a gamer kategóriát. Személyes tapasztalat alapján a lépcsőzetes megismerést ajánlom, talán még a legtapasztaltabb játékosoknak is – de mindenképp a teljes játékot ajánlom jó szívvel. A teljes verzió viszont olyan mélységeket és komplexitást rejt, cserébe kicsit sem rövid játékidő mellett, hogy ajánlani tényleg csak a kitarító, heavy gamereknek ajánlom. Az összetettség természetesen igen jó újrajátszhatóságot is eredményez mellékhatásként. Ítéletet eleve a teljes kép ismerete után szabad csak mondani, így remélem, többen megfogadják, és veszik a fáradságot a kipróbálásra. Persze sok idő és energia megismerni, de a kérdés ilyenkor mindig a kapott élmény/idő aránya. Az én ítéletem szerint bőven megéri a befektetett időt, ami tapasztalattal javulhat, játékosonként 1 óra alá vihető, ami már nem extrém sok, főleg, ha az élmény ezzel arányos. Sok dolog, így a grafikai megjelenés, az átláthatóság, az ilyen szintű komplexitás szükségessége, az ebből adódó játékidő hossza személyes megítélés kérdése. Nekem ezekkel semmi bajom, tetszik a játék minden aspektusa, szívesen veszem elő (ha nem is heti rendszerességgel), hogy pár órára bűvész legyek. Emellett elismerem, hogy egyértelműen nem való mindenkinek, nem egy könnyen tanulható, elegánsan egyszerű, gyors játék. Nem lehet és nem is kell, hogy minden játék az legyen. Bízom benne, hogy ezen sorok eljutnak azokhoz, és meggyőző erejűek lesznek azoknak, akiknek ez a játék valóban készült. Ahogy nekem, úgy nekik is kimagasló, egyedi élményt adhat.

DannyT



Trickerion: Legends of Illusion

Tervezők:	Ámann Richárd és Péter Viktor
Megjelenés:	2015
Kiadó:	Mindclash Games
Kategória:	Szimultán akcióválasztós játék
Ajánlott életkor:	14+
Játékosok száma:	2-4
Játékidő:	60-120 perc



kiadói oldal



board game geek



MINDCLASH GAMES

A Mindclash Games támogatásával





Magyar népmesék

Kis ország vagyunk, de a kultúránk gazdag. A magyar kultúránk szerves részét képezik népmeséink, melyek mélyen gyökereznek az ősi hitvilágban, a magyar mondavilágban, illetve visszatükrözik azt a sok évszázadnyi szenvedést, amit a legszegényebbeknek – akik e mesék őrzői és továbbvivői voltak – el kellett viselniük. Hatalmas lépés volt kulturális identitásunk megélésére irányába az, amikor még a pártállami időkben, az 1970-es évek végén JANKOVICS MARCELL értő vezetésével megindult a népmesék rajzfilmes adaptációjának elkészítése, majd megjelentek az első rövid filmcsek a televízióban. Még én is emlékszem, hogy mekkora örömmel vártuk az újabb és újabb epizódokat, és csodálkoztunk rá arra, hogy a korábban kicsit avas, kicsit régmúlt, ódivatú meséket lehet ám frissen, viccesen, élvezhetően is tálni.

Mesebeli játék

Az elmúlt években játékaikról ([KARD ÉS KORONA](#), [PÓKHÁLÓ](#)) már ismertté vált LENHARDT BALÁZS játékkervező jó érzékeléssel nyúlt a témához, és ismerte fel, hogy a MAGYAR NÉPMESÉK tulajdonképpen mindig is arra várt, hogy egy jó társasjátékot készítsen belőle valaki; úgy is mondhatnánk, hogy a téma társasjátékká alakításért kiáltott. És bár voltak korábban is próbálkozások arra, hogy népmesei alapokon játékot hozzanak létre ([VILÁGGÁ MEGYEK A MAGYAR NÉPMESÉK ÚTJÁN](#), [TÚL AZ ÓPERENCIÁN](#)), az eddigi legátfogóbb kísérletet a most bemutatott játék tette ebbe az irányba.

Ahogy az előbb írtam, a szerző bátran nyúlt a témához... bár néha az az ember érzése, hogy ezt talán óvatosabban kellett volna. De haladjunk sorjában, előbb nézzük, mit tud a játék!



Egyszer volt, hol nem volt...

A játékszerző bátran és szabadon gyúrja össze a legismertebb népmesei elemeket, hősöket, tárgyakat egy játékká, és hoz létre egy alapvetően dob-és-lép mechanikájú játékot, amit a karakterek különleges képességei és a teljesítendő küldetések színesítenek.



A játéktáblát elhelyezzük az asztalon, majd mindenki kiválaszt egy-egy mesehőst, akinek elveszi a karakterlapját, illetve kis kartonfiguráját elhelyezi a kezdőmezőn, a Faluban. A karakterlapok két célt szolgálnak: egyrészt tárolják azokat a kellékeket, amelyekre a játékban szükség lesz; illetve emlékeztetik a játékost arra, hogy milyen különleges képessége van az egyes karaktereknek. A kellékek többfélék lehetnek, de amivel a legtöbb ki-be pakolgatás zajlik, azok a pogácsák (feltételezem, jóféle hamuban sült), a jó tanácsok (ezt meg talán egy öreg néne adja az erdőben) és az aranypénzek. Mindegyik más-más célra kell, illetve használható fel. A pogácsát akkor adjuk be a közös készletbe, amikor piros mezőn haladunk át, illetve átválthatók lépésre, megnyújtva a kockánk dobása által biztosított lépéstávolságot. A jó tanáccsal megnövelhetjük dobásaink értékét akkor, amikor ún. szerencsedobásra kerül a sor. A pénzért meg – mi mást is tehetnénk? – vásárolhatunk. Egyébként e három kellék egymás között megadott átváltási árfolyamon becserélhető.

A játékosok még húznak gyorsan egy küldeteskártyát, majd kezdődhet a játék. A küldetések általában azt várják el a játékosoktól, hogy vagy szerezzenek meg egyes (varázslatos) tárgyakat (pl. csákány), és vigyék el azt egy megadott mesebeli lényhez (ebben az esetben a törpéhez), vagy menjenek el egy adott helyre, és ott mérjék össze az erejüket, szerencséjüket egy ott lévő valakivel.

Ezen a vándorúton segítségünkre vannak még a játék elején kiválasztott kezdőtárgyak, mint pl. a furulya, a bot, a tarisznya, amelyek mind jó szolgálatot tesznek majd az út során (pl. a tarisznyába több étel fér, és ezért az adott mezőkön, míg mások csak 1 pogácsát kapnak, mi 2-t vehetünk fel, és így tovább).



A játék érdekessége – és ennyiben a korábbi dob-és-lép játékokhoz viszonyítva újítása –, hogy 3 féle kockát használ: egy majdnem átlagos hatoldalút a lépésekhez, egy kék hatoldalút akkor, ha újra léphetünk, és egy nyolcoldalú kockát a szerencsedobásainkhoz. Viszont a játékban alkalmazott újítások ezzel nagyjából ki is merültek, a többi mechanikai elem jól ismert, jól bejáratott, sőt, a mai társasjátéktervezők körében már inkább hanyagolt, tradicionális elem.

Útnak indulok

Azaz dobok a fehér kockával, amelynek különlegessége, hogy nincs 6-os oldala, helyette én választom ki, hogy 1-től 5-ig mennyit akarok lépni. A lépéseimet a dobott érték határozza meg, illetve hogy megnyújtottam-e azt egy jókor kijátszott pogácsával, netán a terület, ahol járok, nem akadályozza-e a mozgást (pl. az Üveghegy igen brutális, a maga -2-es módosítójával, ami azt jelenti, hogy gyakorlatilag csak a 3 vagy a fölötti dobásokkal tudok egyáltalán elmozdulni a helyemről, de hát ez teljesen érthető, sőt reális, az Üveghegy bizony nagyon csúszik...).



Az út során – attól függően, hogy épp milyen mezőre lépünk – felvehetünk pogácsát, jó tanácsot, aranypénzt és még tárgyakat, sőt, varázstárgyakat is, illetve állatok is csatlakozhatnak hozzánk, de mindezekből maximum 5 lehet nálunk. Amire nem tér ki a szabály, de lehet, hogy csak én nem találtam meg hosszú böngészés után sem, hogy kidobhatók-e tárgyak a karakterlapomról, vagy ha az egyszer betelt, akkor a játék végéig azokkal vagyok "megáldva". Erre sajnos nem ad választ az a szabály, hogy ha már van egy olyan lapkám, amit fel kellene vennem, akkor helyette pogácsát vagy jó tanácsot kapok.

A játékban egymás után lépve haladunk, sok interakció a játékosok között nincs (hacsak az egymás közti csere-berét nem tekintjük annak), így mindenki a saját céljára (vagyis a mindenki számára ugyanazon célra) koncentrálni halad előre. Az erőforrások nem korlátosak, így nem fordulhat elő, hogy egy varázstárgy elvittelekor valakinek nem jut – ez a játék gyerekbarát jellegét erősíti. Aki mégis több interakciót akar, annak a szabály felajánlja, hogy vezessék be a bátorságpróbát: amikor két játékos azonos mezőre lép, kockadobással döntik el, hogy ki adjon a másiknak át egy pogácsát.



A pályán van egy pár különleges, ún. kalandmező, amit mesebeli lények és alakok foglalnak el. Ha ide lépünk, sor kerül a szerencsedobásra: először is megnézzük, hogy van-e a mezőnek módosítója, tehát le kell-e vonni a dobott értékből, netán hozzá kell adni (segítő szándékú alakoknál van ez így). Aztán dobunk a sárga nyolcoldalú kockával, kiszámoljuk az eredményt, esetleg még adunk hozzá jó tanácsot, és megnézzük, hogy milyen következménye van a végeredménynek: veszíthetünk vagy kaphatunk tárgyat, kaphatunk pogácsát vagy jó tanácsot, esetleg kimaradhatunk egy körből.

Van még pár szabály arra nézve, hogy pl. az Óperenciás tengeren csak úgy lehet átkelni, ha az Aranyhal segít nekünk, a szakadékon át csak kötéllal vagy madártollal lehet átjutni stb.



Ha teljesült a küldeteskártya feladata (tehát pl. elvittük a macskát az öregemberhez, ami praktikusán úgy működik, hogy ellépkedtünk a macskához, ott felvettük azt, és a karakterlapkánkra tettük, majd ellépkedtünk az öregemberhez, ahol meg neki adtuk azt), elindulhatunk a célmező felé, ami mindig a Vár. Ide viszont csak akkor érdemes elérkezni, ha már nálunk van a belépéshez szükséges kellék vagy kellékek. És még ekkor is az a feltétel fenn kell, hogy álljon, hogy 8-ast kell dobunk a nyolcoldalú kockával ahhoz, hogy bejussunk, ellenkező esetben kint maradunk (viszont kapunk egy jó tanácsot). A játék abszolút nyertese az, aki először bejut a Várba, második helyezett nincs.

A szabály az szabály

Pár szó a szabálykönyvről. Egészen a 3. oldal közepéig jó a leírás sok képpel, és érthetően, követhetően, aztán a szabály elmerül a részletek fejtegetésében, és követhetlenné válik. Ezt egy 5 éveseknek szánt játéknál nem szabadna így, de én is férfiasan bevallom, hogy amikor hazafelé utaztamban elővettem a szabályt, hogy mire hazaérek, tudjam, inkább viszszatettem a táskámba az ominózus 3. oldalra érve.

Holott a játék nem olyan bonyolult, egészen egyszerűen nem segíti a megértést az, ha minden tárgynál leírjuk, hogy mit csinál részletesen, például hogy: "+2-t ad a szerencsedobáshoz a varjúnál, átrepülhetsz vele a szakadék felett, egy saját állatot galambra változtat, és a griff nem kér tőled pogácsát." Hogy mi van???

Jobb lett volna előbb leírni, hogy (1) vannak a tárgyak, amiknek hatása van, (2) itt és itt kell majd őket elővenni és használni, (3) leginkább a dobások eredményére hatnak, és (4) akit részletesen érdekel, lapozzon az utolsó oldalra. Így sajnos előbb tudjuk meg, hogy a madártollal a griff nem kér tőlünk pogácsát, mint hogy elmagyarázzák nekünk, hogy van egy griff, aki pogácsáért átvissz minket egy rövidebb úton a Vár felé.

Mi ezt úgy oldottuk meg, hogy második olvasat után azt mondtam: kezdjük el, aztán meglátjuk. És meglátuk, és rájöttünk, hogy a játék nem túl bonyolult (ellentétben a szabállyal), és a jó játékhoz nem kell minden részletet előre tudni.

A MAGYAR NÉPMESÉK magyar televíziós rajzfilmsorozat, amelynek ötlete MIKULÁS FERENC stúdióvezető fejében fogant meg. A tervező, rendező, szakértő JANKOVICS MARCELL volt. A MAGYAR NÉPMESÉK (1977-től) felejthetetlen népmesei történeteket dolgoz fel ötletesen, és a mesék eredeti humorát egy kis képi humorral szövi át. A PANNÓNIA FILMSTÚDIÓ KECSKEMÉTI MŰTERMÉNEK egyik legnagyobb sikere, mely a hazai rajzfilmgyártás aranykorából való. MIKULÁS FERENC elmondása szerint a sorozat létrejöttéhez hozzájárult az idő szelleme, mert akkoriban felkapottá váltak a néprajzi témák. Valamint az is tényező volt, hogy a fiatal filmstúdióknak nemigen volt anyagi kerete forgatókönyvek-re a kezdetekben. Fontos volt még az alkotók által kedvelt paraszti kultúra kincseinek megmentése is. Az időközben Kft.-vé alakult KECSKEMÉTFILM jelenleg is készíti a sorozatot, melyből 2011-ig 100 rész jelent meg.

Forrás: [Wikipédia](https://hu.wikipedia.org/wiki/Magyar_népmes%C3%A9k)



Kincs, ami nincs

A MAGYAR NÉPMESÉK rajzfilmsorozat egy kincs. Értő kezekkel, ügyesen kell hozzá nyúlni, hiszen ebből az alapanyagból csak egyszer lehet társasjátékot csinálni, egy második azonos témájút már nem vesz fel az aprócska magyar piac. Ha ez nem olyan, ami tuti siker ér el, akkor egy esély bizony hosszú időre elveszett.

Én úgy érzem, sajnos ez utóbbi következett be. Bevallom őszintén, nekünk bejött a játék, élveztük, végigizgultuk, és persze, volt egy kis retro érzés, de azért pl. a Várba érkezéskor hatalmas ordítás szakadt ki belőlünk, amikor kisebbik fiam elsőre 8-at dobott (az ügyeletes mázlista a családban, jegyzem meg halkan). Egy kis hibának azt találtuk, hogy aki lemaradt, nagyon nehezen vagy sehogy sem tudott visszapaszkodni és ledolgozni a hátrányát.

Viszont azt is tudom, hogy többek visszajelzése szerint kezdő játékosoknak (akik egy KI NEVET A VÉGÉN?-ről lépnének ide fel egy szintet) kicsit nehezen érthető – és nem a szabály, csak a szabálykönyv. A gamereknek persze nem elég gamer ez a játék, de ez nem is volt cél.

Ami ennek a játéknak a nagy érdeme, hogy jól ráértett arra, hogy mi kell a népnek. Egy jól csengő név (megvan), egy szép design (pipa), végül egy nem túl nehéz és könnyen érthető, bevett mechanika (a kockadobás), ami emlékeztet a mai apukák és anyukák gyerekkori játékaira, viszont behoz egy-két mai elemet is (karakterlap és különleges képességek, küldetések) anélkül, hogy a meglévő mechanikákon túllépve kísérletezésbe kezdene. Hogy ezt miért nem tudja könnyen kommunikálni a szabálykönyv, az rejtély. Biztos vagyok benne, hogy ha a szabály leírását a szerző megosztotta volna az egyre növekvő társasjátékos online közösség jónéhány random kiválasztott tagjával, tudtak volna jó tanáccsal szolgálni. És akkor nem maradtak volna benne olyan – nem tudok más szót rá – igénytelenségek, mint a Fábólfaragott Péter a karakterlapon (így, rövid o-val) és Ilyés (sic!) Gyula elírt neve.

Ami viszont szerintem kifogástalan, az a design. A már sok játékból ismert magyar grafikus, GRACZA BALÁZS keze most sem hibázott. A [SÁRKÁNYTOJÁS](#), az [IMPERIA](#), a [DUDAB](#) és a [PÓKHÁLÓ](#) után – bár persze adott mintákból, de – csodaszép táblát és egyéb alkotórészeket tett le elé, a tábla kifejezetten szemet gyönyörködtető.

Összességében azt mondom, hogy a játék jó, de sok energiát fog igényelni, hogy tényleg el is jusson a célközönséghez, és ők értékeljék és élvezzék a játékot, mert megérdemli. Mi a magunk részéről most megtettük, amit tudtunk, hogy a játék ismertté váljon.

drkiss



Magyar népmesék

Tervező:	Lenhardt Balázs
Megjelenés:	2015
Kiadó:	Kard és Korona Kft.
Kategória:	Dobj-és-lépj játék
Ajánlott életkor:	5+
Játékosok száma:	2-6
Játékidő:	60 perc



A Kard és Korona támogatásával



Időfutár

Rendkívüli megértést szeretnék most kérni a tisztelt olvasóktól, ugyanis különösen nehéz helyzetben vagyok. Adva van egy magyar fejlesztésű játék, amely mindig örömmre ad okot. Adott egy, a játék háttértörténetét adó, sikeres ifjúsági regénysorozat (GIMESI DÓRA, JELI VIKTÓRIA, TASNÁDI ISTVÁN és VÉSZITS ANDREA IDŐFUTÁR című ötkötetes regénysorozata), ami ismét csak üdvözlendő. És van két játékszerző, akikkel nem csak, hogy jóban vagyok (legalábbis remélem), de mindketten a magyar társasjátékos kereskedelmi piac egyik kulcscégének kulcsemberei. Ilyen peremfeltételek mellett játékkismertetőt írni nagyon óvatos megközelítést igényel, és bár megfogalmazok a cikkben helyenként néhány szubjektív kritikát, el kell ismernem, a játék sikerének őszintén drukkolok.

Mit visz az Időfutár?

Leginkább egy körzött. De ez nem ám egy szokványos, papírbolti tucattaneszköz, hanem egy mágikus körző, vagy valami olyasmi: már csak ez az alkatrész hiányzik abból az időgépből, amit a híres magyar feltaláló, Kempelen Farkas alkotott, és ami napjainkba repítette a játék egyik főhősét. A regényből, amelynek sztorijára (egészen pontosan az első kötetére) a játék épül, kiderül ugyanis, hogy Kempelen mester korából véletlenül hozzánk került Sándor bácsi, aki érthető módon semmi mást nem szeretne jobban, mint visszakerülni saját korába. Ehhez viszont kell az a fránya körző, amire – no persze, hiszen enélkül hol lennének a kalandok – többen is pályáznak, pl. azok, akik az időgép révén a jakobinusok kincsére fenik a fogukat. De hiába, mert a keresett tárgyat egy diáklány, Hanna találja meg egy lomtalanításkor. Innen indul a játék története, és követi a szereplőket végig a hajszán.

Hol máshol zajlana a történet – és a játék –, mint Budapest rejtelmes utcáin, terein. A játéktábla a főváros sematikus és elnagyolt térképe, amelyen kiemelt helyet a regény színhelyei kaptak, míg egyes látványosságok egyáltalán nem szerepelnek rajta (szerintem nem csak nekem tűnt fel, hogy a Jászai Mari tér alól eltűnt a Parlament). A kis műanyag talpba tett figurákat felrakjuk a táblára, jókat, rosszakat egyaránt, majd kezünkbe veszünk 3 kártyát, és egymás után sorra kerülve végrehajtjuk akcióinkat.

Időgép alkatrésze: Földgömb



Kempelen Farkas Wolfgangus Franciscus de Paula név alatt született Pozsonyban. Filozófiát, jogot tanult, a rézmetszést gyakorolta, de a matematika és a fizika is érdekelte. 1770 táján – elsőként a világon – beszélőgépeket szerkesztett, melyek a belenyomott levegőt az emberi hanghoz hasonló levegőrezgésekké alakították át. Az egyetlen megmaradt példány ma a müncheni Deutsches Museumban van. A beszédkeltő gép élethű, működő mása a Magyar Tudományos Akadémia Nyelvtudományi Intézetében, a Magyar kísérleti beszéd kutatás című állandó kiállításon tekinthető meg. Újabb találmánya volt a gőzkondenzátorral tervezett gőzgép, amelyet a bécsi Stubentornál állítottak fel. Buda vízellátásának javítására vízemelőt tervezett két szivattyúval. A Duna partján fúrt kutakból a mai Várbazár helyén felállított lóhajtásos szivattyúk húzták fel a vizet. Kempelen megszerkesztette a gőzturbina őseit, és 1788-ban benyújtotta találmányát II. József császárhoz.

Másik híres találmánya a sakkozógép, melyet 1769-ben készített. A Török néven híressé vált gépben ugyan egy ember is el volt rejtve, de ez a találmány újszerűségéből keveset von le, hiszen az ember nem volt a közönség számára látható, hanem rafináltan elhelyezett tükrök és rések segítségével belülről tájékozódott. Ötvösként, költőként, íróként és építészként is tevékenykedett (a budai vár egyes részeit ő építette újjá, ő tervezte a Várszínházat, a pozsonyi várban vízvezetékrendszert épített ki, és a schönbrunni szökőkutak is az ő alkotásai). Emellett nyomdai szedőládát, nyomtatógépet a vakok oktatásához és gőzgépet is készített. 1772-ben írógépet készített Paradis Teréz, a vak bécsi zongoraművész nő részére, mozgatható betegágyat épített a himlőben megbetegedett Mária Teréziának. Szegényen halt meg, mert I. Ferenc megszüntette támogatását, valószínűleg jakobinus kapcsolata miatt.



A kártyák a kulcs

Az egész játék lényege (és fő mechanikája) a kártyavezérelt akciók kiválasztása, amelynek során kártyákat játszunk ki magunk elé egymás ellen, vagy csak úgy. Ezek az akciókártyák több típusra oszlanak. Vannak a kék kártyák, amelyeken a jók, azaz Sándor bácsi csapatának tagjai szerepelnek. Vannak a pirosak, amelyeken a rosszak, a rettegett Felemásshazmú és bűntársai pózolnak. Vannak még szürke kártyák, ezeken olyan karakterek vannak, akik semlegesek, így bármelyik oldalt segíthetik vagy akadályozhatják. Vannak még a lila eseménykártyák, végül a zöld eszközkártyák. És ne feledkezzünk meg a legfontosabbakról: a sárga időgép-alkatrész kártyákról.

Az akciókártyák segítségével tudunk információt szerezni a többi játékos kártyáiról, illetve kártyát rabolni tőlük. A személykártyák gyengébb és erősebb akciókra képesek, attól függően, hogy a bábuk a táblán hol állnak és kivel tartózkodnak egy helyen. Így nem csupán az akciókártyák kijátszásával, de a bábuk mozgásával is befolyásoljuk a játék menetét, amennyiben megteremtjük azokat a feltételeket, amelyek között már a kártya erősebb akciója léphet életbe. A bábuk passzívvá is tehetők, ekkor nem mozgathatók, és nem számít, hogy egy adott helyen tartózkodnak.

A tábla két szélén, egy-egy sávon két különleges „bábu” mozog. Az egyik egy körző, amelyik a középső mezőről a jók kék vagy a rosszak piros mezőire irányába mozgatható (pl. a Rablás akciókártyával vagy simán csak azzal, ha valaki egy akciókártya erősebb akcióját játssza ki). Ennek a jelentősége, hogy attól függően, hogy a körző hol áll, annyi pontot még hozzá kell számolni a jók vagy a rosszak által megszerzett pontokhoz. A másik „bábu” egy homokóra, ennek funkciója a körök számának jelölése, de ha ez beér egy sávba (Selmechánya tárnáiba), akkor, ha valaki kijátssza a Robbanás kártyát, a játék véget ér.

A játék elején mindenki kap egy szerepkártyát, amely meghatározza, hogy melyik csapatban van. Ezt mindenki nyíltan kezeli. A játékosok tehát véletlenszerűen kerülnek a jó vagy a rossz oldalra, és ez határozza meg egész viselkedésüket a játék során, és ennek megfelelően mozgatják az egyes bábukat a táblán, illetve hajtanak velük végre akciókat.

Amikor egy játékos sorra kerül, 3 akciót hajthat végre, és ilyenkor választhat az alábbiak közül: bábu mozgatása, akciókártya kijátszása, laphúzás a pakliból, egy lap titkosítása (ennek az a hatása, hogy ezeket a lapokat nem lehet elhúzni tőlünk), a titkos lapok kézbe felvétele vagy lapjaink megmutatása a többieknek. A kézlimit egyébként a játékban 8 lap.



A játékosok bármelyik bábút mozgathatják, nincsenek a játékosokhoz tartozó bábuk, sokkal inkább helyzetek, együttállások, amiket ki lehet használni. Nagyobb létszám esetén a játékosok már nem egyénileg, hanem csapatban vesznek részt a játékban, és ilyenkor karakterüket is titokban tartják.



A játék feltétlenül jó olvasási készséget igényel, hiszen a végrehajtható akciók a kártyákra írva szerepelnek. A kártyák által adott akciók főleg további kártyák húzására, mások kártyáinak megnézésére, eldobatására, esetleg a dobott lapok átnézésére és felvételére stb. adnak lehetőséget. A játék stratégiai lehetőségei az akciókártyák többszörös egymásra hatásán alapulnak, de a játékban szerepet kap a blöff is. Miközben akciókártyák kijátszásával és a szereplők mozgásával befolyásoljuk a történetet, a körző birtoklásáért a táblán folyik a küzdelem.

A szerzők egyike, TUSKA MIKLÓS hosszú [interjúban](#) fejtette ki a játék elkészítésének történetét, és mesélt a kitalálás folyamatáról. Szerinte a körző utáni hajsz és az akciókártyák adják vissza legjobban a regény hangulatát: „A körző, ami a regény kulcsfontosságú eleme, a személykártyák kijátszásával mozgatható, így van egyfajta folyamatos huzavona érte a játékosok között. Mindenki magának akarja megszerezni, az időgép többi alkatrészével együtt, ami egyben a győzelem feltétele is.”

Itt vetném közbe egyik kritikámat, és említeném meg, hogy bár értem a szerzők koncepcióját, szerintem a játékban forgó kártyák számához képest viszonylag kevés ad valódi akciót. Példaként említem a Rablás kártyát, ami direktben megengedi a körző mozgását bármerre 2 mezővel, de ez szinte a kivételek közé tartozik. A legjellemzőbb akciók az új kártyák húzása, mások kártyájának megnézésése, eldobatása, elhúzása stb. És bár jó akció plusz 2 kártya felhúzása, nem jelent nagy előnyt, ha az a 2 felhúzott kártya is további kártyák felhúzására jogosít, amelyek kijátszásakor egy olyan kártyát kapok, amivel megnézhetem ellenfelem titkos lapjait – amelyek egyébként azt engedik meg neki, hogy megnézze az én titkos lapjaimat.

Az egész játékra – ahogy Miki is mondta saját szavaival – így rányomja bélyegét egyfajta titokzatos egymás méricskélése, töprengés, a forró kása macskamódra való kerülgetése, egy random “tánc” a kártyákkal, amelyek között csak elvélve jön elő valami, ami konkrét lépést, akciót, előnyt stb. ad. Saját ízlésem szerint – és most nagyon szubjektív vagyok – több olyan lapot tettem volna a játékba, ami nem közvetett, hanem direkt előnyt ad, bár világos számomra, hogy így egy-egy parti hossza megrövidült volna (tekintve, hogy előbb érte volna el egy-egy játékos a játék végi feltételt, a 8 győzelmi pont megszerzését). Mondjuk ez utóbbit növelve vagy variálva meg lehetett volna oldani ezt a kérdést.

A cél mindegyik játékosnál ugyanaz: minél több időgép-alkatrészt megszerezni, és vagy megadott pontszám elérésével, vagy egyéb esemény révén a játékot befejezni, és minél több pontot szerezni.

A játék véget érhet akkor, ha letelt a 7 kör, illetve akkor is, ha valaki elkészült az időgéppel, és bejelenti, hogy időutazásra kész. Az a bizonyos esemény, ami idejekorán véget vethet a játéknak, az a robbantás. Ezt kijátszva a Robbanószer kártyát maga elé helyező játékos – ha kártyája még mindig előtte fekszik, amikor újra rá kerül a sor – akciójával a játék véget ér. Mindhárom esetben pontozás révén derül ki a győztes.

Győzelmi pontokat a megszerzett időgép-alkatrészekért vagy a körzőnek a saját színű mezők felé mozgatása révén lehet kapni, és mivel kevés alkatrészt kell összegyűjteni, a tipikus az, hogy néhány pont különbséggel nyer a győztes és marad le a vesztes.

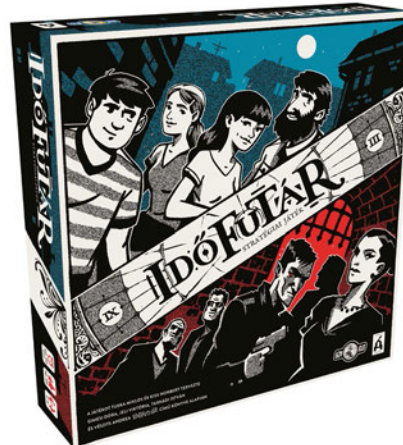
Időfutár lép és mattot ad

A már említett riportban MIKI úgy érvelt, hogy a regény hangulatát a szereplőin keresztül vitték a játékba, akik az akciókártyákra kerültek, és a történetbeli szerepüknek megfelelő képességekkel ruházták fel őket. Ezzel kapcsolatban több helyen is – bár pont nem ebben az interjúban – elhangzott, hogy nem kell ismerni a regényt ahhoz, hogy valaki élvezze a játékot. Második kritikai megjegyzéssel ennek szeretnék ellentmondani, mivel én – aki nem ismeri a regényeket – úgy látom, anélkül a játék nem elég élvezetes.

Ha párhuzamot kellene vonni, akkor a JEM előző, [34. számára](#) utalnék, amelyben csupa Star Wars témájú játék szerepelt. Vajon azok élvezeti értékét lényegesen befolyásolná az a tény, hogy pl. valaki sosem látta egyik filmet sem? Hát persze!

Amiből mi következik? Semmiképpen sem az, hogy aki nem ismeri a regényt, ne játsszon a játékkal. Hanem pont fordítva: aki játszana a játékkal, ne késlekedjen elolvasni az Időfutár regényeket. A vágy, hogy játék közben elkapjon minket is a regényt ismerők lelkesedése, hogy egy feszültséggel teli partiban szívből tudjunk drukkolni az egyik vagy másik oldalnak, arra inspirálnak, hogy megismerkedjünk a művekkel. Azt hiszem, lesz mit bepótolnom...

drkiss

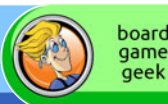
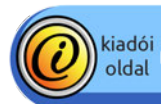


Időfutár

Tervezők:	Kiss Norbert és Tuska Miklós
Megjelenés:	2015
Kiadó:	Gémklub Kft.
Kategória:	Kártyavezérelt, szettgyűjtőes játék
Ajánlott életkor:	10+
Játékosok száma:	2-6
Játékidő:	60-90 perc



A Gémklub támogatásával





Csőváz

Nem tudom, ki hogy van vele, de én örülök, ha új magyar fejlesztésű játékot foghatok a kezembe. Ennek több oka is van: egyrésztől látszik, hogy itthon is vannak vállalkozó kedvű fejlesztők, akik igyekeznek megmutatni alkotásaikat szélesebb körben, másrészt a világ is láthatja, hogy nem csak játszunk, hanem alkotunk is. Azt szokták mondani, hogy a magyar ritkán alkot, de ha alkot, akkor az kimagasló minőségű. Erre már többször volt példa történelmünk során, és reményeim szerint még sokszor lesz is. Most az idei év legfrissebb játék megjelenését fogom bemutatni a JEM olvasóinak.

Építsünk utat!

A játékban lapkákat kell felváltva lehelyezniük a játékosoknak, ügyelve arra, hogy a játék elején meghatározott színűnek megfelelő vonalából minél hosszabb és ezáltal értékesebb útvonalat építsenek. Építkezés közben gondosan ügyelniük kell arra, hogy ellenfelük útvonalát ne folytassák, sőt, ha lehet, próbálják megszakítani. Több játékvariáns is helyet kapott az aprócska dobozban, melyek nem a nehézséget, hanem a sokszínűséget hivatottak szolgálni.

Kezdjük az alapokkal! A 24 lapkát alaposan összekeverve 2 sorban képpel felfelé egymás mellé tesszük az asztalra. Ezzel láthatjuk az összes lapkát, hogy azon milyen színű, irányú, elhelyezkedésű utak vannak. A lapkák felvétele és lerakása egyszerű. A felső sorból mindig az első, az alsó sorból mindig az utolsó lapka vehető el, ennek értelmében mindig 2 lapka közül lehet választani. A szabály említi, hogy akár több sorba is rendezhetjük a lapkákat, de a könnyebb értelmezés kedvéért én azt javaslom, hogy egy sorba tegyünk a lapkákat, és annak a sornak a 2 végéről lehessen lapkát felvenni. Az így megszerzett lapkát a már korábban lehelyezett lapkák egyike mellé kell tenni. Az nem számít, ha a színes útvonalak nem kapcsolódnak, és akár az is előfordulhat, hogy egyik szomszédos lapkán sem folytatódna útjaink. Lehetőség van arra is, hogy hurkokat hozzunk létre; ilyenkor azok a szakaszok, amelyek több úthoz kapcsolhatók, csak egyszer számolhatók el. Amint letettük az utolsó lapkát, jöhet az értékelés.

Cső vagy nem cső

Mind a 2 játékosnak a leghosszabb útvonalát kell figyelembe vennie, amikor a pontokat kiszámolják. Minden lapkán az összes útszakasz 1 pontot ér, amelyik részese ennek a leghosszabb útnak. Aki a legtöbb pontot építette össze, az nyer.

Érdekes elképzelés a játék alapja, miszerint a lapkákon található különféle elrendezésben lévő útszakaszokból kell a legjobbat kihozni. De ha ez nem elég, akkor hozzácsaphatjuk a kiegészítésnek szánt 12 extra lapkát, amin több szakasz található, vagy a 6 dzsókerlapkát, amin arany színű útszakaszok vannak. Ezek a szakaszok bármelyik színhez hozzáilleszthetők.

A győztes kiléte a játék végéig igen nehezen követhető. Ennek oka, hogy a játék annyira absztrakt, hogy ember legyen a talpán, aki átlátja a sok vonalat.

Remélem, ez a kis apróság senkit nem rettent vissza attól, hogy kipróbálja ezt a játékot, ami egy kártyajáték méretű dobozban kapható, ennek megfelelő árazással. Könnyed be- vagy levehető játék, amit 10 perc alatt végig lehet játszani. Próbáljátok ki ti is!

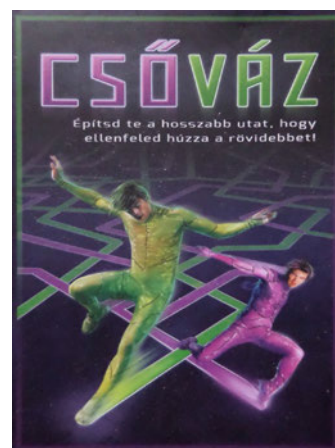
Jó játékot!



dracsaba

A Platan játék támogatásával

JEM 16



Csőváz

Tervező:	Balázs Szabolcs
Megjelenés:	2016
Kiadó:	Platan Játék
Kategória:	Útépitő, lapkalerakós játék
Ajánlott életkor:	8+
Játékosok száma:	2
Játékidő:	15 perc



Pende

Ritkán fordul elő velem, hogy deja vu érzésem van, de ha bekövetkezik, mindig elmerengek, vajon ez mikor és hol történhetett meg velem korábban. Most is egy ilyen érzés fogott el, amikor a PENDÉT a kezembe vettem. Kísértetiesen hasonlít egy másik játékra, de vajon minden ízében?

A színek és formák varázsa

Az egész úgy kezdődött, hogy a szerzőtől korábban már láthattuk a SZÍNVIÁG című játékot, amiben a színek és formák összessége szép alakzatokat eredményezett. Némi játékszabály is bele volt erőltetve, de lényegében egy puzzle volt, amit szívesen rakosgattunk, hogy szép látványban legyen részünk. Aztán teltek-múltak a hónapok, és jött a szerző következő játéka, amiben most már nem négyyszögletű alakzatokat kell lehelyeznünk az asztalra, hanem ötszögeket, és a színeknek már nincs akkora jelentőségük, mint korábban, mindössze a játékosok színeit jelölik.

Hogy is van ez?

A játék arról szól, hogy egy tetszőleges színű Pendeelemet (ötszöget) elhelyezünk a már az asztalon lévők mellé, és igyekszünk olyan alakzatokat kialakítani az ötszögek között, amik pontot érnek. Nem a Pendék alakzata fog számítani, hanem az általuk közrefogott üres helyeké.

Miért jó, ha a másik Pendéjét tesszük le? Azért, mert ezzel elérhetjük, hogy az ő elemei kevesebb pontot fognak érni. Pontozáskor azt vizsgáljuk, kinek milyen alakzat köré került elhelyezésre a saját színű Pendéje.

Ennyi.

Mint a faék

A játék szabálya igen egyszerű: annyi a kitétel, hogy saját szín nem kerülhet egymás mellé élszomszédosan. Ha ezt betartjuk, akkor zökkenőmentesen halad a játék. Annyira absztrakt, hogy az értékelés tovább tart, mint a Pendék lerakása. A pontozáskor megjelöljük saját elemeinket, amik már átestek az értékelésen, így könnyen nyomon követhető, hogy hol tartunk. A 3 különböző alakzatot igen könnyen meg lehet ismerni és tanulni, így a pontok összeadása sem okozhat gondot. Fejleszti a térlátást és a finommotorikát, de ha valaki komoly stratégiát keres benne, ne lepődjön meg, ha nem talál. Ezt a játékot azok közé sorolnám, amikkel akkor játszunk, amikor nincs 10 percnél több időnk az előkészületekkel együtt. Nagyjából ennyi a teljes játékidő.

Jó játékot!



A Gémklub támogatásával

drcsaba



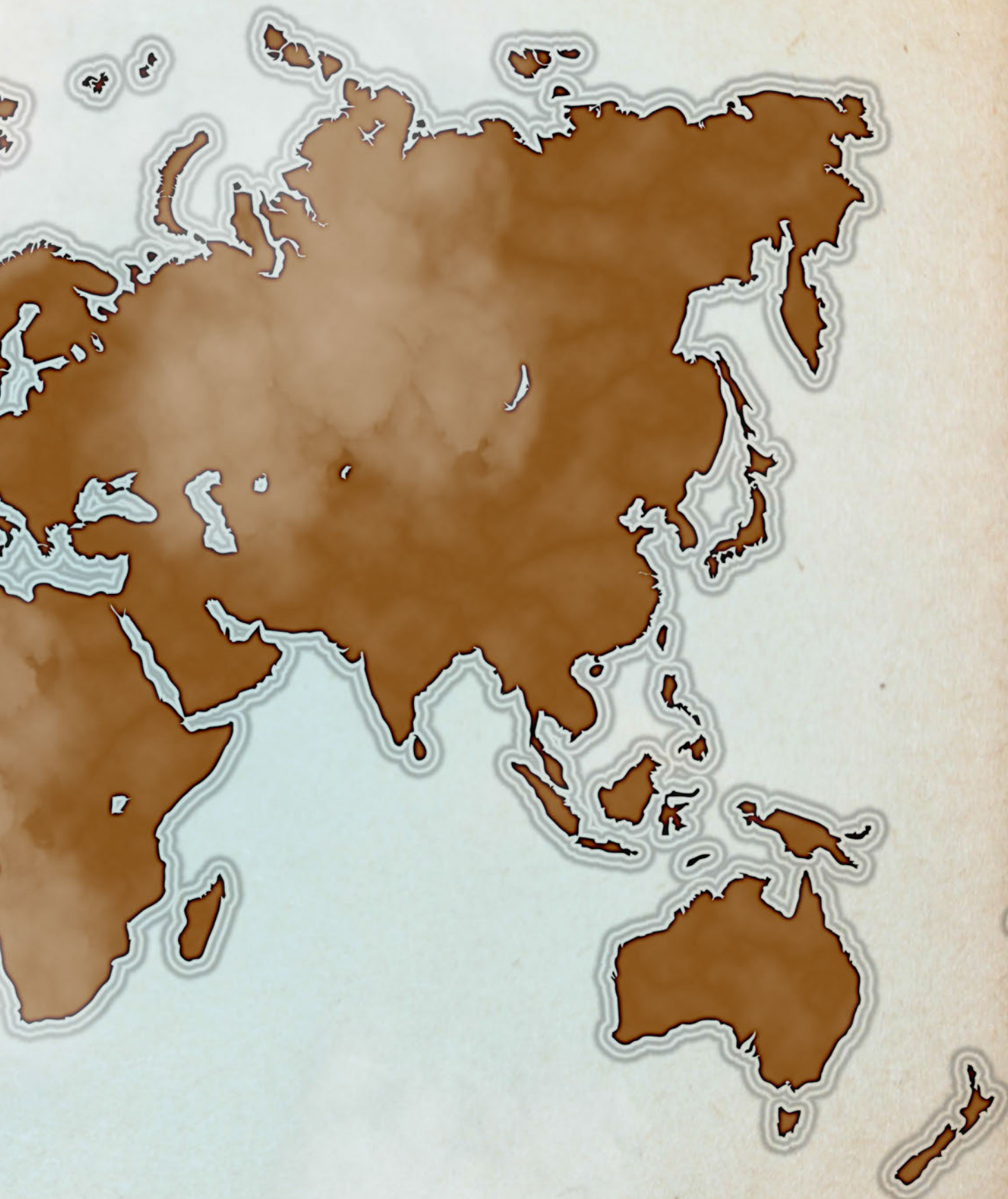
Pende

Tervező:	Aczél Zoltán
Megjelenés:	2015
Kiadó:	Gémklub
Kategória:	Absztrakt formalerakós játék
Ajánlott életkor:	9+
Játékosok száma:	2-4
Játékidő:	10 perc



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





Játékok a világ körül: Merchants and Marauders

Csupán pár évtizeddel az után, hogy Kolumbusz Kristóf felfedezi Amerikát, hajóflották indulnak el a telepések ellátmányával Új Spanyolhonba, hogy a bennszülöttektől elrabolt ezüstrrel megrakodva térjenek haza. Az óhazától és a törvényektől igen csak távol lévő terület tökéletes táptalaja volt a kalózkodás felvirágzásának, és a kalózok közel 300 éven át tartották rettegésben a kereskedőket. A kalózkodást ugyanazok a romantikus, mindent megszépítő történetek vonják körbe, mint a Vadnyugatot meghódító cowboyokat vagy a fél Európát szétrabló vikingeket: annak ellenére, hogy a valóságban önhatalmú, törvényen kívüli gazemberek voltak, az idő valahogy megszépítette tetteiket.



Az tagadhatatlan, hogy a kalózkodás rengeteg alkotást inspirált, könyvek, filmek, számítógépes játékok tucatjai dolgozták fel ezt a témát, és hát a társasjátékok világa sem ment el érintetlenül mellette. "A kalózkodás azért tudott virágozni a Karib-tengeren, mert léteztek olyan kalóz kikötővárosok, mint Port Royal, Tortuga és Nassau." Ismerős nevek, ugye?

A MERCHANTS AND MARAUDERS (M&M) a kalózkodás aranykorának a végjátékát kelti életre, amikor a régiót uralma alá vonni akaró négy nagy nemzet – angol, holland, spanyol és francia – komplett hadiflottákat állomásoztatnak a régióban azért, hogy egymás lövöldözésének és elsüllyesztésének rövid szüneteiben megpróbálják felszámolni a kalózokat – mármint azokat, amelyeket nem éppen ők béreltek fel.

"Rumot tesséeék! Itt a finom rum!" vs. "Hozzátok át a ládákat, aztán gyűjtsátok fel!"

A játékosok ebben a zűrzavaros időszakban vágnak neki egy apró lélekvesztővel a tenger kékjének, hogy kőrük legvérmesebb kalóza vagy leggazdagabb kereskedője válják belőlük – vagy kereskedő kalóza, vagy kalóz kereskedője, esetleg kalandora, vagy a Spanyol Armada réme... és még sorolhatnánk. Az M&M egy igazi vérbeli ameri-sandbox játék, azaz nincs megkötve a kezed, azt csinálsz, amihez csak kedved van, és hogy sikerül-e győznöd a kiválasztott taktikával, azt nagyrészt a kocka, az eseménykártyák és a hadiflották mozgása fogja eldönteni.

A játék célja 10 dicsőségpont összegyűjtése. Ha ez valakinek sikerül, akkor a többiek még játszanak egy fordulót, és akinek a legtöbb pontja van, a forduló végén az nyeri a játékot. Pontot a következő dolgokért kaphatunk:

- » legyőzünk egy másik hajót,
- » egyszerre eladunk 3 olyan árut egy kikötőben, amire nagyon vágynak,
- » 12 vagy több aranyat szerzünk egy kereskedő megtámadásával,
- » teljesítünk egy küldetést,
- » igaznak találunk egy szóbeszédet, vagy
- » sikerül vennünk egy galleont vagy fregattot (a két legnagyobb hajó a játékban).

1 pontot ér minden 10 pénzünk, amit a saját kikötőnkben őrzött kincses ládánk mélyére tudunk rejteni – ebből maximum 5 pontot tudunk szerezni.



Igenis, kapitány!

A játék elején a legfontosabb dolog, amit a játékosok kapnak, az a kapitány. A kapitány képességei nagyban meghatározzák, hogy milyen dolgokat tudunk nagyobb valószínűséggel jól csinálni a játékban. A tengeri jártasság határozza meg, hogy a kapitány milyen jól kezeli a hajóját, illetve mennyire jól teljesít tengeri ütközetek során. A felderítés képességét egyrészt a többi hajó – játékosok, kereskedők – megtalálására fogjuk használni, általában kirablás céljából; valamint a kincsek felkutatása, rejtett szigetek megtalálása – amelyekről a kikötők kocsmáiban terjednek a szóbeszéddek – is ettől a képességtől függ. A vezetés a legénység kordában tartását és harcra ösztökélését reprezentálja, ami fontos lesz, amint közelharccá fajul egy konfliktus. A befolyás pedig a befolyásos ismerőseinket és meggyőző képességünket mutatja. Minden kapitánynak van még speciális képessége, ami egy kicsi bónuszt fog a játék valamely aspektusához biztosítani. Kapitányunk nemzetisége megegyezik a honi kikötőjét birtokló nemzetével.

Mindenki a fedélzetre!

Összesen 5 féle hajónk lehet a játékban, ezeket mind egy-egy szépen kidolgozott figura képviseli a térképen.

Mind a kicsi (sloop, flute), mind pedig a nagy (frigate, galleon) hajók közül az egyik inkább kereskedéshez, a másik inkább a kalózkodáshoz ideális. A játékot mindenki tetszés szerint választott kicsi hajóval kezdi, majd megfelelő mennyiségű aranyért cserébe vásárolhat nagyobb hajót magának. Az ötödik, man-o-war nevű, félelmetes haderővel bíró hajót csupán küldetések során tudjuk megszerezni. A hajó szívóssága határozza meg, hogy mennyi sérülést képes elviselni, mielőtt a tenger mélyére süllyed. A raktér mérete szabja meg, hogy mennyi árut tudunk berakodni, a legénység pedig a harcra kész matrózok számát adja meg. Az ágyúk száma, gondolom, nem igényel részletezést; a manőverezés pedig azt határozza meg, hogy a kereskedő hajók képesek lesznek-e egéruat nyerni előlünk.

18. század – a kalózlevelek

Egy I. Károly angol király korában, 1636-ban hozott rendelet a kalózkodást büntettnek minősítette. Privatérnak (privateer, „private man of war”) nevezték az olyan, magánszemélyek birtokában és kezelésében lévő felfegyverzett hajót, mely állami felhatalmazás vagy megbízás birtokában ellenséges nemzetek ellen hajt végre hadi cselekményeket (különösen kereskedelmi hajók elfogását). Ez egészen az államok és gazdag egyének által kibocsátott pátensek 12. századra tehető megjelenése óta bevett gyakorlat volt. A 18. században, de már a korábbi évszázadokban is kalózhajóknak azokat a hajókat tekintették, amelyek állami felhatalmazás nélkül raboltak. Az államok magánhajóknak meghatalmazást adtak arra, hogy az ellenséges államok kereskedelmi hajóit a nyílt tengeren megtámadhassák és kirabolhassák.

Forrás: [Wikipedia](https://hu.wikipedia.org/wiki/Kal%C3%B3zhaj%C3%B3)



Baj van a részeg tengerésszel minden áldott reggel

Egy körben 3 akciót hajthatunk végre, ami némileg ámtítás csupán, hiszen az egyik akció mögött 7 másik lapul, amelyek tetemes részét adják a játékmenetnek.

Egy mozgásakció során a hajónkkal mozoghatunk két tengeri terület közt, vagy egy tengeri terület és a kikötő közt. Egy felderítéskcióval a területünkön található többi hajót tudjuk megkeresni – ami mindenképpen szükséges ahhoz, hogy megtámadjuk őket. Nyilván erre csak akkor lesz szükségünk, ha kalózkodásra adjuk a fejünket. A kikötőakció során pedig a kikötők mind a 7 szolgáltatását igénybe vehetjük: eladhatjuk a nálunk lévő árukat, vagy pedig újakat

vásárolhatunk, a szárazdokkban új hajót vásárolhatunk, befoltozhatjuk a régit, módosításokat és speciális fegyvereket vásárolhatunk a hajónkra, felfogadhatunk új tengerészeket az elhalálozott bajtársaink helyébe, a kocsmában pedig meghallgathatjuk az aktuális szóbeszéddek vagy megpróbálhatjuk elérni, hogy ránk bízának egy fontos küldetést. Ha éppen a honi kikötőnkben tartózkodunk, akkor elrejtethjük a megszerzett aranyakat a kincses ládánkban. (És tényleg kapunk egy igazi karton kincses ládát.)



Hajó a láthatáron!

Minden kör elején húzunk egy eseménykártyát, ami szinte soha sem kedvező a játékosoknak. Ezek a lapok hozzák játékba a nem-játékos kapitányokat (NJK), akik a négy nemzet hadi flottáját vagy kalózhajókat reprezentálnak. Szintén ezek a hajók vezérlik a fenti hajók mozgását is. Azt, hogy melyik NJK kit támad meg, egy prioritáslista határozza meg: a hadiflotta alapvetően a kalózokat – amelyeken a nemzetük vérdíja van, ha nincs olyan, jó bármelyik –, a kalózok pedig a békés kereskedőket abuzálják. Általában még két dolog tud kitörni az eseménylapok alapján: viharok és háború. A viharok csupán némi kellemetlenséget jelentenek a nyílt tengeren, a háborúk viszont – még ha rövid életűek is – megkeserítik a játékosok életét. Ha háború tör ki két nemzet közt, akkor a hadban álló országok lezárják egymás előtt a kikötőiket; ilyenkor ide se kereskedő, se kalóz nem hajózhat be, valamint a hadiflotta elkezdik üldözni az ellenséges nemzet hajóit.

A kalózkodás nem leányálom

Ha egy játékos kalózkodásra adja a fél lábát, annak bizony fel kell kötnie a gatyamadzagot. A fosztogatás és a hajók elsüllyesztése anyagilag jó hozománnyal jár, de cserébe elég sokan nem fognak minket szeretni. Ha valaki megtámad egy nem kalózhajót, akkor a megtámadott hajó nemzete vérdíjat tűz ki: nem köthet ki az adott nemzet kikötőjében, a hadiflotta elkezdi rá vadászni, valamint ha egy másik játékos elsüllyeszti a hajóját, akkor csilingszerű aranyakra válthatja a vérdíjat.

Kartácsdörgés és kardélre hányás

A csata alapvetően két részből áll: az első körben mindenki elsüti az ágyúit, ezt követően van lehetőség átszállni a másik hajóra, hogy kezdődjön a kézitusa. A részletekbe nem mennék bele, van egy csomó apró szabály, meg hajófejlesztések, meg kártyák és egy maréknyi kocka. Ha egy játékost legyőznek, az majdnem mindent elveszít: a kapitánya meghal, a hajóját vagy elrabolják, vagy elsüllyesztik, a rakományát kifosztják, és az embereit lemészárolják. Csak a rejtett kincses ládába dobott pénz és a dicsőségpontok maradnak meg. A legyőzött játékos a következő körben húz egy új kapitányt és hajót, és már szelheti is a habokat. Érdekes, hogy ezt saját akaratunkból is megtehetjük, egy kikötőben dönthetünk úgy, hogy a kapitányunk nyugdíjba vonul.



A dicsőség tengere

Tavaly jelent meg a játékhoz a SEA OF GLORY kiegészítő, amiben 11 modult találunk, ezeket kedvünk szerint tehetjük bele a játékba. Van benne időjárás-szimuláció, csempészáru, legénységlojalítás, a híres kincses hajó, új fegyverek, kapitányok, brutális kalóz... szóval mindenféle finomság.

...és elhajóztak a naplementébe



Az M&M tipikusan az a játék, amit imádok, szinte majdnem mindegy, hogy ki nyer a végén, én a történetet és a kalandot imádom benne. A játék által nyújtott szabadság is rettentően izgalmassá teszi: ha akarom, békés angol kereskedő vagyok, aztán a megszerzett vagyonomból vásárolok egy fregattot, hogy megmutassam a spanyol kutyaéknak, hogy ki az úr a tengeren. Vagy egy kis bárkával végigfosztogatom a kereskedőhajókat, mindent egy lapra téve fel, hogy aztán egy Port Royal-i kocsmában megpihentessem a falábam, és átadom a kormánykereket valaki másnak. Vagy kalandorként járom a tengereket, és a végére járok minden szóbeszédnek, reménykedve, hogy elfelejtett kalózkincsekre bukkanok.

A játéknak van jó pár aspektusa, amire nem tértem ki: a küldetések, szóbeszédok, dicsőségkártyák, hajófejllesztések. Ezek igen sok meglepetést és rengeteg tematikát rejtenek, a felfedezésüket meghagyom nektek.

Ha valaki szereti a hasonló jellegű játékokat, mindenképpen próbálja ki, ha alkalma nyílik rá, nem fogja megbánni. Ahogyan a legtöbb ameri típusú játékra, úgy az M&M-re is igaz az összetett szabályrendszer: van egy csomó kivétel, meg apró szabály, ami csak bizonyos helyzetekben lép életbe, így a játék előtt érdemes többször átolvasni a szabálykönyvet, ami játék alatt is sűrűn előkerül. A jelentős mennyiségű szöveg miatt legalább egy angolul jól beszélő játékosra van szükség.

Vili



Merchants and Marauders

Tervezők:	Kasper Aagaard és Christian Marcussen
Megjelenés:	2010
Kiadó:	Z-Man Games
Kategória:	Zsákmányszerzős, kockadobós játék
Ajánlott életkor:	13+
Játékosok száma:	2-4
Játékidő:	180+ perc



kiadói
oldal



board
game
geek

Pick Pack

„Mi más lenne a legjobb ősszel, mint kirándulni, együtt járni az erdőket, mezőket, lepkét és bogarakat nézegetni nagyítóval? A természet ezer színét csodálni nagyon jó móka. A kirándulás előtt mindent bele kell pakolnunk a hátizsákunkba. Segíts Marcinak, hogy minél több hasznos dolgot tudjon magával vinni!”

Íme, egy kis ízelítő egy idén tavasszal megjelenő új magyar játék leírásából. A szerző, HEGEDŰS CSABA, már különféle játéktípusokban kipróbálta magát, de játékaiban mindig a logika és gondolkodás a fő motívum. Ebben a gyerekjátékban is fontos szerepet kap különböző készségek fejlesztése, mint például a formafelismerés, -érzékelés, problémamegoldás. A PICK PACK 3 éves kortól már játszható, mivel a feladványok fokozatosan nehezülnek.



A doboz tartalma

A játék tartalmaz egy táskát, amibe bele kell majd pakolni a holmikat a spirálfüzet feladványain mutatott módon. Fontos, hogy megnézzük azt, hogy a különböző formájú és színű elemeket melyik oldalukkal kell lehelyezni! 12 darab bepakolható elem van, ezek között megtalálható szendvics, távcső, bakancs, könyv és a kifelejthetetlen maci.



Gyermek és szülő közösen

Bár egy gyermek életébe nagyon fontos belecsempészni a játékok adta örömet, de még ennél is fontosabb az ehhez szükséges szülői támogatás. Mivel egy kicsiknek szóló játékról beszélünk, amiben figyelni kell a nagyon apró részletekre, ezért ajánlott, hogy valaki idősebb segítsen a játékban.

Vélemények

A játék tesztelése során rengeteg pozitív véleményt kapott a játék. A gyerekek élvezték a sok színes és aranyos figurát, és azt, hogy pakolhatnak, amit valljuk be, minden gyerek élvez.

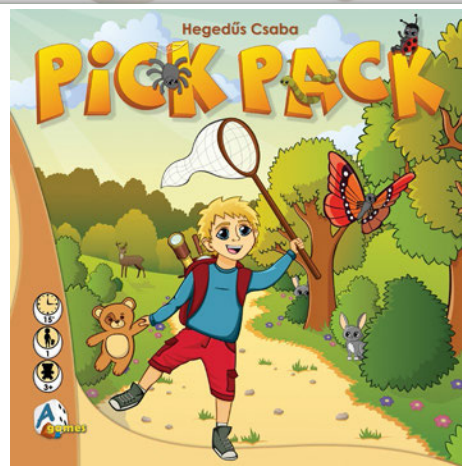
A szülők szerint a legfontosabb megemlíthető pozitívum a játékkal kapcsolatban, hogy a gyerekek megtanulják, hogy mindennek megvan a saját helye. Mindemellett fejleszti a logikát és a térlátást, segít a kicsiknek felismerni azt, hogy a kezükben lévő tárgy melyik üres helyre fér be. A másik megemlíthető, hogy a lapkák mérete pont jó és könnyen kezelhető az apró kezek számára is. Nekünk felnőtteknek természetes mozgás, hogy valamit megfogunk, felismerjük a formáját és lehelyezzük, és fel sem tűnik, mert rutinszerűen csináljuk. Átlátjuk, melyik helyre illeszthető be. Ez viszont egy épp csepere-dő gyermek számára kihívás.

Azért is fontos a felnőtt jelenléte, mert szerintem egy kicsit nehézkes az elemek behelyezése a pontos helyükre a kép szerint, mivel ha kicsit is odébb kerül, mondjuk a maci, akkor az egész elcsúszik, és lehet, hogy nem pont úgy fog kialakulni a játéktér, ahogy kellene. De persze nem azokon a millimétereken fog múlni a szórakozás.

Érdekesség

A játék grafikája FODOR BLANKÁNAK köszönhető, akinek ez volt a diplomamunkája, és komoly elismerést nyert iskolájában, művéért jó kritikát kapott.

Anett



Pick Pack

Tervező: Hegedűs Csaba

Megjelenés: 2016

Kiadó: A-Games

Kategória: Fejlesztőjáték

Ajánlott életkor: 3+

Játékosok száma: 1

Játékidő: 5 perc/feladvány



Az A-games támogatásával





Amíg utazunk

Számtalan esetben találkozhattunk olyan játékkal, amit egy film vagy egy könyv inspirált. Ezek vegyes érzéseket keltenek a játékosokban és rajongókban. Van, aki azt vallja, hogy szeretett karakterei nem illenek egy bugyuta társasjátékba, van, aki meg alig várja, hogy babázhasson velük. Ezt felismerve és kihasználva egyre több könyv kiadója igyekszik sikerregényei, meséi mellé társasjátékot prezentálni, hogy rajongóinak ezzel kedveskedjen, akik meg nem ismerik az érintett művet, kedvet kapjanak hozzá. Az AMÍG UTAZUNK című játék a vele azonos című mesekönyv adaptációja, melyben igyekeztek a sztorit és annak képi világát megeleveníteni.



Mi lapul a dobozban?

A kérdést szó szerint kell érteni, mivel az összetevők valóban lapulnak a hatalmas doboz mélyén. A játéktáblát leszámítva az összes alkatrész egy kisebb nadrágzsebben is elfér, így amikor a dobozt kinyitjuk, joggal tesszük fel a kérdést: biztos, hogy minden benne van? Igen, minden, ennyi az egész. Néhány kártya, két fahenger, egy figura, egy Budapest-térképet ábrázoló tábla és az elengedhetetlen játékszabály. A kártyáknak két csoportja van: látnivalók Budapesten és tömegközlekedési eszközök.

Van bérleted?

A játék alapjául egy mese szolgál, melyben egy kisfiú, Nanuk érkezik hazánkba Alaszkából. Dani, Panni és Bali bácsi elindulnak a kis Nanukkal, hogy bemutassák neki Budapest nevezetességeit. Ezt a végeláthatatlan utazást fővárosunk remek tömegközlekedési eszközeivel valósítják meg. Utazásuk során busz, villamos, trolis, metró, hajó áll rendelkezésükre, de a kerékpár és a pihenető séta is szóba kerül. Még jó, hogy lehet bérletet váltani, mert menetjegyekkel kész vagyunk lenne az utazás. A játék ezeket az elemeket használja fel, és a játékosok feladata, hogy minél gyorsabban jussanak el az aktuális helyszínről egy újabb helyszínre. Utazásukhoz utazókártyákat használnak, annak megfelelően, hogy merre és mivel lehet haladni. A táblán Budapest egyszerűsített közlekedési hálózata látható; a megrajzolt szakaszokon színjelöléssel jelzik, milyen eszközzel lehet arra utazni. Ha rendelkezésünkre áll a megfelelő utazóalkalmatosság, már haladhatunk is célunk felé. Amint elérjük a célterületet, megkapjuk annak kártyáját, ami a játék végén pontot fog adni.

Lényeges, hogy mindenkinek ugyanaz a cél van kitűzve, így akinek megvan a megfelelő kártyakombinációja, az előbb ér a célba. Ezt az igen egyszerű és szabad szemmel is jól követhető szabályt bonyolítja a családi szabály, ahol mindenkinek saját célkártyái vannak. A cél ugyanaz, csak a bibi ott kezdődik, hogy ahán-

nyan vagyunk, annyi felé akarunk menni. Ez néha okozhatja a játék elakadását, vagy egy játékos lemaradását.



Kevesebb, több

A dobozban található csekély számú alkatrészhez több játékvariánst is írtak a szabálykönyvben. Miután kipróbáltuk mindet, megállapítom, kár volt. Elég lett volna a gyerekverziót beletenni, mivel az felel meg ennek a témának. A többi erőltetett, fölösleges plusz. Ami tetszik a játékban, hogy megpróbálja megmutatni, milyen eszközökkel közlekedhetünk Budapesten és a kapcsolatot a különböző járművek között. Továbbá bemutatja fővárosunk néhány nevezetességét, amivel a játék némi oktató jelleget kap. Ami viszont nem tetszett, hogy ha többen játszunk a családi szabályok szerint, és egyedül én vagyok az, akinek Budán lenne dolga, a többiek addig tartják Pesten a csapatot szimbolizáló figurát, amíg csak akarják. Így nehéz megvalósítani terveinket. Nekem a grafika sem tetszik, habár a könyv illusztrációi alapján készült, és oda illik is, de egy könyvillusztráció nem társasjáték-illusztráció, így erre több energiát is lehetett volna szánni.

Mindent figyelembe véve a játék szórakoztató egy ideig, és ha megelégszünk a gyerekeknek szánt játékmóddal, még élvezetesnek is mondható. A retro hangulatot leszámítva, amit a korai '80-as éveket idéző grafika kölcsönöz a játéknak, a játéktábla jól áttekinthető, és a közlekedési eszközök nehezen összetéveszthetők. Akik ismerik a mesekönyvet, azoknak kedves darab lehet a játék, amiben kedvenc szereplőik megelevenednek; akik nem ismerik, azok meg próbálják ki a társast, hátha a mesére is rákapnak.

Jó játékot!

drcsaba



Amíg utazunk

Tervező:	Aczél Zoltán és Tuska Miklós
Megjelenés:	2015
Kiadók	Gémklub, Pozsonyi Pagony
Kategória:	Utazós táblás játék
Ajánlott életkor:	5+
Játékosok száma:	2-4
Játékidő:	30 perc



A Gémklub támogatásával





Rettegés Arkhamban

Volt valami a levegőben, amikor a koromsötét, ködös, az őszi szemerkélő esőtől nedvesen csillogó kihalt úton vonszoltam magam L'ala Mamma bárja felé. Szememben eltökéltség csillogott, kopott bőrkabátomról elnyújtott lassúsággal peregetek le a cseppek, mintha nem is víz lenne, hanem az a kocsonyás, ősi borzongást idéző folyadék, ami az áldozati oltárok mellett égre emelt kézzel álló papok csuháján is patakokban folyt le. Az a néhány szerencsétlen, aki szembe jött az utcán, úgy szaladt át a másik oldalra, mintha megérezte volna azt a bujkáló rettenetet, ami abból a dobozból áradt, amit már elfehéredő ujjaimmal görcsösen markoltam. Tudtam, hogy ez az éjszaka lesz az. Tudtam, hogy ma este fog megtörténni az a rettenet, amire évek óta készülök, amit elkecseregettem kerestem, de soha nem találtam. Évekig csak a tudatalattim legmélyén volt egy folyamatosan viszkető, lüktető fájdalom, ami hajtott előre, ami miatt képtelenség volt megállni, hiszen a tétlenség minden perce egy-egy lépéssel közelebb vitt az örület határához.

Szinte azonnal felismertem a bár előtt a félhomályban várakozó sorstársaimat. Tudtam, hogy percek kérdése, és úgy egymásra leszünk utalva, ahogyan még soha, senki mással. Csak összehangoltan és fogcsikorgatva tűrve a borzalmas, nem evilági megpróbáltatásokat, lehetünk képesek megállítani a Nagy Öregeket. Ma este RETTEGÉS ARKHAMBAN-t játszunk.

A RETTEGÉS ARKHAMBAN egy ikonikus játék. Nem a legjobb, nem a legjobb, de az tagadhatatlan, hogy nyomot hagyott a társasjátékok történetében.

Mindig van egy jól megfogható pontja annak, amikor egy kultikusnak mondható dolog hirtelen szélesebb tömegek számára ismertté válik. Az H. P. LOVECRAFT által teremtett világnak ez a pontja a RETTEGÉS ARKHAMBAN játék megjelenése.

Lovecraftot élete során szinte alig ismerték el, korát megelőző írásai nem találtak értő fülekre. Leginkább egyedi hangulatú rémtörténeteiről vált aztán ismertté, amelyek a saját maga által teremtett mitikus világban játszódnak. Novellái hangulatában EDGAR ALLAN POE-t követi, de a saját maga által kreált mítoszával teljesen új távlatokat nyit. Műveire jellemző a borzongás, az ismeretlen iszonyattal való szembesülés, ahol a történet főhőse előtt csak egy pillanatra vagy egyáltalán nem lebben fel a boldog tudatlanság fátyla. Történeteinek egyedi hangulatát a végig ott lappangó sejtés és bizonytalanság, a szenttelen, ember előtti hatalmakkal való találkozás adja meg.

Kezdetben csak rémtörténeteinek lelkes olvasói voltak tisztában LOVECRAFT zsenialitásával, majd az 1980-as években – a szerepjátékok első aranykorában – a CHAOSIUM kiadó megjelentette a CTHULHU HÍVÁSA című szerepjátékot, ami az első széles körben ismert horror szerepjátékká nőtte ki magát.

A RETTEGÉS ARKHAMBAN ezen a címen először 1987-ben jelent meg ugyanezen kiadó gondozásában, és nagyrészt a szerepjátékon alapult. Ez a verzió jelentősen eltért a mostani kiadástól mind kinézetben, mind szabályaiban. A FANTASY FLIGHT GAMES kiadó 2005-ben elővette, leporolta, és jelentősen átalakítva ismét kiadta a játékot. Ez volt az a pont, amikortól a Cthulhu név elindult a szélesebb ismertség felé.

A RETTEGÉS ARKHAMBAN élvezetéhez nagyban hozzájárul, ha a játékosok ismerik – netán olvasták – LOVECRAFT munkásságát, és bár nem feltétlenül szükséges, de nem árt, ha legalább az alapokkal tisztában vannak.



Arkham utcái

Nem szeretnék nagyon belefolyni a játék szabályainak ismertetésébe. Akit érdekel, úgyis órákat fog tölteni a szabálykönyv értelmezésével, akit meg nem győz meg a cikk, azt nem untatnám ilyen részletekkel.

A játékosok nyomozókat alakítanak az 1920-as évek Amerikájának egy képzeletbeli városában, akik igyekeznek megelőzni, hogy a Nagy Öregek egyike életre keljen és elpusztítsa a világot. Nyomozóink Arkham városának utcáit járva szerelkeznék fel, az ide érkező szörnyetegeket tartják kordában, és a kapuk bezárásával akadályozzák meg, hogy bekövetkezzen a szörnyű vég – vagy, ha az nem sikerül, akkor megküzdjenek a testet öltött Ősi Istennel egy utolsó csatában.

Egy átlagos forduló a következőképpen néz ki:

1. Végrehajtjuk a kör elején esedékes dolgokat, pl. visszaállítjuk a körönként egyszer használatos tárgyakat, megnézzük, hogy egy átok megszűnt-e, kiveszünk pénzt a bankból. Majd mindenki finomhangolja a karakterei képességeit, eldöntve, hogy melyik tulajdonsága lesz erősebb, amivel egy másik tulajdonságát azonban gyengíti. Pl. ha gyorsabban szeretnénk közlekedni, akkor rosszabbul fogunk lopakodni – ilyenkor már nagyrészt tisztában kell lenni azzal, hogy mit is szeretnénk a körben csinálni.
2. Ezt követően mindenki mozoghat a képességeinek megfelelően. Ha szörnyekkel találkozunk, akkor vagy megküzdünk velük, vagy megpróbálunk ellopakodni mellettük. A játékosoknak itt már össze kell hangolni az akciókat, el kell dönteni, ki megy el kaput bezárni, ki szerez fegyvereket a boltban, ki kivel cserél tárgyat.
3. A mozgás végeztével mindenki, aki nem az utcán fejezte be a körét, hanem sikerült eljutnia egy épületbe vagy egy kapun át egy Másik Világba, húz egy találkozáskártyát – minden helyszínek saját paklija van –, és végrehajtja az azon található utasításokat. Ezek a lapok adják a játék sava-borsát és a hangulatot. A területtől függően történnek velünk dolgok, így nem mindegy hogy a Miskatonic Egyetemen vagy a Sötét Barlangban ér minket ez a fázis. A legtöbb helyen dönthetünk úgy, hogy az erősen véletlenszerű lapok helyett inkább a helyszín fix képességeit használjuk: gyógyulunk, tárgyakat vásárolunk. A Másik Világról Arkhamba visszatérve lesz lehetőségünk a dimenziókapukat bezárni, ami az egyik lehetőség a játék megnyerésére.
4. A kör végén húzunk egy mítoszlapot, ami dimenziókapukat nyithat a táblán, mozgatja a szörnyeket, és újakat hozhat játékba, adott területeken nyomok jelennek meg – amelyek a nyomozókat segítik –, és valamilyen módon megváltoztatja a játék menetét, vagy hatással lesz a játék állapotára.



Röviden ennyi. A játékmenet alapvetően nem bonyolult, csak a sok kivétel, apró szabály, kártyaértelmezés teszi azzá.

A Sárga Király, Rettegés Innsmouth-ban és a többiek

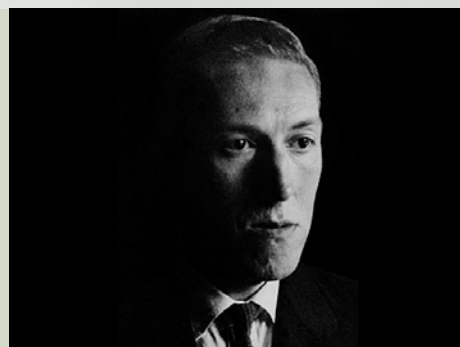
Összesen 8 kiegészítő jelent meg a RETTEGÉS ARKHAMBANHOZ. Elképesztő mennyiség, ráadásul az utolsó kiegészítő gyakorlatilag a kiegészítők kiegészítője. Olyan sok összetevő van a játékhoz, hogy azt már megszerezni és átlátni is kihívás, nem hogy játszani mindegyikkel. A kiegészítők egy része nem csak új kártyákat és karaktereket, de új táblát is tartalmaz, amit az eredeti tábla mellé téve növelhetjük meg a játéktérrel.

Ezeket csak annak ajánlom, akinek nagyon bejött az alapjáték, és úgy látja, hogy lesz egy összeszokott csapat, akikkel rendszeresen tud játszani, mert a kiegészítők több új szabályt és komplexitást adnak a játékhoz, amikre semmi szükség, amíg az alapokkal nincs mindenki tisztában. Elviekben az összes kiegészítővel lehet egyszerre játszani, de ezt még kipróbálni is felesleges, 2 kiegészítőnél többet egyszerre nem érdemes a játékhoz kapcsolni.

A játékhoz kitartás kell. El fogtok rontani szabályokat. Nem egyszer lesz, hogy "Már két kör óta nem vettem fel a pénzem", meg hogy "Megint nem dobtunk erre a lapra", olyan sok apróságra kell figyelni, hogy óhatatlanul hibázni fogtok. Többször kell nekiülni, hogy meglegyen a rutin, és hogy az idő nagy részét ne a szabályértelmezés vigye el.

Ez a Lovecraft nem az a Lovecraft

2005-ben még nem volt annyira agyonhasználva LOVECRAFT öröksége, mint mostanában, amikor évente legalább 20-30 játék jön ki, ami a Cthulhu témát dolgozza fel, így sokáig a RETTEGÉS ARKHAMBAN számított „A” Cthulhus játéknak. Ha viszont a tényleges lovecrafti örökséget nézzük, akkor már ez a játék is igen messze áll attól a hangulattól, amit az író történeteiben találhatunk. A novellák főszereplői jelentéktelen figurák, inkább elszenvetűi a történeteknek, semmint aktív résztvevői, a legtöbb esetben szinte teljesen tehetetlenek azzal a földöntúli, nem emberi gonoszszággal szemben, amivel szembekerülnek. A történetek általában a főszereplő halálával vagy megőrlésével



H. P. LOVECRAFT műveinek túlnyomó része arra épül, hogy a Földet ősi istenszerű lények, a Nagy Őregek uralták évmilliókkal az ember előtt.

Köztük meg kell említeni néhány fontosabbat: Azathoth, Yog-Sothoth, Nyarlathotep, Hastur és Shub-Niggurath. Ezek a szörnyistenségek kénytelenek voltak elhagyni a bolygót, csupán egy-két társukat hagyva hátra. Ilyen például Cthulhu is, aki az óceánok mélyén alussza végtelen álmát. A mítosz szerint ezek az istenségek vissza akarnak térni, és csak a megfelelő pillanatra várnak.

Ehhez vagy a csillagok megfelelő együttállása vagy egy dimenziókapu szükséges. A történetek főhősei sokszor ezekkel a helyzetekkel szembesülnek. Vagy ők akadályozzák meg ennek bekövetkeztét, vagy tudatlanul majdnem ők idéznek elő katasztrófát. A Nagy Őregek visszatérése a világ és az emberiség egyöntetű pusztulásához vezetne, csupán káoszt hagyva maga után.

végződnek – egészen biztosan nem azzal, hogy egy motorbiciklis apáca golyószórával lövi Azathoth-ot.

Veszíteni fogtok. Sokszor. A kooperatív játékok lényege az olyan mértékű nehézség, ami biztosítja, hogy az esetek felében ne sikerüljön a játékosoknak megverni a játékot. A lovecrafti világ pedig mélyen gyökerezik a kilátástalanságban és a reménytelenségben. Ennek a kettőnek a kombinációja pedig azt eredményezi, hogy többször lesz rettenetes halál a játékosok jutalma, mintsem a győzelem.

A RETTEGÉS ARKHAMBAN nem egy könnyed délutáni móka. Rá kell készülni mind fejben, mind időben. Az első alkalom előkészítése minimum 1 óra. Ha valaki nem tudja, hogy mire vállalkozik, és 2 óra után elunja magát, akkor onnantól csak kinszenvedés számára az egész.

A játék nehéz. Hosszú és komplikált szabálya van, ezért sokat segít, ha olyan társunkkal ülünk le játszani, aki már ismeri a játékot.

A játék nagy. Maga a tábla nem is extrém méretű, de a többi komponenssel együtt simán elfoglalnak egy nagy étkezőasztalt.

A játék hosszú. Főleg az első pár alkalom, amikor még szabályokat kell bogarászni, simán eltart 4-6 óra hosszat. Pont emiatt nem is ajánlanám 4 főnél többel játszani, mert rettenetesen sokat kell várni, mire megint sorra kerülünk.

A játék nagyban a szerencsén múlik. Elképesztő mennyiségű kártya tartozik a játékhoz, ezek pedig tesznek róla, hogy két játék soha ne legyen ugyanolyan, de arról is gondoskodnak, hogy szinte lehetetlen legyen bármire is tervezni. Bármikor belefuthatsz egy "dobd meg ezt vagy azt, ha nem sikerül, meghaltál" lapba.

A játék egy történetet mesél el. A legjobban az ilyen játékokat szeretem. Minden apró problémája ellenére a Rettegés Arkhamban az egyik kedvencem. Tudom, hogy amikor leülök elé, egy elképesztő kaland vár rám, egy retro, noir, epikus világmegmentő vagy éppen egy tragédia... sosem tudhatod.

Vili

Köszönet Ádámnak és Adriánnak a tanácsokért.

Néhány részlet a [Wikipediáról](#) származik.



Rettegés Arkhamban

Tervezők:	Richard Launius és Kevin Wilson
Megjelenés:	2005
Kiadók:	Fantasy Flight Games, Delta Vision
Kategória:	Horror kalandjáték
Ajánlott életkor:	14+
Játékosok száma:	1-8
Játékidő:	20-480+ perc



kiadói
oldal



board
game
geek



A Gémklub támogatásával

Heimlich and Co.

A JEM magazin olvasóinak nem kell bemutatnunk **WOLFGANG KRAMERT**, hiszen a neves szerző több játékaival is foglalkoztunk már újságunk hasábjain. Így például írtunk az **AUF ASCHÉRÓL**, a **TIKALRÓL**, az **EL GRANDÉRÓL**, a **TORRESRÓL**, az **ASARÁRÓL**, a **GLÜCK AUFRÓL** és a **THE PALACES OF CARRARÁRÓL**. Teljesen természetes, hogy ilyen sok játékát górcső alá vettük, ugyanis a többszörös Spiel des Jahres díjas tervező a mai napig aktív, és szerencsénkre még ma is nagyszerű ötletei vannak. Ezúttal a korai munkái közül az első nagyobb sikert aratott játékát, a **HEIMLICH & Co.-t** mutatjuk be, mert ez volt az a játék, amellyel 1986-ban megnyerte a Spiel des Jahres díjat.

Kémek háza

A történet szerint egy kisvárosban van elrejtve egy titkokkal teli széf, és ezért 7 ország titkos ügynökei járkálnak házról házra, és próbálják megtudni, mi van a páncélszekrényben. A titkos ügynökök próbálnak minél közelebb kerülni a széfhez, és amikor valaki rátalál, akkor mindenki aktuális helyzetét értékeljük a pontozó táblán. Ha valaki körbeér a pontozótáblán, az megszerzi a titkot, és megnyeri a játékot. Csak remélni tudjuk, hogy a mi ügynökünk lesz a legügyesebb.

A játék egyszerű kivitelű: van egy nagy táblánk, rajta 12 különböző állomáshellyel, mindegyik más pontértékkel és egy körbefutó pontozósávval. Van 7 különböző színű figura a hozzá tartozó kártyákkal, egy széf és egy dobókocka. De nem a játék kinézete az, amely miatt 30 év múltán is az asztal mellé tud ültetni minket.

A 07-es ügynök

A játékot 2-7 játékos játszhatja, és a játékosok számától függően 4-7 ügynökfigura van a játékban. Mindenki kap a játék elején titkosan egy ügynököt, a célunk pedig az, hogy ez az ügynök minél több információt szerezzen meg a táblán folyamatosan vándorló páncélszekrényből, miközben a többi játékos előtt próbáljuk leplezni valódi kilétünket. Ezt nagyon egyszerű mechanikával oldották meg. Amikor ránk kerül a sor, dobunk a kockával, és a dobott számot le kell lépni az ügynökfigurákkal. A játék lényege, hogy bármelyik és bármennyi figurával léphetünk, nem csak a sajátunkkal. A házának pontértéke van 0-10-ig, illetve van egy romos ház -3-as értékkel. Amikor valaki belép abba a házba, ahol a széf van, minden ügynököt lepontozunk az aktuális helyzetének megfelelően.



„Az amerikai újabb csésze kávé nyomott Leamas kezébe, és így szólt:

- Menjen vissza, és feküdjön le! Fölhívjuk, ha meglátjuk a pasast.

Leamas nem felelt, csak bámulta a kihalt utcát az őrház ablakából.

– Nem várhat itt örökké, uram. Lehet, hogy nem is most jön. Felhívjuk a Polízeit az Ügynökséget, és húsz percen belül visszaérhet ide.

– Nem – szólalt meg Leamas –, rögtön besötétedik.

– De hát meddig akar várni? Kilencórás késésben van már a pasas.

– Maga menjen csak, ha menni akar. Sokat segített, igazán – tette hozzá Leamas. – Meg is mondom Kramernek, milyen sokat segített.

– Hát maga? Meddig akar várni?

– Amíg meg nem jön. – Leamas a kémlelőablakhoz lépett, és megállt a két mozdulatlan rendőr között. A rendőrök távcsöve az átkelőhely keleti oldalára szegezve.

– Csak arra vár, hogy besötétedjen – dünnyögte Leamas. – Tudom, hogy csak arra vár.

– Ma reggel még maga mondta, hogy a munkásokkal fog jönni.

Leamas fölhorkant.

– A titkos ügynök nem repülőgép. Neki nincs menetrendje. Lebukott, menekül, retteg. Mundt a sarkában van, most is, ebben a percben is. Egyetlen esélye van. Neki kell döntenie, mikor kel át.”

John Le Carré: A kém, aki bejött a hidegről

Ezt követően áthelyezzük a széfet, és az ügynökök folytatják a szaladgálást házról házra. Ha valakinek sikerül 42 pontot elérnie, a játékosok felfedik, hogy ki melyik ügynökkel volt, és így meg is lesz a játék győztese.

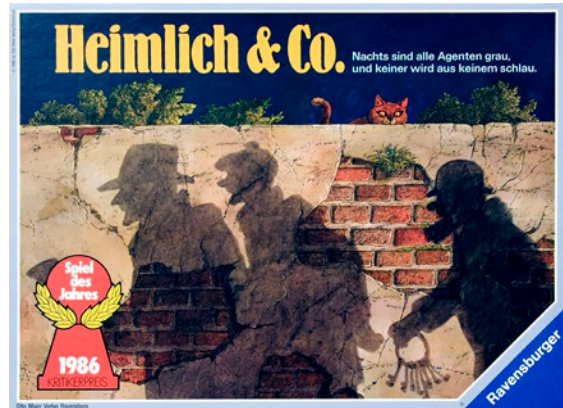
Egyszerűnek hangzik, és valóban az is. Ez egy könnyed, bevezető-levezető játék, amely azért tartalmaz pár csavart. A játék igazi trükkje a saját inkognitónk megőrzésében és a többiek személyazonosságának megfejtésében rejlik. Próbálunk úgy lépkedni a figurákkal, hogy a sajátunkat minél több ponthoz juttassuk, az ellenfeleinkét pedig minél kevesebbhez, de mindezt úgy, hogy ne legyen feltűnő, mert ha a valódi kilétünket kiszagolják ellenfeleink, akkor bizony ügynökünk csak mínuszpontokat fog kapni jutalmul.

Már az alapjátéknál is megpróbáljuk kitalálni, hogy ki melyik ügynökkel van, de a haladó verzióban már jegyzeteket lehet készíteni, és amikor az egyik bábu a 29-es mezőt átlépi, azaz a célegyenesbe befordul, akkor a játékosoknak titokban tippelniük kell, melyik ügynök kihez tartozik, és ezeket a tippüket a játék végén felfedjük. Minden sikeres tippért 5 pontot kapunk, így a végső sorrendet is megváltoztathatjuk. Szintén a játékot variálja, hogy kap mindenki egy kártyapaklit, amiből minden körben kijátszhatunk 1-1 lapot speciális lépésekhez jutva (bármely ügynököt mozgathatjuk, valakit elküldhetünk a romokhoz, mozgathatjuk a széfet stb.) Ezeknek a kártyáknak a magyar fordítása egyébként megtalálható a BoardGameGeek.com.

Kémkedj, trükköz, blöffölj!

A HEIMLICH & CO. könnyed, blöffölős játék, amelyben néha annyira próbáljuk megőrizni titkainkat, hogy a végén egy olyan bábu győz, amely egyik játékoshoz sem tartozik. A játékot akár 6-7 éves gyerekekkel is lehet játszani, ezért családi játéknak is nyugodtan ajánlható. Már 2 játékosal is működik, de minél többen játszák, annál nagyobb móka. Felnőttek is elkezdhetik, hiszen megfelelő hozzáállással egy nagyszerű partijáték lehet belőle, amelyben mindenki megpróbál blöffölni, trükközni, taktikázni.

maat



Heimlich and Co.

Tervező:	Wolfgang Kramer
Megjelenés:	1984
Kiadó:	Ravensburger
Kategória:	Kockadobós, blöffölős játék
Ajánlott életkor:	6+
Játékosok száma:	2-7
Játékidő:	30 perc



kiadói
oldal



board
game
geek

Támogatóink



További partnereink:



Korábbi számaink:





Magyarország első számú társasjátékos magazinja.

**Köszönjük, hogy elolvastad a JEM társasjátékos magazin
35. számát!**

A következő szám megjelenését március 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, Horváth Vilmos és Rigler László

Korrektorok: Kiss Csaba, Wenzel Réka és Farkas Tivadar

Jelen számunk cikkei írták: Hegedűs Anett (Anett), Hegedűs Csaba (drCsaba), Horváth Vilmos (Vili), Kiss Csaba (drkiss), Tóth-Szegő Dániel (DannyT) és Varga Attila (maat)

Hírszerkesztő: Rigler László (Főnix)

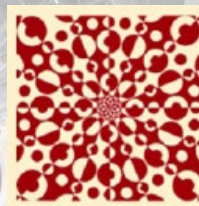
Programozó: Szőgyi Attila

A képanyagot összeállították: Hegedűs Csaba, Hegedűs Erik, Horváth Vilmos, Kiss Csaba és Tóth-Szegő Dániel

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. Köszönjük a Trickerion képeket a játék szerzőinek!

Elérhetőség: jemmagazin@gmail.com.



HLK Gyorsnyomda