

36.

2016. március

jem

A Játékos
Emberek
Magazinja



VICEROY

Shakespeare
Cash and Guns
Porta Nigra
Potion Explosion

Kedves Játékosok!

„Audentes fortuna iuvat” – tartja a latin közmondás, azaz: bátraké a szerencse.

Ez lehetne a mottója e havi számunknak is, de nem azért, mert most a szerencsére épülő mechanikájú játékokkal zsúfoltuk tele a magazin lapjait. Épp ellenkezőleg, az elkövetkező oldalakon bemutatott játékok egyik közös jellemzője, hogy nem a vakszerencsére van szükség ahhoz, hogy valaki nyerjen, hanem bátorságra, merészségre, kockázatvállalásra... és Fortuna istenasszony jutalma nem marad el.

Mert mi más kellene, mint eltökéltség, ahhoz, hogy alkirályként felépítsünk egy teljes birodalmat, és minden alattvalónknak, minden egyéniségnek megtaláljuk az őt legjobban megillető helyét (VICEROY). Ugyanez a kockázatvállalás kell majd akkor is, amikor építőmesterekként a Római Birodalomban próbálunk meg minél ravaszabban építőanyagokhoz jutni, majd azokat monumentális épületekbe beépíteni (PORTA NIGRA). Ha jól csináljuk a dolgunkat, akár külön világokat, civilizációkat is létrehozhatunk (AZ IDŐ HULLÁMAI), amelyek viszont elképzelhető, hogy idővel hanyatlásnak indulnak. A letűnt korok emlékét pedig már csak a legendák vagy az azokat újra mesélő színdarabok őrzik, amelyek színpadra állításához szintén nagy-nagy eltökéltség kell (SHAKESPEARE).

De vajon nem kell-e hidegvér ahhoz is, hogy titkos ügynökként jól blöfföljünk, és ne jöjjenek rá, mi járatban vagyunk (AGENT UNDERCOVER). Az éles szem és a csavaros észjárás persze nyomozóként is jól jön, amikor egy bűntény elkövetőjét üldözzük (SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE). De ne gondoljuk, hogy a másik oldalnak könnyebb! Egy gengszter keze is meg-megremeg néha, ha a zsákmány elosztására kerül a sor, így itt is az kerül ki győztesen, aki hideg fejjel képes mérlegelni az erőviszonyokat (CA\$H 'N GUNS). Ha viszont már a börtönben senyvednek a rabok, egy alkalmas pillanatban megint csak az fog tudni majd megszökni, akinek helyén van az esze (CARTAGENA). Hideg fej és biztos kéz: e kettő egy méregkeverő konyhájában is elengedhetetlen képességek (POTION EXPLOSION) – de vigyázat, a nagy kavarásnak akár még rossz vége is lehet...

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

Jó játékot!

A JEM Szerkesztősége

Klubok! Kiadók! Figyelem!

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

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

Igyekszünk kihasználni a digitális formátumban rejlő technikai lehetőségeket, és némi interaktivitást csempészni a magazinba. Ez egyelőre kattintható gombokat és szövegeket jelent. Így például a tartalomjegyzék címeire kattintva megspórolhattok némi görgetést/lapozgatást. Ugyanígy a 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



Shakespeare

Ismertető

7



Potion Explosion

Ismertető

14



Ca\$h 'n Guns

Ismertető

20



Agent Undercover

Ismertető

26

4

Ismertető



Viceroy

11

Spiel des Jahres



Sherlock Holmes Consulting Detective

18

... a világ körül



Cartagena

22

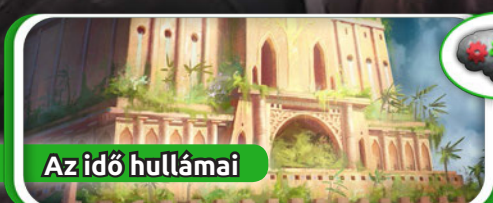
Ismertető



Porta Nigra

28

Ismertető



Az idő hullámai

Viceroy

Történt már veletek olyan, hogy egy játék üldözött? Nem, nem bolondultam meg, nem arra gondolok, hogy a doboz végigkergetett a szobán. Csupán arra, hogy egy játék lépten-nyomon elétek furakodott, incselkedett veletek, katalógusban, weblapon stb., hogy aztán valaki – jelen esetben magazinunk főszerkesztője – a kezetekbe nyomja, és azt mondja: erről kellene egy cikket írni a következő számba. És ez lesz a címlapon. Számomra ilyen játék a VICEROY.

Nem ilyennek képzeltem

Vagyis tulajdonképpen nem képzeltem semmilyennek sem, csak feltűnt az egyedisége, a szépsége, a grafika kidolgozottsága és a játékot körüllegző hangulat. Olyan egységesnek, egésznek, kompaktnak látszott, és a témát sem tölték túl a tervezők – tudjátok, mint amikor egy egész mítoszt költenek egyes szerzők ahhoz, hogy absztrakt köveket pakolunk le egy négyzethálós táblára, a la [CARNAC](#).

Itt ilyenek csak a nyomai vannak meg, és csupán a bevezető utal a kerettörténetre: a Laar királyságban járunk, ahol alkirályként szolgáljuk urunkat, és beleszöppenünk a Hatalmasok Játszmájába. Mint első szolgák, uralkodónk dicsőségét kívánjuk öregbíteni, amit a Hatalom Piramisának felépítésével tudunk legjobban megtenni.

A játék szépséges. A grafikák gazdagok, kidolgozottak, díszesek, néhol már-már csicsásak. Nem tudom, ez az áradó és szentimentális orosz léleknek tudható-e be (a szerző és a grafikusok is orosz nemzetiségűek), vagy annak a trendnek, hogy ma már minden új játékot csak úgy lehet eladni, hogy egy komplett grafikai világot teremtsünk hozzá, mindenesetre a játék tökéletes „eye candy”! A színek szemkápráztatóak! Ha valaki imádja a színekavalkádót, akkor ez az, „a legfelsőbb szinteken”.

Kis kritika: azért lehetett volna egységesebb a képi világ, ha már ennyit fektettek bele. Nekem valahogy nem fér össze a karibi kalóz, az Oktoberfestről szalajtott pincérlányra hasonlító nőszemély, a konditeremből kilépő izzadt macsót mintázó alak, az erdei tündér és a steampunk nyílpuskás pilótanő. Külön-külön iszonyú menők mind, de együtt egy kicsit túl vegyes a társaság, ráadásul stílusban is nagy eltérés van egyes figurák között.



Mechanika és tematika

Ez a kettő nem nagyon van abban a bizonyos köszönőviszonyban. A játékot – ha 1 percem lenne leírni – úgy jellemezném, hogy erőforrást gyűjtök, licitálok, karaktert gyűjtök, leépítek, jutalmat kapok, jelölőt kapok, kiértékelek, slussz. Tegye fel a kezét, aki még nem találkozott ilyen mechanikával! Ha van ilyen, akkor az lépjen vissza a Start mezőre, a többiek jöjjenek velem tovább, ismertetem a szabályokat:

4 eltérő színű helyre lerakunk 1-1 karakterlapot, majd azokra licitálunk a kezdéskor kapott, megfelelő színű gyémánt markunkba rejtésével és egy időben történő felfedésével. Aki egyedül licitált egy adott színnel, viszi a lapot, hogy aztán a kör második fázisában adott számú gyémántért leépítse azt.

Aki nem akar licitálni, passzolásáért 3 gyémántot kap. Ha van már lapunk, azokat piramisszerűen tudjuk magunk elé letenni, tehát egy lap felsőbb szintre lerakásához az kell, hogy a lap az alatta lévő szinten még másik 2 lapon álljon. Attól függően, hogy a piramis melyik szintjére kerül a lap, annyi gyémántot kell érte fizetni, illetve olyan jutalmat ad. Léteznek ún. törvénykártyák, amelyek különleges jutalmakat és hatásokat adnak, ezek leépítése ingyenes. A jutalmak köre nem túl tág, mert kaphatunk még gyémántot, vagy húzhatunk ingyen karakterlapot vagy törvénykártyát, esetleg kaphatunk végtelen gyémántot, tudomány- vagy mágiajelölőt, esetleg kardot vagy pajzsot. Anélkül, hogy ezeket részletesen ismertetném, legyen elég annyi, hogy ezek a játék végén általában mind pontot hoznak megadott szorzó szerint, esetleg egy szett létrehozásáért.



Egy jópofa és általam még más játékokban nem látott megoldás, hogy az egymás mellett álló lapok felső sarkain színes körnegyedek vannak, az azokra rátett felső lap alján pedig egy színes félkör van, és ha a négy körnegyed azonos színű, ezért azonnal jár jutalom is (egy gyémánt), és a végén is jár pont.



Mi ér többet?

A játék szerint a hatalom ér a legtöbbet, ezért akarja mindenki megalkotni a maga hatalom-piramisát. Ez a piramis maximum 5-szintes lehet, bár nekem néha a 3. szint megépítése is nehézségbe került. Egyértelmű, hogy ha valaki a 12. egyébként elég gyorsan lepörgő kör során el akarja érni az 5. emeletet, nem szabad időt vesztegetnie. Számoljunk utána: alulról felfelé haladva 5, 4, 3, 2 és 1 kártya kell, hogy a legutolsó az 5. emeletre kerüljön, ez 15 kártya lerakása 12 kör alatt, magyarul legalább 3 körben egynél több kártyát kell tudni lerakni. Márpedig ehhez szerencse is kell, aminek egyébként egy helyen van talán csak szerepe: a liciteknél.

A végső pontozást viszont mégsem biztos, hogy az nyeri, aki a legmagasabbra hág a piramisával, mert talán túl sok pontot is ad a végén egy teljes tudomány-mágia-pajzs jelölőszett, pedig nem olyan nehéz összeszedni. Érdemes a rögtön győzelmi pontot adó leépítést erőltetni, a végén szép summát lehet belőle összegyűjteni.

Apropó, jelölők. Nagyon nem tartom jó ötletnek, hogy a tudomány- és mágiajelek ugyanannak a jelölőnek a két oldalán vannak, akárcsak a pajzs és a kard. Bőven elég jelölőt kapunk a játékban és sokkal kevesebb kerül ki a játékosokhoz ahhoz, hogy ne lehetett volna megoldani úgy, hogy egy jelölő mindkét oldala azonos legyen. A mostani megoldással viszont egy véletlenül meglökött jelölőnél – főleg, ha lecsúszik a kártyájáról, amivel megnyertük és ahová le kell helyezni – emlékeznünk kell, hogy melyik fele volt felfelé.

A játékot mi párszor törvénykártyák nélkül játszottuk (bár a szabálykönyv ezt nem ajánlja fel), egyrészt mert fiaim voltak a játszótársak, másrészt mert angolul van rajtuk a szöveg. A játék ezek nélkül is élvezhető, de a teljes élményhez jobb, ha a törvénykártyákat is bevetjük.

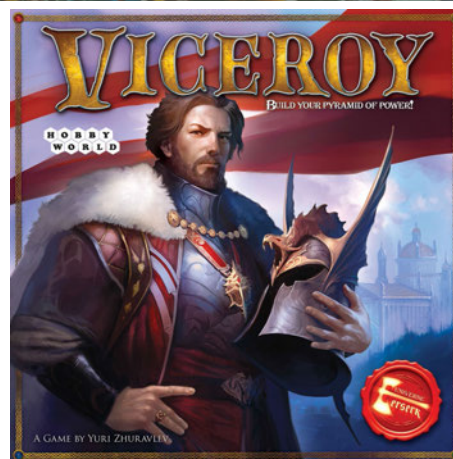
Aki nagyon szereti "megpimpelni" a játékeit, annak ajánlom, hogy a papír gyémántjelölők helyett szerezzen be üvegkavicsot. Nem nagy befektetés, de látványossá teszi a játékot – bár azt is meg kell vallani, hogy a papírelemek minősége sem hagy kívánnivalót maga után, a gyémántjelölők vastagok, sok forgatás és markolás során (főleg a licitnél) sem sérülnek, ragasztásuk hibátlan.

De szeretnék egy ilyen!

Igen, szeretnék egy ilyen játékot, de hát mire ez a cikk kijön a nyomdából, a játék már sajnos megint nem nálam van... Pedig nem igazán szeretném visszaadni, hiszen gyors, pörgős, egyszerű, viszont nagyon nagy az újrajátszhatósága. Nemhogy két egyforma parti, két egyforma kör sincs. A licit – amit én speciel nem szeretek – nem nyomasztó; ha valaki bukik, elegánsan és erőforrásokban gazdagon kiszállhat, a licit eredménye nem dönti el a játékot. A licit emellett interakciónak is elég, így nem csak magunkban molyolunk, de nem is ülünk egymás nyakán, és főleg nem kell sokat várni a másokra. Mivel a pontokat szinte lehetetlen előre kiszámolni, a királycsinálásnak esélye sincs, legfeljebb véletlenül. A grafikák szépek, bár nekem pár kép kicsit túl barokkos. Összességében viszont a VICEROY egy nagyon kompakt kis játék, amit az is jól mutat, hogy majdnem huszonhatszeres támogatást kapott a [KICKSTARTER](#) en a kitűzött 10.000 dollár helyett.

Egy fenét adom én vissza! Megtartom!

drkiss



Viceroy

Tervező: Yuri Zhuravlev

Megjelenés: 2014

Kiadó: Hobby World

Kategória: Licitálás,
szettgyűjtögetős játék

Ajánlott életkor: 10+

Játékosok száma: 1-4

Játékidő: 45-60 perc



kiadói
oldal



board
game
geek



A Mayday Games támogatásával

Shakespeare

Az YSTARI GAMES kiadó egy időben igen népszerű volt az összetett játékokat kedvelők körében. Ezt első sorban a legnagyobb sikerüknek, a 2005-ös CAYLUS-nak köszönhetjük, ami a mai napig alapműnek számít az európai típusú játékok között. De ezen kívül is olyan jó játékok jelentek meg az YSTARI kiadásában, mint az YSPAHAN, a MYRMES, az AMYITIS, a SYLLA, az YS vagy az ASSYRIA. Mostanában kevesebb saját fejlesztésű játékot adnak ki, de például a [SPYRIUM](#) 2013-ban szintén sikeres kiadásnak számított. Így érthető, hogy az emberek felfigyelnek, ha az YSTARI egy saját játékkal jön ki. Új szerzőjüknek, HERVÉ RIGAL-nak 2015-ös játéka, a SHAKESPEARE megérdemli a figyelmet, ugyanis méltó utódja a kiadó korábbi sikeres játékeinak.

„Koldus-szegény királyi gazdagon, Részeg vagyok, és mindig szomjazom”

William Shakespeare: 75. szonett

Az YSTARI szakított a korábbi dobozmérettel, és a játékot akkora dobozba rakta, mint a családi játékokat szokták (pl. TICKET TO RIDE, DOMINION stb.). Korábban csak a BOMBAYT ([JEM magazin 6. szám](#)) adták ki ekkora dobozban, ami még érthető volt, mert az egyértelműen családi játéknak készült, a SHAKESPEARE viszont stratégiai játék, így egy kisebb doboz jobban illett volna a korábbi játékaik sorába, ami főleg egy olyan társasjátékgyűjtő számára lehet bosszantó, mint amilyen én vagyok.



Természetesen nem én vagyok az egyedüli rajongója az YSTARI játékoknak, így játékosársunknak, DUNDÁ-nak köszönhetően igen hamar egy színvonalas játékszabály-fordításnak lehettünk birtokosai, sőt, a fordító az eredeti szabályt a BoardGameGeeken felmerült kérdések alapján még ki is egészítette. Miután a játék maga teljesen nyelvfüggetlen, így beszerzését követően semmilyen akadálya nem lehet a játéknak.

„Színház ez az egész világ, s merő szereplő mind a férfi, nő: mindenki Föl- és lelép; jut több szerep is egy személyre...”

William Shakespeare: Ahogy tetszik

A játék címéből nem nehéz kitalálni, hogy a játék londoni színházakban játszódik. A királynő végiglátogatja a színházakat, és megnézi az új előadásokat; s amelyik megtetszik neki, az elnyeri a támogatását. Ez minden társulat számára kihagyhatatlan lehetőség, ezért az elkövetkező héten nagy lesz a sürgés-forgás a színpadok háza táján: készülnek az új jelmezek, épülnek a díszletek, a színészek pedig folyton gyakorolnak, hogy elnyerjék a királynő kegyét. A játékosok feladata, hogy színházigazgatóként mindezt egyszerre felügyeljék és irányítsák.

A játék központi tábláján 3 sávot látunk, amiken minél előrébb jutunk, annál nagyobb jutalmat kapunk. Ez a sáv bármit szimbolizálhatna, de itt a játék kerettörténete miatt ez az előadás 3 felvonását jelképezi, rákényszerítve a játékosokat, hogy mindegyik felvonásra fordítsanak némi figyelmet.

Továbbá itt van egy kanyargós pontozósáv (mint például az Évszakok játékban), ami mindig magában hordozza annak a veszélyét, hogy a sor végén valaki rossz irányba induljon tovább. Persze kis figyelemmel könnyű ezt követni, de azért talán jobb lett volna, ha az átlagos szokás szerint a tábla körül fut a pontozósáv körbe. Legnagyobb értéke 30, és miután nincs 30+ feliratú jelölő, így már sejteni lehet, hogy itt nem fogunk a pontokban tobzódni.

Mindenki kapegysajáttáblát, amely egyszínházbelsőt ábrázol egy színpaddal, illetve 4 karakterrel együtt, valamint egy sávot, amely megmutatja, éppen milyen hangulatban van társulatunk. A rajzok szépek, különösen a karaktereké, dicséret érte ARNAUD DEMAEGD-nek, az YSTARI házi grafikusának (MOUSQUETAIRES DU ROY, AMYITIS, ASSYRIA, OLYMPOS, SYLLA stb.).

„Nem a csillagokban kell keresni a sorsunkat, hanem önmagunkban.”

William Shakespeare

6 napunk van rá, hogy egy sikeres előadást összerakjunk. Ehhez először is minden kör elején el kell döntelnünk, hogy hány akciót fogunk az adott körben használni. Titokban mindenki kezébe vesz az 5 akciójelzője közül annyit, amennyit az adott körben szeretne felhasználni, majd egyszerre megmutatjuk, ki mennyit rejtett el. Akinek kevesebb akciójelző van a markában, az fog kezdeni, és mellé kap egy hírnév-, azaz győzelmi pontot.



A felhasználható akciójelzők számától függetlenül minden körben kötelező 1 személyt felbérelnünk a felcsapott karakterek közül. Mindegyik karakter bért kér, de ezt csak a játék végén kell kifizetni. Ha nem tudunk fizetni, akkor minden bér nélkül maradt karakterért 2 pont levonás jár, ami ebben a játékban elég soknak számít, tehát jobb, ha a színházigazgató gondoskodik az emberei fizetéséről. Ha nem tetszik egyik karakter sem, akkor megfordítjuk a kártyát, és felfogadjuk statisztának, ami nem jár a játék végén költséggel, viszont játék közben sem tudjuk aktiválni.

„Bár minden ember az volna, aminek látszik; vagy pedig ne látszanék olyannak, ami nem!”

William Shakespeare

A karakterek aktiválása a játék sava-borsa. Mint említettem, kezdetben négy karakterrel rendelkezünk, és ehhez szerzünk minden körben egyet-egyet.

A jelmezkészítők a központi tábláról az értéküknek megfelelő jelmezdarabokat vehetnek el, amiket a színészekre és a statisztákra tudunk majd ráadni. Ha kész a jelmez, akkor értéküknek megfelelően kapunk értük pénzt és pontokat.

A díszlettervező szintén az értékének megfelelően tud díszleteket elvenni és lehelyezni a színpadunkra. Itt annyi megkötés van, hogy csak alulról felfelé lehet építkezni, és az építkezésnek színszimmetrikusnak kell lennie, vagyis csak azonos színű és értékű díszletelemek kerülhetnek a színpad mindkét oldalára. Egyes díszletelemek bónuszt adnak (pénz, jókedv vagy a másik társaságnak rosszkedv). A másik játékosnak keresztbetevés sok játéknak jellemzője; van, aki szereti az ilyen konfrontációt, van, aki nem. Én ez utóbbi körbe tartozom, de itt ezt nem lehet kikerülni, mivel ha marad rosszkedvet okozó díszletelem, amit nem vesznek meg és építenek meg a játékosok, akkor minden játékos társulatának a hangulata romlani fog. Ezzel próbálták biztosítani, hogy a túlzottan jólelkűek se hagyják a táblán felhasználhatatlanul az ilyen díszleteket.



Vannak ezermesterek, akik tudnak jelmezt és díszletet is készíteni, persze kisebb értékben. A segédek az összes mesteremberünk képességét tudják 1-gyel növelni. A legkülönlegesebb mesterember az ékszerész, hiszen csak ő tud aranyjelmezt vagy -díszletet használni, vagyis elvenni, erre a többi mester nem képes. Márpedig az aranydíszlet dzsókerként használható, vagyis bármelyik szint tudja helyettesíteni, ami a színszimmetrikus építkezésnél fontos szempont, hiszen minél több díszletet tudunk leépíteni, annál inkább eljutunk azokhoz a helyekhez, amelyeket beépítve győzelmi pontokat kapunk. Ráadásul a játék végén minden leépített aranydíszlet és -jelmez győzelmi pontot ér.

William Shakespeare (1564-1616) életútja csupa rejtelem, sok az ismeretlen időszak, és már azt is többször kétségbe vonták, hogy ő írta-e mindazt, amit neki tulajdonítanak. Ennek ellenére az egyik leghíresebb és legnagyobb drámaírója az egész világirodalomnak. Kezdetben színház melletti lóőrző volt, vagyis a színházba érkezők hintóira, lovaira ügyelt, majd contaminator lett, vagyis egyfajta dramaturg, aki az előadások összerakásában segédkezett. Ezt követően statisztált, majd szerepeket játszott. Később Shakespeare színész, rendező, majd színigazgató lett, de mindenekelőtt drámaíró volt, aki szonettjeivel hamar népszerűsége tett szert.

Nem tudjuk, hogy valójában hány drámai művet írt. Hagyomány szerint tragédiáinak, komédiáinak, regényes színműveinek száma 37, de ebből több (pl. VIII. Henrik, Periklész, a Két veronai nemes) feltehetőleg nem az ő műve, hanem mint contaminator végső formába rázta valaki másnak a művét. A 37-es számból azért legalább 25 igazi, hiteles shakespeare-i mű, amik az ókori görög tragikusok óta a legközelebbi csúcsai a műfajnak. Cserébe viszont van az angol reneszánsz drámák közt néhány ismeretlen szerzőnek tulajdonított, amely talán Shakespeare műve lehet. De a nagy művek az övéi: azok, amelyeket a halála után 400 évvel is, a mai napig játszanak a színházak.

Forrás: <http://www.literatura.hu/irok/renesz/shakespeare.htm>

A színészek természetesen fontos résztvevői a társulatnak. Aktiválásukkor vagy valamelyik felvonáson lépünk előre, vagy a társulat jókedvét növelik, vagy éppen ellenkezőleg, mert a Hamletet játszó színész az ellenfél társulatának okoz rosszkedvet. A színészekre jelmezt adunk, amely elkészültekor a fent írtak szerint pénzt és/vagy győzelmi pontokat hoz, és a kész jelmezzel rendelkező színészeink, statisztáink a 4. és 6. napon részt vesznek a jelmezes próbán, és a megfelelő felvonás sávján haladhatnak előre.

A királynő aktiválásakor vagy pénzt ad vagy egy feladatot, aminek teljesítését a játék végén nézzük meg, és ezért 1 vagy 2 hírnévpont, azaz győzelmi pont a jutalmunk. Ezek a feladatkártyák is jól mutatják, hogy itt minden egyes győzelmi pontért komoly küzdelem folyik.



Ha mindenki az összes akcióját kijátszotta, akkor megnézzük, melyik társulat milyen hangulatban van, és ezért rosszkedv esetében visszalépés jár egy felvonáson vagy pontlevonás, jókedv esetén pedig pénz, felvonáson előrelépés vagy győzelmi pont a jutalmunk. A 4. és 6. napon megkapjuk a teljesen felöltöztetett színészstatiszta bónuszát, illetve megnézzük, ki melyik felvonásban mennyire jár előre.

„Árulónk a kétség: Attól foszt meg, mit könnyedén elérnénk, ha volna merszünk.”

William Shakespeare: Szeget szeggel



Ezután felcspadjuk az új karaktereket, kihúzzuk a zsákból az új jelmez- és díszletelemeket, és jön a játékban a legnagyobb csavar. Ugyanis karaktereink emberek, akik pihenni szeretnének az egész napos munka után, és ezt nekünk, mint színházigazgatóknak, biztosítanunk kell. Egy kivétellel az összes adott körben használt emberünket pihenni kell küldeni, vagyis őket a következő nap nem használhatjuk. Ez fontos taktikai eleme a játéknak, hiszen a felkerült díszlet-, jelmezdarabokat és karaktereket látva kell eldöntenünk, hogy kit pihentetünk. Például ha a következő nap egyáltalán nem jön fel aranyjelmez vagy -díszlet, akkor ékszerészünk nyugodtan tud pihenni. Az újonnan felfogadott karaktert is tudjuk majd aktiválni, ezért küldhetünk olyan embert pihenni, akit jól tudunk majd pótolni a szerződtesnél.

A 6. nap végén a teljesített feladatokért és aranyelemekért plusz hírnévhez jutunk, és ki kell fizetnünk a társulatunkat. Általában 11-24 pénz kell a kifizetéshez, és jól tesszük, ha a szükséges pénzt tartalékoljuk, és nem hagyjuk, hogy a kifizetetlen és elégedetlen dolgozók a rossz hírnevünket keltsék, és ezáltal győzelmi esélyeinket csökkentsék.

„Öröme várni nem kisebb öröm,
mint már örülni...,,

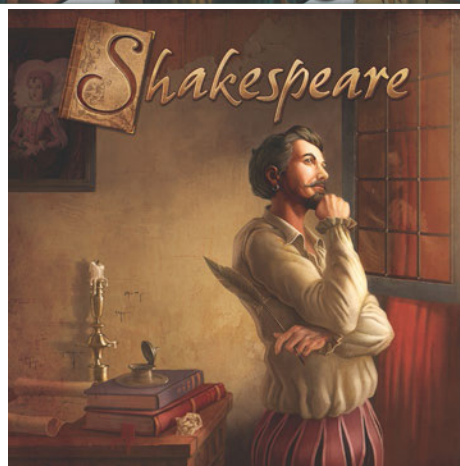
William Shakespeare: II. Richárd

Mint mondtam, az YSTARI tipikusan európai típusú játékokat ad ki, amelyekben a fő hangsúly a játék mechanikáján van, és a háttértörténet valóban a háttérbe szorul. Persze tudunk tematikus stratégiai játékokat mondani, mint pl. a VINHOS vagy a CO₂ ([JEM magazin 28. szám](#)). Ez a játék elég jól visszaadja egy színházigazgató sokrétű feladatkörét, már amennyire én ezt elképzelem. Benne van az emberek szerződtetése, a felvonásokra való gyakorlás, a jelmezek és díszletek elkészítéséről való gondoskodás, figyelem a társulat hangulatára és persze figyelni arra, hogy rendben ki legyenek fizetve, hiszen a kifizetetlen munkaerő a legelégedetlenebb munkaerő. Így számomra ez a játék hangulatilag átjött, bár gondolom, nem kevesen vannak, akiknek ez ugyanúgy kockatogatás, mint az YSTARI korábbi játéakai.

A játékban van szóló verzió is, úgyhogy akár egyedül is ki lehet próbálni, de igazából 2-4 játékoskal működik a dolog. Miután a jelmezek, díszletek, karakterek száma a játékoszámnak megfelelően jön fel, így elég élvezetes minden játékoszámmal. Több játékosnál nyilván a felvonássoroknál nagyobb küzdelem van, de 2 játékoskal is jól működik a játék. Még csak pár alkalommal volt szerencsém játszani, de úgy érzem, bőven van benne játéklehetőség, ezért kipróbálás után alig vártam már, mikor érkezik meg a saját példányom, és legyek büszke tulajdonosa.

De az YSTARI nem csak a megszokott dobozméretben változtatott, hanem a SHAKESPEARE dobozán már nem található meg a korábban szinte minden YSTARI játék nevében szerepeltetett Y és S betűk, de szerencsére nem minden haladó hagyományukkal szakítottak. Ma is ki tudnak adni saját fejlesztésű, jó és érdekes játékokat, és végül is ez a legfontosabb. Csak ajánlani tudom mindazoknak, akiket érdekel a színház, vagy akiknek tetszettek a korábbi YSTARI játékok.

maat



Shakespeare

Tervező:	Hervé Rigal
Megjelenés:	2015
Kiadó:	Ystari Games
Kategória:	Akciópontból gazdálkodó játék
Ajánlott életkor:	10+
Játékosok száma:	1-4
Játékidő:	45 perc

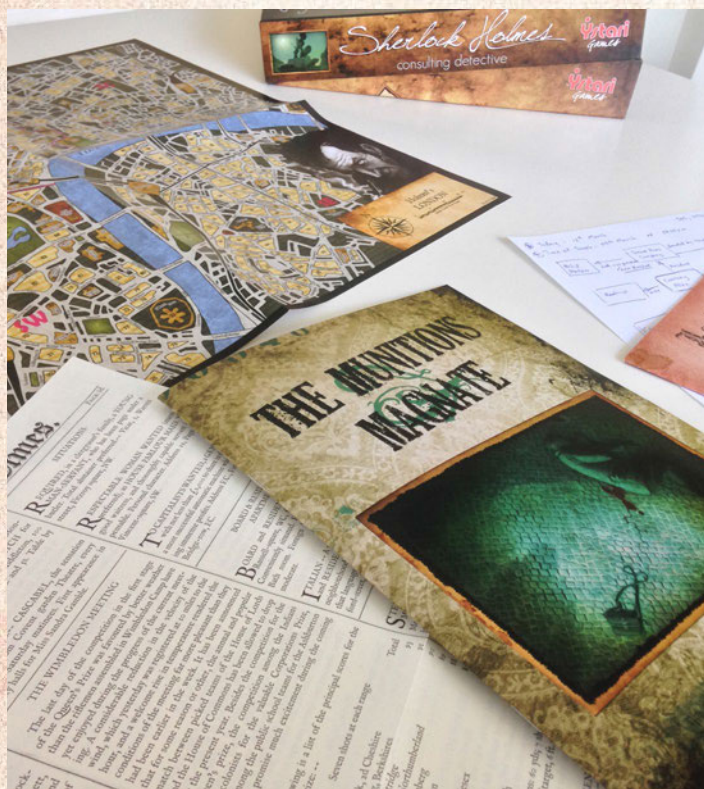


kiadói
oldal



board
game
geek

Sherlock Holmes Consulting Detective



Dobókockák, kártyalapok, bábuk, műanyag, karton- és fajelölők, játéktábla – ezekre, vagy legalábbis ezek egy részére számítunk egy társasjáték dobozában kinyitása közben. Az 1985-ben Spiel des Jahres díjat nyert SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE több szempontból is rendhagyó játék: pl. a fent felsorolt alkatrészekből semmit sem tartalmaz. Hogyan lehet ezek nélkül társasjátékot csinálni?

Szinte mindenki hallott már SIR ARTHUR CONAN DOYLE rendkívüli nyomozójáról, SHERLOCK HOLMESről, aki páratlan megfigyelőképessége és logikája segítségével megoldhatatlannak tűnő bűnügyeket oldott meg Viktória királynő Angliájában. Ez a híres karakter felbukkant már könyvekben, filmsorozatokban és mozifilmekben is, és gondolom sokunknak eszünkbe jutott már, hogy jó lenne kipróbálni magunkat, versenyre tudnánk-e kelni a világ leghíresebb detektívjével. Ez a társasjáték erre ad lehetőséget, ugyanis a dobozban 10 megoldandó bűnügy található, és a szabályok segítségével összehasonlíthatjuk teljesítményünket híres mesterünkkel, akinek, a háttértörténet szerint, tanoncokként besegítünk.

Csak füzetek és térkép

A dobozban a 10 bűnügy mindegyikéhez egy-egy füzet és a The Times egy-egy kétoldalas kiadása található, valamint egy egyszerűsített London-térkép és egy rövid, telefonkönyvhöz hasonló londoni címlista. Minden bűnügy egy felvezetéssel kezdődik, amely során közlik velünk azokat az információkat, amelyek a nyomozás kezdetén a rendelkezésünkre állnak, majd el is kezdhetjük a nyomozást.

A füzet további része hasonlóan épül fel, mint a régi KALAND, JÁTÉK, KOCKÁZAT lapozgatós könyvek: betűből és számból álló hivatkozások után rövidebb-hosszabb fejezetek. A legfőbb különbség, hogy egy ilyen hivatkozás elolvasása után nem kapunk előre megadott választási lehetőségeket (pl. ha jobbra akarsz menni, lapozz a 32-eshez, ha balra, akkor az 53-as-hoz) – ehelyett a térkép és a címlista segítségével nekünk kell kitalálnunk, hova is szeretnénk menni, és a helyszínek megfelelő hivatkozáshoz lapozva megtudhatjuk, ott milyen nyomokhoz és információkhoz juthatunk. Emellett érdemes lapozgatni a nyomozás napjához tartozó újságot is, mert abban is találhatunk utalásokat, nyomokat.

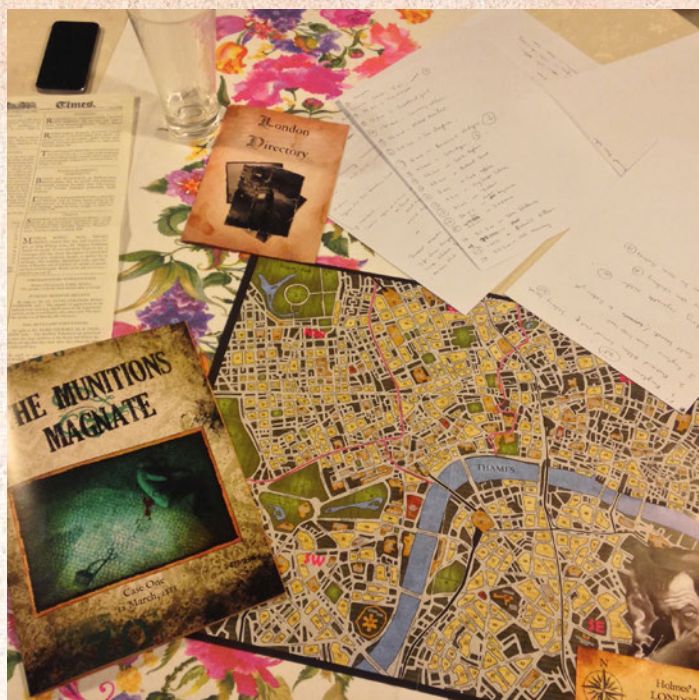


Páratlan logika

A játéknak akkor van vége, amikor úgy gondoljuk, hogy sikerült felderíteni a bűnügyet. Ekkor felkeressük SHERLOCK HOLMESOT (azaz a füzet végére lapozunk), és megpróbálunk válaszolni a kérdésekre. Természetesen minden kérdésnél ellenőrizhetjük, hogy helyesen válaszoltunk-e, és ha igen, akkor megkapjuk az érte járó pontokat. Az így gyűjtött pontokat összehasonlíthatjuk a híres detektív eredményével (ami mindig 100 pont), és máris felmérhetjük, mennyire jó detektívek lettünk volna a viktoriánus Londonban.

A bűnügyek bonyolultsága és a megoldáshoz szükséges megfigyelő- és logikai készség méltó a nagy elődhez. Minden bekezdést alaposan el kell olvasni, és a legkisebb részletre is figyelni kell, ha meg akarjuk oldani a bűnügyet. Minden esetben felmerül a fő bűnügghöz kapcsolódó egy vagy két egyéb bűntett is. Ezek egyrészt tévútra vihetnek minket, de egyben lehetőséget is adnak, hogy elérjük SHERLOCK HOLMES pontszámát – ennek megértéséhez kicsit bele kell mennem a pontozásba.

Minden eset végén a fő bűnüggyre vonatkozó kérdésekre adott helyes válaszokból 100 pontot lehet szerezni. Emellett meg van adva, hogy HOLMES hány helyszínt látogatott meg a bűntett felgöngyölítéséhez – ehhez képest minden további meglátogatott helyszín 5 pont levonást jelent nekünk. Ezen kívül van még néhány kérdés, ami a kapcsolódó egyéb bűntettekhez vonatkozik – ezekből 30-40 pontot lehet megszerezni. Tehát ha tévútra is kerülünk, és a fő bűnügy megoldása szempontjából felesleges lépéseket teszünk, akkor is szerezhethetünk pontokat a további kérdések megválaszolásával.



Egy mindenkiért, mindenki egyért

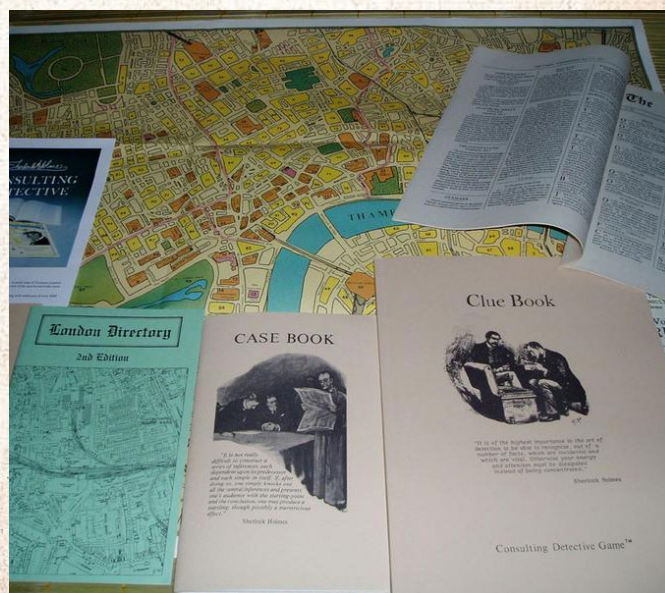
Még nem említettem, hogy a játékot lehet kooperatív és kompetitív módon is játszani. A kooperatív módban értelemszerűen az egész csapat együtt dolgozik, hangosan felolvassuk a fejezetek tartalmát, és együtt értékeljük ki az információkat, majd döntünk a további lépésekről. Kompetitív módban megtudjuk a bevezető tartalmát, majd mindenki megy a maga feje után, és egymás után felváltva csendben olvasgatjuk az általunk választott helyszín bekezdéseit. Az igazat megvallva, én még csak a kooperatív módot próbáltam, és ekkor igazán pezsgő, kreatív hangulat alakult ki, amely során együtt értékeltük ki a nyomokat, és próbáltunk érvelni a saját véleményünk, logikánk mellett, vagy hagytuk magunkat meggyőzni egy hihetőbbnek és valószínűbbnek tűnő teória által, amelyet több bizonyíték támasztott alá. Ezek után én nem is szeretném kipróbálni a kompetitív módot, amely során mindenki magába gubózva próbál csendben okoskodni, és csak egy-másfél óra elteltével jutunk el oda, hogy megvitassuk az elméleteinket.

tuk magunkat meggyőzni egy hihetőbbnek és valószínűbbnek tűnő teória által, amelyet több bizonyíték támasztott alá. Ezek után én nem is szeretném kipróbálni a kompetitív módot, amely során mindenki magába gubózva próbál csendben okoskodni, és csak egy-másfél óra elteltével jutunk el oda, hogy megvitassuk az elméleteinket.

Nem is olyan egyszerű

A játékhoz igazán jó angol nyelvtudás kell, hiszen bármelyik szónak, félmondatnak lehet jelentősége, és gyakorlott angolosoknak is szükségük lesz szótárra. Egyszer megpróbáltuk úgy játszani, hogy a felolvasó azonnal magyarra fordított minden mondatot, de így az egész játék sokkal hosszabb, fárasztóbb és nyögvenyelősebb lett.

Sajnos be kell vallanom, hogy a játék nem tökéletes. Az esetek végén, a helyes válaszok megadásánál az is le van írva, hogy SHERLOCK mely helyszíneket látogatta meg, és hogy milyen okból döntött pont így. Sajnos már előfordult, hogy olyan apróságra hivatkoztunk, amit az újságot és a már meglátogatott helyszínek leírását kétszer elolvassuk sem találtunk meg. Ez viszont talán csak az igazán teljesítménycentrikus játékosoknak szegheti a kedvét, hiszen ettől függetlenül is átélhetjük a nyomozás izgalmát, és akár úgy is dönthetünk, hogy nem a pontozásra fókuszálunk, hanem hogy sikerül-e kiókumlálnunk a helyes válaszokat.

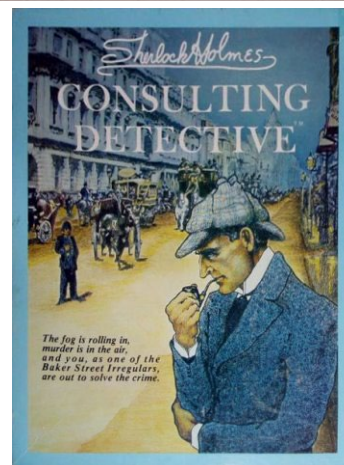


Őszintén bevallom, hogy nekem nagyon tetszik a játék rendszere, hogy a nyomozás során nem vagyunk korlátok közé szorítva, mint a régi lapozgatós könyvekben, hanem különböző források alapján nekünk kell kitalálnunk, merre megyünk tovább. Van lehetőség akármikor elérhető helyszínek (pl. halottasház, archívum vagy a Scotland Yard) felkeresésére; böngészhetjük a térképet, amin még két pont közötti távolság megtételéhez szükséges időt is megbecsülhetjük; vagy követhetünk egy, az újságban felbukkanó nyomot, ha úgy érezzük, annak köze van a bűnűghöz.

A bűnügyeket nem kötelező sorban és végig ugyanazzal a csapattal végigjátszani – lényegében mindegyik eset független. A későbbi feladatok csak annyival nehezebbek, hogy nem csak az adott bűntett napjának újságját, hanem az összes korábbi példányt is érdemes átböngészni, mert azokban is találhatunk nyomokat.

Mostanság egyre nagyobb divatja van az olyan társasjátékoknak, amit csak egyszer lehet végigjátszani. A SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE is ilyen, és ezzel évtizedekkel megelőzte korát – hacsak nem szenvedünk súlyos feledékenységekben vagy amnéziában, hosszú évek múltán érdemes csak ismét megpróbálni egy-egy bűnügy felgöngyölítését. Viszont a játék páratlan lehetőséget ad, hogy ne csak passzív olvasóként vagy nézőként éljük át egy nyomozás izgalmait, hanem felvegyük a kesztyűt, és megmutassuk, tudunk olyan jó megfigyelők lenni, mint a híres SHERLOCK HOLMES.

Eraman



Sherlock Holmes Consulting Detective

Tervezők:	Raymond Edwards, Suzanne Goldberg, Gary Grady
Megjelenés:	1981
Kiadók:	Sleuth Publications, Ystari Games, KOSMOS
Kategória:	Nyomozós, dedukciós játék
Ajánlott életkor:	10+
Játékosok száma:	1-8
Játékidő:	60-120 perc



board
game
geek



Potion Explosion

Mindenki életében mumus a kémia. Na, jó, vannak kivételek, de a többségnek nem a kedvenc témája. Pedig ha jól belegondolunk, mindennapjaink egyik leggyakrabban alkalmazott tudományáról beszélünk. Főzünk, keverjük a betont, permetezünk, festünk, keverjük a mérget... Ja, nem, azt nem csináljuk. Vagy mégis? A POTION EXPLOSIONnek hála ezt is, sőt a kikevert lötytyöket is kipróbálhatjuk. Mire véget ér a keverés-kavarás, mindenki megszereti a vegyészkedést, azt garantálom.

Irány a titkos labor!

A játékosok feladata, hogy elsőként éri el a győzelmi célt, amit pontokban mérünk. Ehhez mindenkinek saját laborjában kell kotyvasztania incsi-fincsi mérgeket és bájitalokat. Az így kikevert pancsolmányokat magunkon alkalmazva juthatunk előnyökhöz. Aki jól kever, nyer. A játékosok laborjában található két Bunsen-égő és egy lombik. Ezek fontos kellékek, mivel ezek segítségével fogunk főzőcskézni. Központi elemként szolgál egy érdekes felépítmény, amit az első játék előtt kell összeeszkábálni, majd feltölteni az alapanyagokkal, amiket szép színes üveggolyók szimbolizálnak.



Mindjárt begolyózunk

Miután mindent előkészítettünk, választunk 2 kezdőreceptúrát, és a hozzájuk tartozó gömblombikokat az égők fölé helyezve elkezdünk vegyészkedni. Minden gömblombik meghatározza, milyen és mennyi alkotóelemre van szükségünk ahhoz, hogy elkészítsük a főzetet. Amint minden elemet beszereztünk, és elkészült a lötyty, máris fogyasztható, de ami még ennél is fontosabb, pontokat kapunk érte.

Az összetevőket a központi építményből szerezhetjük, melynek módja igen elmés. A soron következő játékos elveszi az egyik oszlop egyik elemét, és ezzel a fölötte lévő golyók tehetetlenségüknek köszönhetően lejjebb gurulnak mindaddig, míg nem ütköznek másik golyóval vagy a tároló alsó keretével. Ekkor valami megmagyarázhatatlan dolog történik: ha 2 azonos golyó koccan össze, azok reakcióba lépnek egymással, és az így egymás mellé került azonos színű golyókat mind elvehetjük a tárolóból. Ez a folyamat minden elvételnél megismétlődik, de fontos figyelembe venni, hogy a tárolható golyók száma véges. Lombikunk 3 bármilyen, a főzetekhez használt gömblombikok 4-9 meghatározott golyót képesek tárolni.



Keverem, forralom

Amint egy receptet sikerült megvalósítani, azonnal le kell venni a tűzről, ki ne fusson, vagy uram bocsá, oda-kozmáljon. Az így elkészült főzetről a golyókat visszate tesszük az adagoló felső részébe, ami szépen elosztja azokat a csatornák között, és a gömblombikunkat megfordítva jelezzük, hogy az fogyasztásra alkalmas. Pontot két esetben kaphatunk: elkészítünk 3 azonos főzetet vagy 5 különbözőt; mindkét esetben 4 pontot szerzünk. Az elkészített főzeteink segítenek tisztábban látni és bátrabbá tenni minket, ezért elfogyasztásuk után csupa izgalmas dologra leszünk képesek: elvehetünk egy tetszőleges golyót; felhasználhatunk egy golyót bármi más helyett; vagy ha ügyesek és szemfülesek vagyunk, akkor egy sorból 4 különböző golyót szerezhetünk.

Van olyan főzet, amivel képessé válunk arra, hogy ellopjuk egy másik játékos lombikjából az alapanyagokat. Ezek a bónuszlehetőségek minden lombik esetében egyszeri képességet biztosítanak, amit, ha kihasználtunk, félretesszük, és a játék végéig nincs teendőnk velük. Lehetőség van arra is, hogy egy extra golyót vegyünk körünkben, aminek a színe szabadon választott, de ilyenkor kapunk egy kis jelölőt, amivel jelezzük az így szerzett golyókat, és a játék végén -2 pontot kapunk értük. A főzőcske addig tart, míg játékoszámtól függően elkészülnek a meghatározott számú főzetek. Ezután összeadjuk pontjainkat a jelölőkön és a lombikokon, na meg a -2 pontot érő lapkákon, és kezdünk egy új játékot.



Kormos a plafon

Szokták mondani, hogy semmi sem tökéletes, így vagyok én ezzel a játékkal is. Maga a játék menete és élménye szuper, de a komponensek... A központi golyóellátó egység, amin a golyók egy rámpához hasonlóan gördülnek lefelé, enyhén szólva működésképtelen. Gyártás előtt nem ellenőrizték az elemek pontosságát, és amikor az adagoló tetejét a helyére akarjuk tenni, az lefittyen, és a golyók beakadnak. Ezt még Essenben jeleztük a kiadó főnökének, és kaptunk egy másik alkatrészt. Az se lett jó! Ezért itthon barkácsoltam rajta, és amit a gyárban elfelejtettek kivágni, azt én kivágtam. Azóta jól adagol az adagoló. Ezt leszámítva minden rendben van a játékkal.

Talán a besorolását érdemes még átgondolni. Első nekifutásra azt gondoltam, hogy könnyed bevezető családi játék, aztán a partik során, ahogy elkezdtünk taktikusabban játszani, mutatta meg a foga fehérjét. Ezért azt mondanám, hogy családi, nem bevezető, és főleg nem könnyed. Ennek ellenére bátran próbáljátok ki, kellemes csalódás lesz azoknak is, akik nem szeretik a kémiát.

Jó játékot!

drcsaba



Potion Explosion

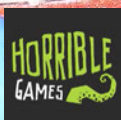
Tervezők:	Stefano Castelli, Andrea Crespi, Lorenzo Silva
Megjelenés:	2015
Kiadó:	Horrible Games
Kategória:	Szettgyűjtögetős játék
Ajánlott életkor:	8+
Játékosok száma:	2-4
Játékidő:	45 perc



kiadói
oldal

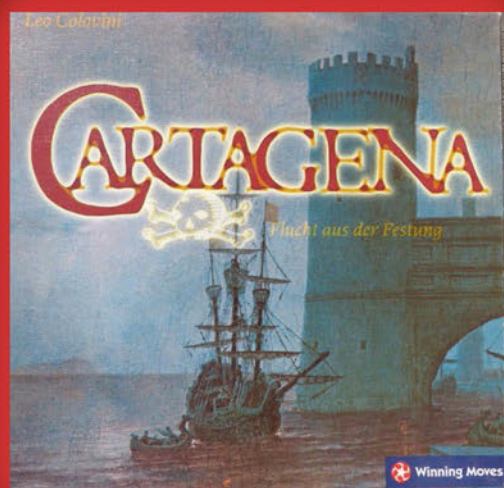


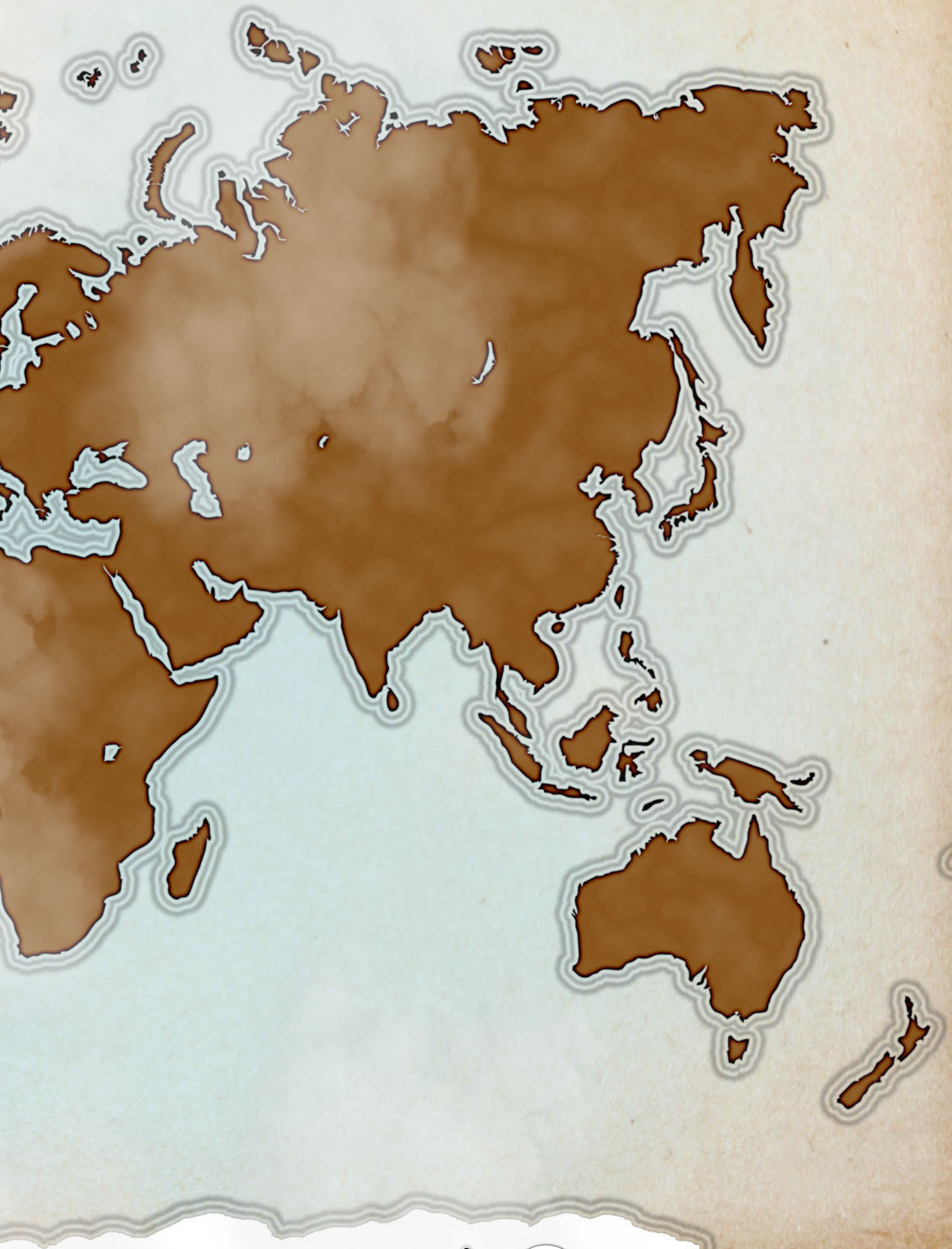
board
game
geek



A Horrible Games támogatásával

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 tizedik 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: Cartagena

Érzem, ahogy meztelen talpamat égeti a forró homok, ahogy sétálok a kéklő Karib-tenger partján. Látom, ahogy indiánarcú szépségek és kreol férfiak táncolnak a vérpezsdítő latin dallamra. Ahogy átjárja a zene testemet, automatikusan indulok a táncosok felé, hogy csatlakozzam hozzájuk. Egy gyönyörű fekete hajú, barna bőrű szépség lép ki a táncosok közül, és ringó csípővel indul felém. Izmos vállát szabadon hagyja színes blúza, hosszú szoknyája mély kivágásából előbukkannak karcsú lábai, ahogy könnyed léptekkel közeledik. Szám mosolyra húzódik, már látom, amint mindjárt karomba veti magát, amikor... hatalmas robbanásra riadok fel. Először nem értem, mi történik, de aztán rájövök, csak álmodtam az egészet, és én még mindig a cellámban vagyok társaimmal együtt Cartagena híres várának, a Castillo San Felipe de Barajas-nak a tömlöcében, a robbanást pedig becsapódó lövedékek okozzák. Ez csak azt jelentheti, hogy megérkezett a francia haditengerészet, és elkezdődött az ostrom. Nem mintha jobban szeretném a francia haditengerészetet, mint a spanyolt, de társaink hozzájuk csatlakoztak, hogy ki tudjanak minket szabadítani szorult helyzetünkből. Az egyik lövedék veszélyesen közel csapódott be, a mennyezetről kötörmelék potyog le a lábunk elé, és mindenhol por száll, de ekkor egyikünk felkiált: Nyitva a tömlőc ajtaja! Nem tétovázunk, azonnal kirohanunk, hiszen ez az egyetlen esélyünk, hogy élve szabaduljunk ki ebből a bűzös börtönből.



Föld körüli utazásunk során most Kolumbiába, Cartagena városába érünk el, ahol LEO COLOVINI (a CAROLUS MAGNUS és az INKOGNITO szerzője) játéka, a CARTAGENA játszódik. Teljes nevén Cartagena de Indias Kolumbia ötödik legnagyobb városa, a Karib-tenger partján található. Fallal körülvett óvárosát és erődjét az UNESCO a világörökség részévé nyilvánította. Az építészeti szépségéről híres városba egyre több romantikára, napfényre, latin vidámságra éhes turista érkezik, akiket a szépséges Plaza de los Coches, azaz a Hintók terén már nem rabszolgapiac vár, hanem több száz fogat, hogy elvigyék őket városnézésre, mert a városban számos látnivaló akad.

„keresgélt a repülőgépet, fél szárnyal a vizet szántva, míg a lagunák közt rálelt a parázsló betonsávrá”

A 2000-ben készült játék magyar kiadást is megért, bár maga a játék nyelvfüggetlen, mégis öröm olvasni a játék dobozán a magyar feliratot. A játékban minden játékos 6-6 kalózt kap, és a feladat az, hogy a kalózokat a börtönből a játéktáblán keresztül a várakozó csónakba vigyük. Az nyer, akinek sikerül mind a 6 emberét elsőnek biztonságba juttatni. A szabályok nagyon egyszerűek, bárkinek könnyen elmagyarázhatók néhány perc alatt. Összeállítjuk a moduláris játéktáblát, amely egy alagutat ábrázol, amin keresztül kell haladni az embereinkkel. Az alagútban jelek vannak: palack, koponya, fegyver, kulcs, kalap, kés, ez a hatféle jel ismétlődik végig. Minden játékosnak osztunk 6-6 kártyát, amelyen ezek közül a jelek közül egy-egy található (összesen 17 kártya van mindegyik jelből). Amikor valakire sor kerül, legfeljebb három bábuját mozgathatja egy körben.

Kétfajta mozgás lehetséges: vagy kijátszunk egy kártyát a kezünkből, és az annak megfelelő legközelebbi üres helyre lépünk a bábuval; vagy pedig visszamozgatjuk bábunkat az első helyig, ahol legfeljebb egy vagy két bábu áll – ekkor húzhatunk 1 vagy 2 kártyát. Ez a játék lényeges eleme, vagyis nincs automatikus kártyahúzás, a kártyához jutáshoz végre kell hajtani egy akciót. Ha valaki végzett mind a 3 akcióval, vagy nem akar többet mozgatni, akkor a következő játékoson a sor.



A játék háttértörténetét adó 1672-es kalózzsökösnak nem sikerült a nyomára bukkanni, mégis számos érdekesség van Cartagenával kapcsolatban, amelyet 1553-ban a spanyol konkvisztádor, Pedro de Heredia alapított az elrabolt és spanyollá átnevelt szépséges indiánlány, India Catalina segítségével, akiről szobrot is állítottak a városban. A 17. századtól a hajózás fejlődésének köszönhetően Cartagena Dél-Amerika legjelentősebb kikötővárosává nőtte ki magát, ahol hegyekben állt az Európába szállítandó arany és drágakő, majd pár száz évvel később a marihuána és a kokain. Állítólag ez a Föld legnagyobb drogkikötője. A kikötőben lévő San Felipe erőd Latin-Amerika legnagyobb vára, amely ismerős lehet A smaragd románca című filmből, mert itt forgatták azt a jelenetet, amikor a krokodil leharapja a gonosz katona kezét, miközben Kathleen Turnert kívánja eltenni láb alól. A város erődje számos támadást ért meg, így 1586-ban az angol kalóz Sir Francis Drake ágyúzta hónapokig, míg végül a védők inkább fizettek neki 250.000 pesot, hogy békén hagyja őket. Az arannyal teli ládákat állítólag több mint egy héten át rakodták be a kalóz hajójába. 1697-ben Baro de Pointis francia admirális vette be a várost, és 10-20 millió frankot zsákmányolt, amiből aztán a megállapodás ellenére sem adott a neki segítő kalózoknak, akik ezért visszatértek a városba és ismét kifosztották azt. 1741-ben viszont a városvédő Fél Ember, azaz Blas de Lezo – aki egy korábbi kalóztámadásban elvesztette egy karját, egy lábát és az egyik szemét – Edward Vernon admirális csapatai ellen védte a várost. 3.000 emberével lemészárolt 25.000 angolt, és elsüllyesztett 180 hajót, amire Vernon csak ennyit mondott: "Az Isten verjen meg, Lezo!". Meg is verte. A rengeteg halottat nem tudták idejében eltemetni, ami miatt dögvész pusztított a városban. A csatában legyengült Lezo végül belehalt saját mészárlásába.

Forrás: <http://mirador.reblog.hu/>

„föld az éggel kék a zölddel borult össze elalélva szerelemtől részegülten betűzgettem cartagena”

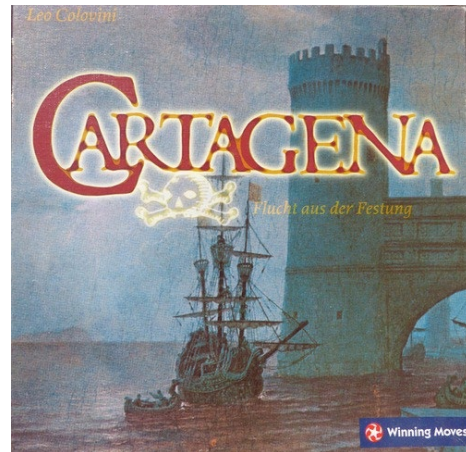
A játékban két változat van. A jamaikaiban a megszo-
kott módon a lefordított pakliból húzzuk fel a kártyákat,
és a kártyáink is titokban vannak a kezünkben, ezáltal
nagyobb a szerencse szerepe. A Tortuga változatban vi-
szont a kártyáink nyíltak és a húzópakli első 12 lapja is
nyilvános, így nincsenek rejtett információk. Ez utóbbi
nyilván taktikusabb, kicsit gondolkodtatóbb. Ennyi az
egész játék, túlságosan nem kell ezt ragozni. Érdekesség,
hogy LEO COLOVINI ebből a játékából készítette a magya-
rul szintén megjelent ATLANTIS játékát 2009-ben.

„Karib-tenger tüneménye, a neved is belémégett, nem gyógyít ki az idő sem, azon kapom magam néha félhangosan szólongatlak cartagena, cartagena”

Mindkettő változat jól működik, az egyszerűbb játékmé-
nettel már 6-7 éves gyerekekkel is játszható. 2-től 5 fő
játszhatja a játékot. 2 fővel is jól működik, és több játé-
kossal is jó. Persze minél több a játékos, annál hama-
rabb betelik a tábla, így egy lappal jóval előrébb lehet
jutni, tehát kevesebb idő jut egy-egy játékosra, ráadásul
elhúzhatja az időt, ha valaki sokat gondolkodik. Ez egy
könnyed játék, amely jó lehet bevezető vagy levezető
játéknak. Kezdőknek is könnyen megtanítható, hiszen
mindenki percek alatt megérti a szabályait, és már kez-
dődhet is a játék. Egyszerű, de taktikus játék, amely
mindenkinek bátran ajánlható, nem véletlenül volt
2001-ben a Spiel des Jahres jelöltje. Az alagút bejárata
nyitva, gyerünk, induljunk, a csónak már vár ránk!

maat

Az alcímek idézetek Kányádi Sándor Románc című verséből.



Cartagena

Tervező:	Leo Colovini
Megjelenés:	2000
Kiadók:	Ravensburger, Winning Moves
Kategória:	Moduláris táblás, kéz- ből gazdálkodós játék
Ajánlott életkor:	6+
Játékosok száma:	2-5
Játékidő:	30 perc



kiadói
oldal



board
game
geek

Ca\$h 'n Guns

Egy kávé legyen olcsó! Egy kávé legyen finom! – hallhattuk sok évvel ezelőtt egy kávéreklám szlogenjét. Ez csak azért jutott most az eszembe, mert a CA\$H 'N GUNst játszva nem tudok szabadulni a gondolattól: egy partijáték legyen gyors! Egy partijáték legyen egyszerű! Na, ez az!

Itt mindenki megőrült?

Amikor egy dobozon meglátjuk a zöld sombrero-t, a REPOS cég védjegyét, esetleg a szerző, LUDOVIC MAUBLANC nevét, még nem lehet sejteni, hogy mi sül ki ebből a párosításból. Mert hiszen a kiadónak vannak komolyabb játéka is; hogy ne menjünk messzebbre, ott van mindjárt a [7 CSODA](#), bár az is igaz, hogy vannak jópofa és a szó jó értelmében követhetetlen partijátékai is, mint pl. a [MASCARADE](#). A szerző sem mindig ilyen szeleburdi, hiszen nevéhez kötődik a [CLEOPATRA AND THE SOCIETY OF ARCHITECTS](#), a CYCLADES, a [MADAME CHING](#) vagy a [MR. JACK](#). De, hogy ezek ketten összejöttek, és eldobták az agyukat, miközben ezt a játékot összerakták, az biztos.



Ezek a szabályok?

Jogos a kérdés, mert az egész szabálykönyv 4 oldal, ebből 1-et elfoglal a borító, 1-et az előkészületek nagy képes leírása, 1-et meg az összes karakter részletezése, magyarul a szabály 1 egész oldal. Nem megmondtam, hogy egy partijáték legyen egyszerű?

Mit kell tudni a játékhoz? Gyakorlatilag semmit. Na jó, képesnek kell lenni megfogni és előre tartani egy habszivacs pisztolyt, de ez a maximum. De akkor mitől lesz ez egy fergeteges jó partijáték? Hát pont ettől!

Először is mindenki kap egy karaktert (ezek mindegyikének van valamilyen különleges képessége), egy – már említett – habszivacs pisztolyt, illetve 8-8 kártyát; ez utóbbiak között van 3 Bang, azaz lövés és 5 Click, azaz kattánás. Megkeverjük a zsákmánykártyákat, és minden kör elején 8-at felcsapunk egy sorban (annyi van a játékban, hogy 8 kört le tudjunk velük játszani). Ezek között van olyan, ami direktben pénzt ér (ezek a pénz- és a gyémántkártyák), illetve vannak festmények (ezekből minél többet kell gyűjteni), végül van 2 különleges kártya, a töltény (ezzel ellőtt lövedékünket, azaz Bang kártyánkat tudjuk visszavenni a dobott kártyák közül) és az elsősegély (ezzel pedig sebzéseinket tudjuk gyógyítani). Kirakjuk még a zsákmányok mellé a Keresztapa kártyát, valamelyikünk megkapja a Keresztapa-jelölőt, a nagy íróasztalt (Marlon Brando nélkül), és indulhat a gyilkolászás.

Ölni szabad. Sőt kell!

Ha még nem esett le: banditák vagyunk, a kincstre utazunk, de sok az eszkimó és kevés a foka, sok a gengszter és kevés a rablott kincs. Márpedig nyerni csak az tud, aki minél rafináltabb és kegyetlenebb, és előbb végez a társakkal, mint azok ővele.

A 8 körön belül az egyes lépések azonosak, és gyorsan követik egymást. Kirakjuk a kincseket, majd mindenki kiválasztja, hogy a Bang vagy a Click kártyáját játssza-e ki az adott körben (minden körre csak egy kártyánk van), és azt maga elé leteszi képpel lefelé. Ekkor a Keresztapa (kezdőjátékos) szavára (1-2-3) mindenki egyszerre felemeli pisztolyát, és ráfogja valakire. Ezt a pillanatot nehéz röhögés nélkül kibírni, főleg ha már belendült a játék, de még nem látszik, hogy ki vezet, úgy a harmadik, negyedik kör táján. Gondolom, a pisztoly csövének vége azért lett narancssárga, nehogy valaki kedvet kapjon, és egy bankba is magával vigye az egyébként jó fogású kelléket...



Showdown

És ekkor dől el, hogy hogy alakul a sorsunk. Egyrészt a Keresztapa egyvalakire ráparancsolhat, hogy valaki mást célozzon meg. Utána a Keresztapa még egyszer elszámol 3-ig, amikor is még bárki meggondolhatja magát, és ha rászegeztek egy stukkert, ledöntheti a bábuját. Ez sajnos a gyávaság jele, ezért az illető nem lőhet, így a zsákmányból sem részesül (cserébe nem sérül), de ezzel azt is megfosztja a zsákmánytól, aki rá célzott, mert az sem kap semmit a körben.

Ha még maradt állva valaki, ők megmutatják kártyáikat, és lejátsszuk a pisztolypárbajt. A Click nem okoz semmit, a Bang viszont egy sebzést okoz, de ami aktuálisan fájdalmasabb: az eltalált játékos eldönti a bábuját, és nem kap a zsákmányból. A sebzéssel vigyázni kell, mert 3 sebzés után a játékos kiesik, így időben érdemes áttérni defenzív taktikára vagy lecsapni az elsőse-ami az összes sebzést egyszerre meggyógyítja. gélyre,

Az is előfordulhat, hogy senki nem marad állva, akik viszont igen, azok egymás után egyet-egyet elvesznek a zsákmánykártyákból, addig folytatva ezt, amíg azok el nem fogynak. Zsákmány helyett választható a Keresztapa kártya is, ekkor a következő körre ez a játékos lesz a kezdőjátékos (aminek ugye egyértelmű, hogy milyen előnyei vannak, pl. a ránk szegezett fegyvert szépen elfordíthatjuk másfelé).

Az új körre újra kirakunk 8 zsákmánykártyát, és kezdődhet az egész előlről. A győztes az lesz, aki a legtöbb pénzt szerzi. Érdemes festménybe „fektetni”, mert egyre többet ér a gyűjtemény, ahogy gyarapszik, illetve a gyémánt sem rossz üzlet, mert a legtöbbet gyűjtő a végén még bónuszt is kap kapzsiságáért.

Amit még illene elmondanom, de mégsem teszem, az a karakterek különleges képességei. Legyen elég anyyi, hogy mindegyik jó: az is, amelyik megengedi, hogy a pisztoly felemelése után változtassak a lapomon; az is, amelyikkel a többiek célzása után választhatok célpontot; az is, amelyik egy sebzést gyógyul, ha ledönti a bábuját; az is, amelyik 5 sebzés után hal csak meg; egy szóval: mindegyik.

Megadom magam

Bár elég sokáig kibírom partijátékok játszása nélkül (meg talán nem is ugrok értük annyira), de ez meggyőzőtt. 8 fővel egészen egyszerűen akkora a káosz a pisztolyok felemelése pillanatában, hogy már ez önmagában megéri. A szabályokra mindenkinek figyelni kell, egyedül a Keresztapa számára ez lehetetlen feladat. Hát még azt fejben lekövetni, hogy ki mit tett és hány-szor lőtt már vagy hány-szor kamuzott. Ebből következik, hogy minél több fővel jó a játék, onnantól meg a hangulat magától megjön, sokat küzdeni sem kell érte. De őszintén, ti nem forralnatok bosszút a következő körben az ellen, aki most épp rátok fogja a pisztolyt? De azért ne játsszatok el az ártatlant! Az a 3 lövés egyszer még a ti lelketeken szárad.

drkiss



Ca\$h 'n Guns

Tervező:	Ludovic Maublanc
Megjelenés:	2014
Kiadó:	REPOS Production
Kategória:	Blöffölős, szettgyűjtögetős játék
Ajánlott életkor:	10+
Játékosok száma:	4-8
Játékidő:	30 perc



kiadói
oldal



board
game
geek



A Gémklub támogatásával



Porta Nigra

MICHAEL KIESLING és WOLFGANG KRAMER neve minden bizonnyal nem ismeretlen a társasjátékokat kedvelők körében. Ha mégsem ugrik be azonnal, hogy kik is ők, íme pár KIESLING–KRAMER játék, ami már jelentős nyomot hagyott a társasjátékos kultúrában: [TIKAL](#), [SZÉNRE FEL](#), [THE PALACES OF CARRARA](#), [TORRES](#). Ezek csak a leghíresebbek, amikből több a híres Spiel des Jahres jelöltségig vagy díjazottságig is eljutott. Sőt, a TIKAL és a TORRES 1999-es és 2000-es honorálásával sikerült a duplázás, egymás után kétszer hozták el Az év játéka díjat. 2015 Essenjére időzítve a PEGASUS SPIELE új KIESLING–KRAMER játékkal jelentkezett. A dizájnnal az úgyszintén méltán híres MICHAEL MENZEL lett megbízva. Ez a terveződuó egy ilyen kaliberű grafikussal trióvá kovácsolva egy minőségi kiadó felügyelete mellett szinte képtelen hibázni. Ahogy már a legutóbbi jelölésük is a Kennerspiel des Jahres kategóriában történt a THE PALACES OF CARRARA révén, úgy várhatóan ez a játék is oda esélyes a nehézségi szintje alapján. Nekem anno azokkal a szavakkal adták a kezembe a játék dobozát, hogy ez bizony az egyik következő Kenner-jelölt (vagy akár díjazott?). Most, a játék ismeretének fényében sem tudok ezzel vitatkozni vagy mást mondani: valóban jó eséllyel várhatja a szürke logót.



Minden út Rómába vezet...

Jó, nem pont Rómába, de a Római Birodalom világába repít minket a játék. Azon belül is Augusta Treverorum (a mai Trier) mai napig megmaradt csodálatos építményeinek építkezését felügyelhetjük – tesszük ezt mind római építésmesterek bőrébe bújva. Téglákat vásárolunk a téglapiacról, majd azokat oszlopokba rendezve a négy épület (Amfiteátrum, Bazilika, Városfal, Porta Nigra) egyikének részegységét építjük meg abból. Se



a témaválasztás, se a végrehajtandó feladat nem szokatlan. Ki nem látott már építkezést bemutató eurót, vagy esetleg olyat, ami a Római Birodalom idejében játszódik? Félreértés ne essék, ez nem kritika, én mindig is szerettem ezt a témát, itt sincs másképp, de bevallható, hogy egy picit sablonos a milió, amit a játék elővarázsol. Talán pont a saját játékukban, a THE PALACES OF CARRARABAN is hasonlóan különböző színű téglákat gyűjtünk, hogy építkezzünk azokból. Ezen elmélázásunkon lendít át azonnal MICHAEL MENZEL (WORLD WITHOUT END, THE PILLARS OF THE EARTH, ANDOR LEGENDÁI, CUBA, FIRENZE) grafikája, ami számomra mindig hatalmas pozitívum, az ő munkája vonzóvá tesz bármit. Tudom, hogy ez szubjektív, de én az így kinéző társasokat tartom etalonnak, nekem a WORLD WITHOUT END az, ahogy egy társasjátéknak ki kell néznie. A látványvilág itt is kellemes a szemnek, a játéknak ezen oldala teljesen megfelel a tőle elvártnak, MENZEL érti a dolgát, az ő feladata kipipálva. Gusztusos az egész játék, jólesik ránézni, főleg, ahogy az idő előrehaladtával gom-

bamódra egyre több téglatorony szökik az ég felé. Ezek a téglákból összeálló tornyok (itt épületrészek) is ismerősek lehetnek azoknak, akik játszottak már esetleg pont ettől a szerzőpárostól TORREST. Végiggondolva és szépen fogalmazva: „ha már ötletet keresel, vegyél a legjobbaktól”-elv alapján, ők is két saját játékukhoz nyúltak vissza, mint említettem. Ezzel sincs baj, ha a végeredmény persze azért más, új játék, nem egy silány másolat vagy utánérzés. Erről itt szó sincs, aggodalomra nincs ok.

Hogyan legyünk jó építésmesterek?

A feladat nem nehéz. Minden játékos kap 7-7 ugyanolyan akciókártyát, amiből megkeverés után felhúz 2-t. A 2 kártyából mindig csak az egyiket játsszuk ki a körünkben, majd azt dobjuk, és a végén újra 2 lapra húzzuk a kezünket. Tesszük ezt 7 körön keresztül, így végül minden akciókártyánk kijátszásra kerül. Az utolsó körünket leszámítva mindig adott a választási lehetőség, hogy melyiket is játsszuk ki. Persze lehet pechünk, és előfordulhat olyan eset, hogy a 2 kártya közül az egyiket 6 körön keresztül tartogatjuk, mert azt a végén szeretnénk csak előlni, viszont már sikerült az első 2 lap felhúzásával kézbe vennünk. A szerencse ekkora szerepe bőven megbocsájtható, ez közel sem tragédia. Egy forduló nagyjából ennyi is, 7 kör alatt 7 akciókártya kijátszása. Majd következhet egy közbenső értékelés. Utána megismételjük ezt a hétkörös akciófázist, és következhet is a végső értékelés. 2 forduló, 2x7 akciókártya. Egyáltalán nem sok, könnyen megérthető, logikus az egész, gyorsan tanulható, pörgős játékelményt nyújtó. Persze azért nem ennyire szimpla a képlet. Mindegyik akciókártyánk 3-4-5 akciót tartalmaz, amik közül tetszőleges sorrendben 2-3-at hajthatunk végre. Afféle akciópont-elköltésről van szó, ahol a választott akciót a kártyán letakarom egy jelölővel, így az többször nem választható. A választható akciók sem bonyolultak: pénzt kaphatunk, téglát vásárolhatunk a téglapiacról, a már megvett tégláinkból építkezhetünk, tekercset kaphatunk (opcionális akciók érhetők el vele), fáklyát kaphatunk (akciópont-jelölő, tehát ezzel átvihetünk 1 akciópontot egy későbbi kártyára, hogy ott akár az összes lehetőséget végrehajthassuk majd).



ami nem kevés, mert a legolcsóbb tégl 1-be, a legértékesebb 5-be kerül. Ilyenkor érdemes nem ezt az akciókártyát kijátszanunk. Itt jöhet a taktikázás, inkább azt az akciókártyát játszunk ki, amelyekkel olyan színű téglát vehetünk, ami épp a mi negyedünkben van, és majd egy későbbi körünkben választjuk a másik kártyánkat. A téglák persze azonos színek a valóságban, s onnan tudjuk, hogy melyik milyen színű, hogy a piac melyik negyedéről származik, és a személyes tárolónk melyik részébe tesszük el azt. Ha a téglapiac egy bizonyos töltöttségi szint alá kerül, újratöltjük azt. Ez az a pontja a játéknak, amire igazából nem lehetünk befolyással, amihez egy kis szerencse is kell, hogy ne pont mindig utánunk legyen újratöltés, és mire megint ránk kerül a sor, a nekünk szükségeseket megint elkapkodják előlünk. Ha ez gyakran megesik, muszáj szemet hunynunk felette, ez egy közép-gamer játék, bizony ennyi szerencsefaktorral felruházva.

Pénzt veszünk fel, abból téglákat halmozunk a saját raktárunkban. Próbáljuk ezt minél kevesebb felesleges mászkálással megtenni. Majd jöhet az építkezés. Ez sem bonyolult: mind a 4 épület mutatja, hogy az egyes részelemeit milyen színű és mennyiségű téglából építhetjük meg. Olyan, mintha az alapok ott lennének, jelezve, hogy ide például egy kettes fekete torony kerülhet, ide pedig egy négyes fehér. Bármelyik szabad helyre építhetünk, ha a kártyán az építési akciót választjuk.



Persze itt is igaz, hogy ha szükséges, akkor a választott negyedbe kell mennünk, majd csak utána tehetjük a készletünkből az alapzatra a tornyunkat. A torony tetejére egy saját színű római tesztünk, hogy később is visszakövethető legyen, hogy ki is építette ezt az elemet. Vannak egyszeri jutalmak, amiket ilyenkor felvehetünk, ha épp jár nekünk. Léteznek afféle célkártyák, amik nyilvánosak és mindenki számára elérhetőek. Ezek mind bizonyos épületeket mutatnak és egy szint. Például aki először épít az Amfiteátrumba piros téglával, elveheti ezt a kártyát. Ezek a célkártyák egyszerű szettkollekciót jelentenek. Próbáljunk mind a 4 épületben építkezni az éppen látható kártyák alapján. A kártyaszerzés mellett mindegyik épületnél jár valami jutalom, ha az ott lévő összes téglánk száma eléri a 3 többszörösét. Tehát ha egyszer építünk valahova 2 téglát, a jutalom nem jár. Ha később ugyanebben az épületben még 4 téglát leteszünk, egyszerre 2-szer is megkapjuk a jutalmat, így nem vesznek el a jutalom nélkül ott hagyott tégláink. Persze érdemes minél előbb bezsebelni a jutalmakat, de mivel az építési helyek fix téglaszámot követelnek meg, ami ritkán épp a 3 többszöröse, így a szettkollekcióval kicsit ellentmondásban, mégis megéri újra ugyanazt az épületet építeni.



Végül soron a pénzünkből téglákat veszünk, azokat a megjelölt helyekre lerakjuk, amiért jutalmakat zsebelünk be. Tesszük ezt 7 körön át, majd a féldőnél minden lerakott téglánk után kapunk 2 pénzt vagy pontot, amit bármilyen eloszlásban kérhetünk, majd a második fordulóban megismételjük mindezt. Természetesen a játék végén ennél érdekesebb pontozás történik. Mind a 4 épületet lepontozzuk területi többséget számolva. A téglák darabszáma a döntő, csak a döntetlen esetén számít a téglák színe, ami igen gyakori, így sokszor megéri a drágább téglába beruházni. Az Amfiteátrum három-, a Bazilika két-, míg a Városfal csak egyszintes. Minden szintet külön értékelünk, és minden szint értékelésénél csak az 1. és a 2. hely kerül jutalmazásra. A Porta Nigra persze kicsit speciálisabb eset. Az az egyetlen helyszín, ahol nincs pontos megkö-

tetés, hogy hány téglát (3 és 8 között) tehetünk le a csak színekkel jelölt alapzatokra. Persze itt is igaz, hogy utólag már nem építhetünk hozzá a tornyunkhoz. A Porta Nigra értékelése is érdekesebb. Itt minden magasságot külön értékelünk ki. Tehát ha valaki épített egy 5 magas sárga tornyot, jobban megérheti egy 4 magas feketét építeni, ha azzal egyedüliek leszünk a 4 magas építmények között. Természetesen, mint minden területi többséges játékban, itt is minél többet játsszák a játékot, annál nehezebb befolyásolni az értékelések kimenetelét, annál gyakrabban fordulhat elő, hogy valahol az 1. helyről hirtelen a 3.-ra szorulunk. Ami számomra pozitívum, bár ez biztos egyénfüggő, hogy ez úgy területi többségen alapuló játék, hogy itt egymást sosem károsítjuk, sosem kerül le már feltett elem a tábláról. Ha valahol lemaradunk, akkor az azért történhetett, mert elhanyagoltuk az adott területet, mások beelőztek esetleg kiszorítva minket a még szabad helyekről. A játék ezáltal sokkal barátságosabbá válik más, területi többségért folytatott harcot szimuláló játékokkal szemben.

Persze a küzdelem itt is nagy, de inkább versengésnek hívható, ami az építészettel, mint téma, sokkal jobban egybecseng. Versengünk a téglákért, a jó építkezési helyekért, a célkártyákért. Fontos az optimális mozgás, hogy minél kevesebb pénzt vesztegessünk el negyedhatárok átlépésével, miközben a játék ritmusa is megköt minket, így néha muszáj sietnünk egy-egy téglá vagy telek miatt.

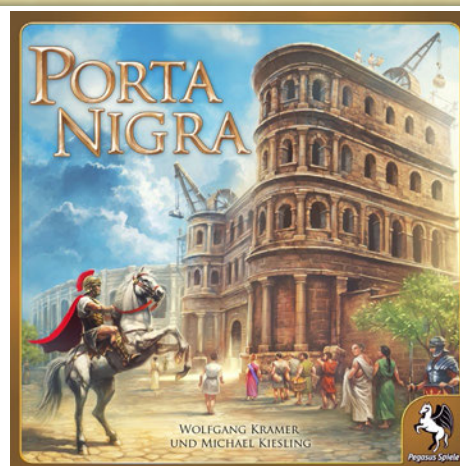


Az épület összképe

Az egész egy jó tempójú, kellemes folyású, gusztusos játék. Nem operál nehéz szabályokkal, nehezen átlátható kombinációkkal, szinte végtelen mélységgel. Nem kell magunkban mindent agyonszámolgatni, nem egy agyégetős heavy eurogame. Persze nem is egy belépőszint, észnél kell lenni, sok tényezőre kell figyelni, és mint minden területi többséges játékban, itt is fontos, hogy figyeljük a többiek játékát, jól időzítve lépünk be területekre, hogy a végső értékelésnél mi arathassuk le a babérokat. Azért itt is lényeges az optimalizálás, a szép kombinációk felismerése, meg persze az, hogy tudjuk a játékot a helyén kezelni. Moderáltan, de fellelhető a játékban itt-ott a szerencse szerepe, és persze mint minden területi többségért folytatott küzdelemben, itt is hatványozott szerepe lehet játékosársaink lépéseinek, amikre gyakran nem lehetünk hatással. De pont ez adhatja a játék jó újrjátszhatóságát is, hiszen sosem lesz kétszer ugyanaz a városkép. Ha ezekkel tisztában vagyunk, akkor nyugodt szívvel ülhetünk le mellé, sőt ajánlhatjuk mindenkinek, aki már kicsit is tapasztaltabb a társasok terén. Nekem ez a játék, a maga kategóriájában (területi többség/befolyás) elnyerte tetszésemet mind megnyerő külsejével, mind élvezetes játékmenetével. A közepes gamer nehézségi szintje is előnyére válhat, hiszen ennek révén egész nagy tábornak szólhat, ajánlom én is személy szerint jó szívvel.

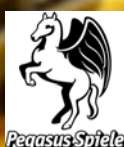
A tippemet a Kennerspiel des Jahres jelöltre én is fenntartom, ezzel a játékkal nagyot nem tévedhet a zsűri.

DannyT



Porta Nigra

Tervezők	Michael Kiesling és Wolfgang Kramer
Megjelenés:	2015
Kiadó:	Pegasus Spiele
Kategória:	Építkezős, területi többséges játék
Ajánlott életkor:	12+
Játékosok száma:	2-4
Játékidő:	60-90 perc



A Pegasus Spiele támogatásával



kiadói oldal



board game geek

Agent Undercover

Az orosz HOBBY WORLD kiadót már többen ismerhetik. Az eddigi legnagyobb sikerükről, a hasonló nevű online játékon alapuló WORLD OF TANKS: RUSH-ról [2013. decemberi](#) számunkban olvashattatok egy ismertetőt, és a mostani számunkban is van még egy HOBBY WORLD játék: a borítón is látható VICEROY. Jelen cikkben ismertettünk játékkal 2014-ben rukkoltak elő SPYFALL címmel, és a társasjáték áttörte a nemzetközi ismertséghez szükséges érdeklődési szintet, így több országban is kiadták a lokalizált változatát. Magyarországon a PIATNIK csapott le a játékra, és a címet megváltoztatva AGENT UNDERCOVER néven hozta forgalomba.



A játékot közepes dobozban kapjuk, ez azonban ne tévesszen meg minket, a kedvező ár jobban jelzi a doboz tartalmát, mindösszesen 208 kártyából (26 különböző pakli) áll a játék. Partijátékhoz illően itt nem a komponensek miatt vesszük meg a játékot, hanem a zseniális alapötlet miatt.

A játék maga azzal kezdődik, hogy kiválasztjuk az egyik paklit véletlenszerűen, képpel lefelé, majd megkeverjük a pakli lapjait, és szétosztjuk a játékosok között. Mindenki titokban megnézi, mit kapott – általában ez egy ábra lesz ugyanarról a helyszínről. Az egyik játékos azonban nem helyszínt, hanem titkosügynök-kártyát kap. A helyszínekártyát kapó játékosoknak rá kell jönniük, ki a titkos ügynök, az utóbbinak pedig rá kell jönnie, hogy mi a helyszín. Elindítunk egy időmérőt (akár meg is határozhatjuk, mennyi idő álljon rendelkezésünkre), majd a kezdőjátékos kiválaszt egy másik játékost, és kérdez tőle valamit, ami valahogy kapcsolódik a helyszínhez. Pl.: Milyen ruhában szokott ilyen helyre menni? Szívesen tartózkodik itt? Aki tudja, mi a helyszín, az értelemeszerű válaszokat fog adni, viszont nagyon kell vigyáznia, hogy le ne leplezze, hol vannak éppen, tehát túl egyértelmű sem lehet. A titkos ügynök persze nem tudja, hol van, így megpróbál majd kódósítani. Ezek után a kérdezett játékos tesz fel egy kérdést egy általa választott másik játékosnak. A játékosok bármikor vádolhatnak, azonban teljes többség szükséges a sikeres vádoláshoz. A titkos ügynök pedig ha már biztos a helyszínben, felfedheti magát, és tippelhet, de csak ez az egy esélye van.



Érdekes a játék előtt minden játékosnak áttekintenie az összes helyszínt, mert elég gyanúsak tűnhet, ha játék közben valaki a helyszínek listáját tanulmányozza. Persze idővel már minden játékos többé-kevésbé megjegyzi ezeket, s akkor már erre kevésbé lesz szükség.

További csavart vihet a játékba, hogy minden helyszínkártyán szerepel egy, az adott helyszínhez köthető foglalkozás vagy szerep is, így ha ezzel játsszuk a játékot, akkor még kacífántosabb válaszok születhetnek jelentősen megnehezítve mind a játékosok, mind a titkos ügynök dolgát.

Mint általában a partijátékoknál, ennél a társasnál is elmondható, hogy bár az alapötlet szenzációs, rengeteg múlik a játékosok hangulatán, kreativitásán. Egy kedvetlen társaság még ezt a játékot is meg tudja ölni, egy jó társaságban viszont könnyen az est fénypontja lehet. A szabályok egyszerűek, így bárkinek ajánlható, mégis minőségi szórakozást nyújt.

Főnix



Agent Undercover

Tervező: *Alexandr Ushan*

Megjelenés: *2014*

Kiadók: *Piatnik, Hobby World*

Kategória: *Blöffölős, dedukciós játék*

Ajánlott életkor: *12+*

Játékosok száma: *3-8*

Játékidő: *15 perc*



A Piatnik támogatásával



kiadói
oldal



board
game
geek

Az idő hullámai

A játéktervező és a barátja egy asztalnál ültek, és tanakodtak. “Van egy ötletem, egy kétszemélyes absztrakt kártyajáték. Minden kártyán szimbólumok vannak, de mindegyik kártya csak egy másik kártyán lévő szimbólum után ad pontot.” – mondta a játéktervező. “Nem lesz jó, ebből tizenkettő egy tucát, tele van velük a piac.” – mondta a barátja. “Akkor mit csináljak?” – kérdezte a játéktervező. “Csináld meg, de önts nyakon valami misztikus mázzal!” – mondta a barátja. “Ez az!” – mondta a játéktervező. És megszületett AZ IDŐ HULLÁMAI.

Mechanikától tematikáig

Ebben az esetben ez az út bizony elég hosszú. Merthogy alapvetően az egész játék 18 lapból, illetve 4 jelölőből áll, a doboz tartalmának többi része csak töltelék: segédlet, pontszámoló tömb és ceruza (ez utóbbi szerintem inkább az ingyenes baumaxos, mint az ikeás, mert az utóbbinak a végén nincs radír...).

Az oké, hogy van egyfajta rejtett verseny, hogy ki tud minél tartalmasabb játékot alkotni minél kevesebb kártyával, de ebben a versenyben – ha nem is hivatalosan, de informálisan – talán már hirdettek győztest, és az a LOVE LETTER; annak a 16 lapját és az abból kialakuló összetett versengést nehéz felülmúlni. Az idő hullámainak nem is sikerült überelni ezt a játékot, de nem mondanám azt sem, hogy egy rossz játékot hoztak létre.



A szabály szerint a kártyákból az első körben (összesen 3 kör van) 5-5 darabot osztunk mindkét játékosnak. Ezek közül a játékosok egyet-egyet maguk elé leépítenek. A leépítést először képpel lefelé hajtjuk végre, majd az adott kártyát felfordítjuk, hogy láthatóvá váljon. Ezt követően a 4-4 lapot a játékos átadja a másik játékosnak (bizony, a jó öreg draft-mechanika!). Ezt addig folytatják, amíg az összes kártyát le nem játszották maguk elé. Ekkor összeszámoljuk a pontokat, és feljegyezzük azokat.

Pontokat kaphatunk azért, ha többségünk van egy színből, esetleg ha egyáltalán van valamilyen színből lapunk, továbbá ha szetteket tudunk 3 vagy 5 különböző színű lapból összeállítani stb. Ezeket a feltételeket mindig egy adott kártya adja meg, természetesen nagyon ügyelve arra, hogy egy kártya se adjon pontot olyan feltételért, amit saját maga teljesít. Van még a pakliban 3 olyan kártya, amelyeknek nincs színe, ezek egyéb hatásokat váltanak ki, pl. az egyikkel az azt leépítő játékos mindig megnyeri a döntetleneket.



A második kör előtt minden játékos megjelölhet egy kártyát, amit maga előtt hagy, illetve 1-et el kell dobnia, majd a kezében lévő 3 lapot kiegészíti 5-re, és azonos szabályok szerint lejátszák a második kört, majd azt követően a harmadikat. A játék végén tehát minden játékos előtt 7 leépített kártya fekszik.

Ami a mechanikát illeti, ez egyfelől erősen támaszkodik olyan alapjátékokra, mint akár a póker (szettek, színek stb.), de megpróbál behozni ma már azért újszerűnek semmiképpen sem mondható elemeket is, mint a draftolás. Azzal kívánja megmozgatni agytekervényeinket, hogy a pontszerzést kiváltó hatás és a pontszerző tényező még véletlenül sem szerepel azonos lapon. Egy példával illusztrálva: az a kártya, amelyik minden piros toronnyal jelölt kártyáért 3 pontot ad, természetesen nem a piros torony jelet viseli.

Ennek következtében – és a draftolás mechanikáját is beiktatva – a játékos szinte sosem lehet biztos benne, hogy a leépített lapjai mellé tud majd olyat szerezni, ami azokból pontot csinál, és fordítva: ha leteszi a garast egy pontszerző mód mellett, akkor vajon tud-e majd “alápakolni” elég pontszerző szimbólumot.

Emiatt az 5 leépítés – legalábbis nálam – az alábbi gondolatokkal karöltve zajlott:

1. Mindegy, tegyünk le valamit, esetleg ha van valamiből kettő a kezemben, akkor abból egy tuti visz-szajön, akkor gyúrjunk arra.
2. Ezek nem kellettek a másiknak? Akkor ezekből meg a következő körben visszatérőből próbáljunk szettet alkotni.
3. Visszajött az egyik, akkor ezt most lerakom.
4. Most kéne még egy módosítókártyát lerakni, aminek nincs színe, de még jól jöhet.
5. Most már mindegy, ez jött vissza, ezt kell szeretni.

Hogy egy ilyen mechanikában maga a szerző sem bízott, hogy eladja magát, talán az mutatja legjobban, hogy milyen tematikát költött köréje. Tulajdonképpen egy szóval talán le sem írható, de leginkább a Gyűrűk ura vagy a Dinotopia világára hasonlít. Az a fajta monumentális, vadregényes táj- és épületábrázolás, ami jó dísz-let bármilyen fantasyhez.

Ahogy a beharangozó mondja: “A játékosok virágzó, majd az idők során lehanyatló civilizációkat irányíta-nak. Hatalmas emlékműveket emelnek, bevehetetlen erődöket építenek, és felbecsülhetetlen tudást gyűjte-nek korokon át”.

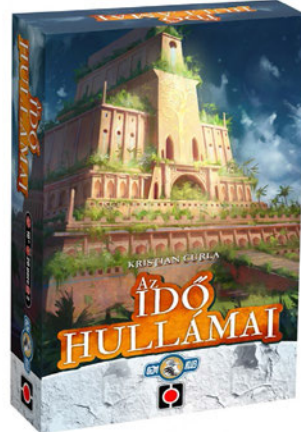
De ti azért ne dőljetek be ennek a PR-szövegnek! Mi tudjuk, hogy kártyákat pakolunk le, amivel egy-két nehezen megszerezhető győzelmi pontot próbálunk begyűjteni. A “virágzó, majd lehanyatló civilizációkat” meg lefordítom: a kör végén 5-ből 3 kártyát visszave-szünk, és semmi biztosíték nincs, hogy ami eddig pon-tot termelt, az megint nálunk marad.

Végső értékelés

Igazságtalan lennék, ha gyengére (vagy ahogy egyik játékosársam mondta, “limonádé”-ra) értékelném AZ IDŐ HULLÁMAIT. Nincs benne végtelen sok játéklehe-tőség, az újrajátszhatósága is lineárisan esik, viszont minden játszma után hagy annyi bizonytalanságot az emberben, hogy még ott motoszkáljon a gondolat: szí-vesen megpróbálja, hátha most jobb lesz a lapjárás. Apro-pó, lapjárás: hibaként szokás felróni, hogy létezik a kártyák között egy, ami teljes szetre 13 pontot ad, és hogy ez ellen nehéz nyerni. Hosszas elemezgetés he-lyett talán csak annyit: igen, ez sajnos így van.

A lengyel játéktervezés erőteljesen jön föl, a sok játék között vannak jobbak és kevésbé jók is. Én a magam részéről ezt egy jó, de nem kiemelkedően jó játéknak tartom, viszont biztos, hogy kipróbálásra ajánlom. Vegyétek kézbe, játsszatok pár partit, és közben gyö-nyörködjete a kártyák misztikus, rejtélyes, otlítre csábító világában!

drkiss

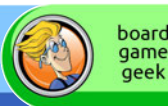
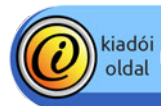


Az idő hullámai

Tervező:	Kristian Čurla
Megjelenés:	2015
Kiadók:	Portal Games, Gémklub Kft.
Kategória:	Kézből gazdálkodó, szettgyűjtögetős játék
Ajánlott életkor:	10+
Játékosok száma:	2
Játékidő:	20 perc



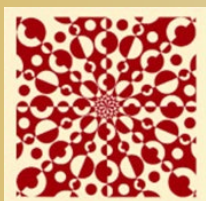
A Gémklub támogatásával



Korábbi számaink:



Támogatóink



További partnereink:



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

A következő szám megjelenését április 1-re tervezzük.

Klubok! Kiadók! Figyelem!

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

Ha be akartok szállni, írjatok a jemmagazin@gmail.com 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: Farkas Tivadar (Eraman), Hegedűs Csaba (drCsaba), Kiss Csaba (drKiss), Rigler László (Főnix), Tóth-Szegő Dániel (DannyT) és Varga Attila (maat)

Hírszerkesztő: Rigler László (Főnix)

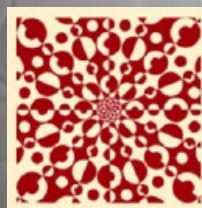
Programozó: Szőgyi Attila

A képanyagot összeállították: Farkas Tivadar, Hegedűs Csaba, Hegedűs Erik, Kiss Csaba, Tóth-Szegő Dániel és Varga Attila

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

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

Elérhetőség: jemmagazin@gmail.com.



HLK Gyorsnyomda