

42.

2016. szeptember

jen

A Játékos
Emberek
Magazinja

IMHOTEP



Nyet

Doctor Panic

Quadropolis

Mansions of Madness 2

Kedves Játékosok!

Úgy tűnik, kár volt nyári szabadságot emlegetni az előző szám bevezetőjében, és azzal dicsekedni, hogy lám, mégis kijött elsején a magazin. A mostani szám elkészítése sem szűkölködött ugyanis nehézségekben, hiszen most is nyaralt a stáb néhány fontos embere, és a többiekre hárult a munka dandárja. De ők bizony derekasán helytálltak, és a játékosok szeptember elsején sem maradnak olvasnivaló nélkül.

A mostani szám a korábbi számok egyik szép és régi hagyományát követi: kellően eklektikus. Semmiképp nem fűzhetők fel az itt bemutatott játékok egy közös tematikára, de legalább biztosak lehetünk benne, hogy mindenki megtalálja benne a neki való olvasni-és játszani-olót.

Absztrakt alapra épített mechanikával operál a városépítész-játék, a QUADROPOLIS. A római korba repít vissza minket egy licitációs játék, a LUTECE. Őrült hangulatot teremt és a műtők világát, de semmiképp sem a műtők csendjét hozza be játékasztalunkra a DOCTOR PANIC. Az IMHOTEP segítségével ókori egyiptomi építésszé válhatunk. A MANSION OF MADNESS 2 a korábbi azonos című játék átdolgozott kiadása, ami viszont persze maradt, hiszen az nem változhat:

a Cthulhu mítoszra épülő tematika. A SAJTBIRODALOM egereivel összegyűjthetjük mindennapi betevő sajt-jainkat, a LEO FODRÁSZHOZ MEGY felfedi előttünk az oroszlanok sörénynyíratásával járó viszontagságokat, a NYET pedig egy az orosz mesevilág klasszikus figuráira épülő partijáték.

A SPIEL DES JAHRES rovatban bemutatott játékok közül elérkeztünk a RUMMIKUBhoz, amiből a hozzáértők tudják, hogy már csak egyetlen játék maradt, amit ismertetni fogunk következő számunkban, ez pedig majd a sorban a legelső SDJ győztes lesz - a címét itt és most még nem áruljuk el.

Világ körüli utunk során Mexikóban időzünk, ahol is egy kockadobásra épülő és a kakaótermesztést tematizáló játék, a CHOCOLATL került bemutatásra. Következő állomásunk az USA lesz, de hogy miként utazunk át a félkontinensnyi országon, az még maradjon titok.

Olvassátok a JEM-et, látogassátok a [JEM honlapját](#), kövessétek a [Facebook oldalunkat](#) és játsszatok minél többet!

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. Játékidéjük 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



Mansions of Madness 2

Ismertető

4

Ismertető

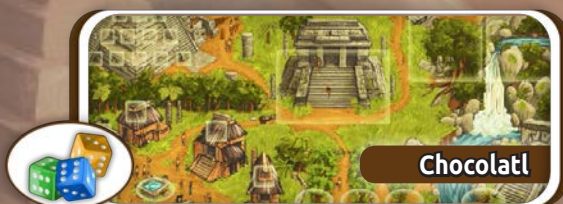
7



Nyet

Ismertető

13



Chocolatl

... a világ körül

20



Leo fodrászhoz megy

Ismertető

27



Rummikub

Spiel des Jahres

31



Imhotep

4

Ismertető



Quadropolis

10

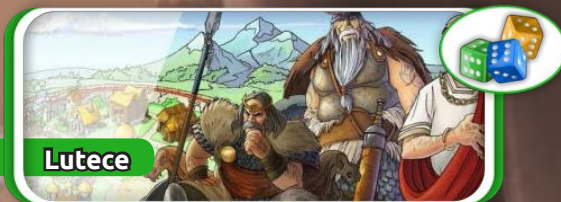
Ismertető



Doctor Panic

15

Ismertető



Lutece

24

Ismertető



Sajtbirodalom

29

Ismertető

Imhotep



Az ókori Egyiptom első és egyben legismertebb építészé Imhotep volt. Hírnevét Egyiptom első piramisa, a Dzsószer-piramis megépítésével szerezte. Az ehhez használt köveket hajókkal szállították a helyszínhez, majd ott felhasználva emelkedett a fellegekbe a remekmű. Ebben a játékban mi is egyiptomi építészeket alakíthatunk, és célunk minél grandiózusabb épület hátrahagyása az utókor számára. A szerző, PHIL WALKER-HARDING több játékot is jegyez, de talán a legismertebb a tavaly bemutatott [CACAO](#), amelynél az IMHOTEP a SPIELE DES JAHRES versenyben az előkelőbb jelölésig jutott. A PIATNIK jóvoltából pedig szeptember közepétől magyarul is kipróbálhatjuk a játékot.

Egyiptom zsúfolt és zajos

Ahogy említettem, a játékban építészeket alakítunk, és célunk minél nagyobb részt vállalni az építésben. Öt helyszínen zajlik a játék: Piac, Templom, Piramis, Sírkamra és Obelisz. A helyszínek építési szabályai eltérőek, és az értékelésük is változó. Mindenkinek van egy bányája és egy készletraktára. Hajók is rendelkezésre állnak, amelyekkel a kitermelt és raktározott köveket szállíthatjuk az építési területekre - ezek nem tartoznak a játékosokhoz, közös használatúak. Használhatunk kártyákat, amelyeken díszítő faragások, szobrok és emlékművek vannak, és további pontokat hoznak a játékosnak, illetve faragókat, szerszámokat és erősebb vitorlákat, amelyek további extra hasznoszerzési lehetőségeket biztosítanak. A játéknak több nehézségi foka van, most az alapjátékot fogom ismertetni.

Egy döntés mind felett

A játékosok körükben négy akció közül választanak egyet, majd azt végrehajtják. Naná, hogy minimum kettő kéne körönként, de nem lehet, így minden esetben azt az egyet kell választani, amelyik a legjobbnak tűnik. Minden játékosnak van egy bányája, innen termeljük ki a saját színünkben fellelhető köveket, van egy tároló, ahová bányászat után tesszük azokat. A választható akciók:

- » Követ termelünk. Ilyenkor 3 követ vagy annyit, hogy azzal maximum 5 legyen raktárunkban, táblánkra tehetünk.
- » Egy követ raktárunkból betehetünk az egyik hajóba. Az egyik hajót elvezethetjük valamelyik építési helyszín kikötőjébe, és ott kirakodhatjuk. Ez két külön akció. Vagy berakodsz, vagy szállítasz, azaz mozgatod a hajót.
- » Egy korábban megszerzett kártyát kijátszhatunk. Minden kör elején húzunk egy fordulókártyát, ami megmutatja, milyen hajók állnak rendelkezésünkre az aktuális körben. Van, amelyekre 1,2,3 stb. követ lehet maximum berakodni, valamint mindegyiken meg van határozva, mennyi kő kell minimum ahhoz, hogy kiköthessen.
- » Továbbá feltölthetjük a piacot lapokkal, és már építhetünk is.

A játék hat fordulóból áll, a hajók számát, típusát a forduló elején húzott kártya határozza meg.

Mit építsek?

Az öt helyszínen igen széles választékot biztosít a játékosoknak. Akkor tudunk építeni, amikor hajót viszünk a területre. A hajón található kövek határozzák meg, ki és mikor teszi azokat az épületre. Mivel a kövek feltöltése a hajókra a hajó orrától a faráig zajlik, kikötés után ennek a sorrendnek megfelelően fogjuk lehelyezni. A piacról szerezhetünk kártyákat, amelyek vagy azonnal adnak valamit, vagy az egyik körünkben, vagy csak a játék végén. Ezek lehetnek kövek, hajózási jog, építési jog vagy játék végi pontok. Minden kör elején a régi lapokat eldobjuk a piacról, és mind a négy helyre újakat teszünk. Piramist lentől felfelé és balról jobbra haladva építünk.

Minden mezőnek más pontértéke van, ez lehet 1-4 pont. Az alsó szint 3x3, a második 2x2, míg a harmadik 1 kőből áll. Templomban is balról jobbra építünk, majd amikor egy sor betelik, kezdjük az elejéről, s a korábban lerakott kövekre tesszük az újonnan beépítetteket. Míg a piramisnál azonnal kapunk pontot, a templomban csak minden forduló végén, méghozzá minden felül lévő, azaz fentről lenézve látható kőnél, ami 1 pontot ér. A sírkamra is balról jobbra töltődik fel, de fentről lefelé haladva a 9x3 mezőből álló táblázatban. Itt a játék végén fogunk pontokat szerezni, méghozzá azokért a saját színű kőcsoportokért, amelyekben köveink oldalszomszédosak egymással. Obeliszket természetesen felfelé építünk. Az ide szállított köveket egymásra tesszük egy hatalmas oszlopba rendezve. Akinek az oszlopa a legmagasabb a játék végén, az kapja a legtöbb pontot, míg a többiek egyre kevesebbet.

Miután mind a hat fordulón túlvagyunk, jöhet a végső értékelés. Aki a legtöbb pontot gyűjtötte, az lesz a győztes.

Ha mindez nem elég

A játék helyszínéül szolgáló táblák kétoldalúak. Kezdekör és a most leírt ismertető esetében az A oldallal játszunk, de a további partiknál biztos, hogy a B oldalt fogjuk használni. Itt izgalmasabb pontozások és építési szabályok találhatók. A piactól a negyedik kártyahelyre képpel lefelé teszünk 2 lapot, és aki ezt választja, mindkettőt megkapja. Ezekből választ egyet, a másikat eldobja. Ez lutrinak tűnhet, az is, viszont így két olyan lapból választhatunk, amit más nem lát, és túl sok vesztenivalónk nincs, mivel minden lap pozitív hatású. A piramisnál még ennél is nagyobb a változás. Nem egy, hanem 3 piramist építhetünk egyszerre. A játékos dönti el, mikor és melyikhez tesz hozzá. Az építési szabálya nem változik, viszont minden piramis kétszintes, ahol az alsó szint 2x2 mezőnyi, és ennek tetejére kerül egy kő. Mindegyik piramisban van egy extra mező, amire ha valaki ráteszi a követ, jutalomban részesül. Ez minden esetben 1 pont, és vagy lapot, vagy követ, vagy berakodást kap pluszba. A templom is többet ad a túloldalánál. Minden kő a pozíciójától függően kaphat két követ, 1 pontot, 2 pontot, vagy egy kártyát. A sírkamra is megváltozott. A lerakás szabálya itt is változatlan, de a játék végén nem a tömbökért, hanem a sorokban elért többségért kapunk pontokat. Minden sort külön értékelünk. Az Obeliszk építési és pontozási szabályban egyaránt más ezen az oldalon. Mindenkinek két saját színű lerakóhelye van. Bármelyikre tehetünk köveket, de amint 3 van a táblán, azt azonnal áthelyezzük a legelső és egyben legértékesebb pontozóhelyre oszlopba rendezve, és a pontokat azonnal megkapjuk érte. Ezekkel a változásokkal sokkal taktikusabb a játék, és több döntést is igényel a játékosoktól.

Van még egy apró dolog, amit a szabály ajánl; ez a Fáraó Haragja játékvariáció. Ennek mindössze az a lényege, hogy az a játékos, aki nem tett a négy építési terület mindegyikére követ, a játék végén veszít öt pontot. Ezzel az egyszerű változtatással azt érte el a játék, hogy mindenhol ott kell lenni, így még feszesebb lesz a verseny.



Imhotep tervezte Dzsószer fáraó piramisát, a szakkarai ún. Lépcsős piramist. Korábban a fáraók masztabasírokba temetkeztek. Lehetséges, hogy ő használt elsőként oszlopokat az építészetben. Idealizált alakjához, amelyet a ptolemai-korban is ismertek, később még több eredményt társítottak. Manethón egyiptomi történész neki tulajdonítja egy Dzsószer uralma alatt épült, kővel borított épület létrehozását is, bár nem ő volt az első, aki kőből épített: kőfalak, padlók, ajtókeretek már az archaikus korban is előfordultak, bár a Lépcsős piramishoz hasonlóan nagy épület korábban sosem készült kizárólag kőből.

Az egyiptomiak ezenkívül több találmányt is neki tulajdonítottak, például a papirusztekercs készítését vagy jobbá tételét.

Imhotepet az egyiptomi orvostudomány megalapítójának is tartják. Feltételezhetően ő a szerzője az Edwin Smith-papirusz néven ismert orvosi szövegnek, amelyben anatómiai megfigyelések, betegségek és gyógy módjaik leírása szerepel; figyelemreméltó, hogy természetfölötti dolgok nem kapnak benne szerepet. A ma létező papiruszt valószínűleg i. e. 1700 körül írták, de lehetséges, hogy egy ezer évvel régebbi szöveg másolata, bár nem bizonyított, hogy Imhotep a szerzője.



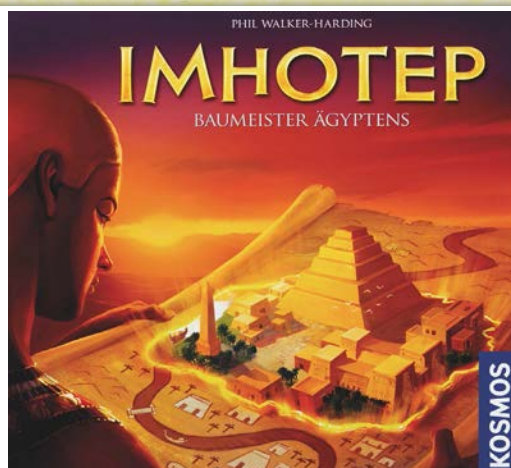
IMHOTEP (neve jelentése: „aki békében érkezik”; i. e. 2750 körül) ókori egyiptomi tudós, aki a III. dinasztiabeli Dzsószer fáraó alatt szolgált. A fáraó tanácsosa és Ré héliopoliszi főpapja volt. A világ első ismert mérnökének, építészének és orvosának tartják (bár két kortársa, Hesziré és Meritptah szintén orvosok voltak). Főbb tituljai: Egyiptom királyának kancellárja, orvos, első a rangsorban Felső-Egyiptom királya után, a Nagy Ház felügyelője, örökös nemesember, Héliopolisz főpapja, építész, legfőbb ács, szobrász és vázakészítő. Habár fáraó sosem volt, nagyságát az is bizonyítja, hogy halála után 2000 évvel a gyógyítás isteneként tisztelték.

Mindent egybe vetve

Bátran kijelentem, hogy ez a játék simán lehetett volna SDJ győztes. Igen egyszerű a magyarázata ennek. Az IMHOTEP családi játék, és nem ketten vagy két csoporttal, hanem valóban családdal játszható. Az elmúlt évek trendjei alapján úgy látszik, a zsűri a partijátékokat emeli ki a többi közül, és ad nekik SDJ díjat, de tapasztalataim alapján ezek családi környezetben igen gyorsan a megunt kategóriába kerülnek, mivel a játékosok, családtagok hamar kiismerik a többieket. Az IMHOTEP egy igen egyszerű szabályokon alapuló, de elmés és taktikus játék, ami szerintem sokáig lesz a családok kedvence. A dobozon ugyan az van, hogy 10 éves kor felett játszható, de az alapjátékkal már 7-8 éves gyerekek is elboldogulnak. Ami tetszett benne, az az egyszerűsége, és az, hogy van interakció a többi játékkal. Minden területre hasonlóképpen kell építkezni, de máshogyan és máskor kell pontozni. Ami nem tetszett, az a kétszemélyes verziónál az Obelisk A oldalának pontozása. Aki a legmagasabb tornyot építi 10, míg a másik 1 pontot kap. Ez akkora előny, hogy eldöntheti a játékot. Ha nem akarunk ekkora pontkülönbséget, akkor folyamatosan kell építenünk, és így túl hangsúlyos ez a terület. Javasolt a négyjátékos pontozást alkalmazni, ott kisebb a különbség. Habár halkan megjegyzem, még nem játszottam vele túl sokat, hogy erre esküt tegyek, de egyelőre ez az érzésem. Ezt kiküszöbölhetjük úgy is, ha az obelisket a B oldalával játsszuk.

Jó játékot!

drcsaba



Imhotep

Tervező: *Phil Walker-Harding*

Megjelenés: *2016*

Kiadó: *Piatnik*

Kategória: *területfoglalás*

Ajánlott életkor: *8+*

Játékosok száma: *2-4*

Játékidő: *40 perc*



A Piatnik támogatásával



kiadói
oldal



board
game
geek



Mansions of Madness 2

Egy játék átdolgozott, új kiadása mindig erősen megosztó esemény, főleg ha radikális változások történnek benne. Egyrészt a játék előző kiadásának birtokosai - különösen, ha szeretik is, és szívesen játszanak vele - szívhatják a fogukat. Az első reakció általában a kiadó felmenőinek heves emlegetése. Másrészt a játékot még nem birtoklók örülhetnek, hogy egy valószínűleg jobb, szebb, és sokszor már nehezen beszerezhető játékra tehetik rá a kezüket. Nem ez az első alkalom, hogy a FANTASY FLIGHT GAMES kiadó meglépi ezt egy játékaival: a [DESCENT](#) esetében is láttuk már ugyanezt, ott is több tízezer forintos gyűjteményeket nullázott le a lépés, már csak azért is, mert az új kiadás mérföldekkel jobb lett, mint az első.



A MANSIONS OF MADNESS első kiadása nem is olyan régen, csupán 2011-ben jelent meg, és ahhoz képest, hogy mennyire komplex, hosszú és a játékosok csupán szűk rétegét érdeklő tematikával rendelkezik, felküzdötte magát a tematikus játékok top 50-es listájának aljára. Mindössze két nagyobb dobozos kiegészítőt kapott a játék, utána már csak print-on-demand (azaz megrendelésre nyomtatott), egy-egy történetet tartalmazó csomagocskákat lehetett venni hozzá. Ám ezek is hamar elapadtak, és csupán két évvel a megjelenés után a kiadó elengedte a játék kezét, és semmit nem jelentetett meg hozzá.

Szinte a semmiből bukkant fel idén az új kiadás híre, és villámsebességgel ért a boltok polcaira. De ami még az újra kiadásnál is sokkal nagyobb meglepetés

volt, az az, hogy a kiadó itt is tett egy próbát az alkalmazásvezérelt játékmenettel, méghozzá úgy, hogy tablet vagy számítógép nélkül egyáltalán nem lehet a játékot játszani, az ehhez szükséges komponensek egészen egyszerűen kimaradtak a dobozból. Erre azért eddig nem nagyon volt példa - gondolom a kezdeti ellenérzések megnyugtatóására -, a legtöbb alkalmazást használó játék esetében az offline játék lehetősége benne volt a dobozban még akkor is, ha valószínűleg nem nagyon éltek ezzel a lehetőséggel a játékosok.

A sok váratlan húzás sok kérdést is hagyott nyitva: Sikerül-e az első kiadás tulajdonosait rávenni arra, hogy megvegyék az újat? Mennyi ellenérzést fog kelteni az, hogy nem lehet elektronikus eszköz nélkül játszani? Tudja-e az alkalmazás helyettesíteni a mesélőt? Egy új klasszikus születik, vagy gyorsan elsüllyed a játék a tér és idő szövedékében?

A FANTASY FLIGHT GAMES-től megszokott lovecrafti világban járunk: az 1920-as évek noire hangulata, vészterhes, sötét idők, a háttérben mindig egy ősi gonosz munkálkodik, sikerünk tétje a világ megmentése. A karakterek ismerősek lesznek akár az első kiadásból, akár az ELDRITCH vagy a [RETTEGÉS ARKHAMBAN](#) játékokból. A kiadó Cthulhus játékaik közül ez fókuszál rá legjobban a történésekre, egy-egy kaland jellemzően egy épületen belül játszódik (a RETTEGÉS ARKHAMBAN egy városban, az ELDRITCH pedig az egész Földet átöleli). A játékmenet a terület nagyságához igazodik; nyomozóinkkal szobáról szobára fogjuk felfedezni az épületet. A hangsúly a karaktereink mozgatásán, a szobákban lévő dolgok interakcióján, és a karakterek egymáshoz és szörnyekhez viszonyított helyzetén van, a szabályok nagy része is ezekkel kapcsolatos.



A játékot úgy kezdjük, hogy az alkalmazásban kiválasztjuk, melyik kalandot szeretnénk lejátszani, majd kijelöljük a karaktereket, az alkalmazás pedig ad a csapatnak egy kezdő tárgykészletet; a sörétes puskától kezdve, a tűzoltó készüléken át a varázslatokig.

Ezt követően kapunk egy hangulatos narrációt a történethez, amiben megismerjük az alapszituációt - jellemzően egy ismerős/megbízó nagy bajban van, azonnal siessünk a segítségére -, és máris kezdődhet a játék. A nyomozás elején általában csupán egy szobát látunk, a térkép felfedezése folyamatosan zajlik; minden ajtó kinyitásával új területek jelennek meg előttünk. A térképet folyamatosan építjük fel az asztalon az alkalmazás utasításai szerint.

Amikor ránk kerül a sor, két akciót hajthatunk végre:

- » mozoghatunk, szörnyeket támadhatunk meg, vagy menekülhetünk előlük
- » a szobákban lévő dolgokkal csinálhatunk valamit

Ezek legnagyobb részét az alkalmazáson belüli klikkelgetéssel kell végrehajtani, a szobákban lévő tárgyakat (ajtó, érdekes festmény, íróasztal, stb.) vagy embereket ugyanis csupán egy token jelöli. Ha meg akarjuk nézni, mi is van ott, ki kell választani az alkalmazásban, ami megmondja, hogy mit találtunk, és mit lehet vele csinálni. A szörnyekkel való interakció is hasonlóképpen zajlik. Amikor támadunk, meg kell mondanunk, hogy milyen fegyverrel tesszük azt. Az alkalmazás erre - némi szöveges eseményleírással körítve - megmondja, milyen tesztet kell megdobnunk (igen, a kockák azért maradtak), és leírja a sikeres és az elrontott próbálkozás eredményét. Ami érdekes, hogy a történet elején még fogalmunk sincs róla, mit is kéne csinálni, a nyomozásunk fogja felderíteni, hogy pontosan mi történik, és hogyan tudjuk megállítani. Az alkalmazás nem követi karaktereink elhelyezkedését a térképen, a szörnyeket olyan utasításokkal mozgatja, mint "Mozog kettőt a legközelebbi nyomozó irányába, és ha van ott valaki, megtámadja". Meglepően hatékony tud így is lenni.



Karaktereink persze nem feltétlenül viselik jól a megpróbáltatásokat, a kalandok mind szellemileg mind testileg kihívások elé állítják őket. A mentális és fizikai sérüléseket egy ötletes rendszerrel kezeli le a játék. Sérülés esetén húzunk egy lapot a megfelelő pakliból, és az utasításnak megfelelően azt vagy végrehajtjuk, vagy képpel lefelé tesszük magunk elé. Bizonyos hatások ezeket a lapokat néha fel-felfordítgatják, ilyenkor a lapon lévő utasítás végrehajtását meg kell ismételni, majd visszafordítanunk a lapot. Vannak azonban olyan nagy traumák is, amelyek állandósulnak (pl. kleptománia: lopni kell tárgyakat a többiektől, klausztrofóbia: nem maradhat kis szobákban a karakter vagy paranoia: a többi karaktertől messzire kell mennie), ezeket jellemzően nem fordítjuk vissza. Amennyiben összegyűjtünk annyi sérüléslapot, amennyi a karakterünk ide vágó értéke (életerő, józan ész), kapunk egy sérülés- vagy örületlapot. Ha ezt követően még egyszer összegyűlik ennyi sérüléskártyánk, akkor karakterünk meghal, és mindenki elveszítette a játékot a következő nyomozófázis végén. Az örületkártyáknak van még egy érdekes aspektusa: esetenként megváltoztatják, hogy a játékos mikor nyeri meg a játékot, sokszor nyilván a többi játékos kárára. Ez az információ titkos; például a pirománna váló karakter célja az, hogy legalább 6 helyen tűz legyen a pályán, ami nyilván nem jó a többieknek, akiknek van elég bajuk anélkül is, hogy egy társuk felgyújtaná a fél házat.

Egyről a kettőre

Tisztázzuk azt a kérdést, ami az első kiadás tulajdonosai számára a legégetőbb: érdemes-e megvenni az új kiadást.

A válasz egyértelműen igen. A játék ugyanis használja az első kiadásban található szörnyeket és nyomozókat, viszont kb. az összes többi komponenst - ami azért jelentős mennyiségű kártya - fel lehet rakni a padlásra. Az első kiadás történetei még nincsenek benne az alkalmazásban, szóval egyelőre van még létjogosultsága, de amint azok is megjelennek, nem hiszem, hogy sokan akarnak a régi módon játszani. Ide kapcsolódik





A játék hosszú, egy kaland 4-5 óra alatt megy le, legyen az a játék által 90 vagy épp 180 percesnek mondott modul. Ez a 4-5 óra szinte észrevétlenül roppen el, de azért fárasztó - a vége felé már sokszor el sem olvastuk a kíséző szöveget, csak azt néztük, hogy mit kell dobni. Aprópó szöveg: sokat kell olvasni, szóval legalább egyvalakinek jól kell tudnia angolul, anélkül lehetetlen játszani, már csak azért is, mert a sikeres nyomozáshoz fontos a szövegekben elrejtett utalások pontos értelmezése. Az alkalmazás használata az idő 50-60 százalékát teszi ki, ami azért nem kevés. Az újrajátszhatósága még nem tiszta, egyes kalandok helyszíne és az alaptörténet mindig ugyanaz, a kezdőfelszerelés, a található tárgyak, a nyomok elhelyezkedése változik. Más-más csapattal egy pályát két-háromszor biztosan élvezetes lesz lejátszani.

Mindent összevetve azt gondolom, hogy ez a legjobb, ami a játékkal történhetett. Nemcsak újra elkezdett foglalkozni vele a kiadó, de ezt úgy tette meg, hogy a legmodernebb eszközöket alkalmazta eddig nem látott bátorsággal, ráadásul az első kiadás tulajdonosait is próbálja a lehető legjobban kiszolgálni. Csak remélni tudom, hogy sorra jelennek majd meg az új történetek - és már nem kell megvárni, hogy kinyomtassák, és megérkezzen a boltba. Ez jelenleg előny, azt pedig, hogy 20 év múlva mennyire lesz egyszerű elindítani az alkalmazást, majd meglátjuk...

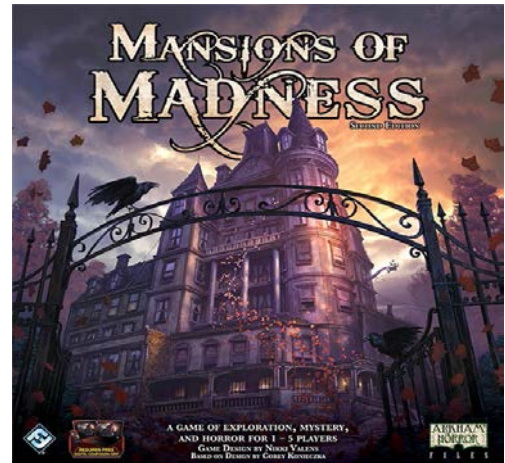
Vili



még az is, hogy a kiadótól igen szokatlan módon, ha megvan az első kiadás, nem kell megvenni az első két kiegészítőt az új játékhöz, mert abban a régi nyomozók és szörnyek figurái lesznek csak.

Az, hogy a változások jót tettek-e a játéknak, nem kérdéses. Az előkészületek a töredékére csökkentek, az alkalmazás háttérzenéje, a narráció, a képek, a történetek leírása olyan atmoszférát teremt, amivel ritkán találkozni. Az első két játékban gyermeki izgalommal vártunk minden új kört, teljesen magába szippantott minket a játék. Döntéseink véglegessége - hiszen ha valamit kiválasztunk és végrehajtunk az alkalmazásban, azt visszacsinálni már nem lehet - olyan feszültséget és izgalmat ad, ami egy ilyen horrorjátéknak nagyon jól tesz.

Persze semmi sem tökéletes, van azért pár dolog, amit meg kell említeni. Ezek nem feltétlenül hibái a játéknak, csak olyan tényezők, amikkel számolni kell.



Mansions of Madness 2

Tervező:	Nikki Valens
Megjelenés:	2016
Kiadó:	Fantasy Flight Games
Kategória:	nyomozós
Ajánlott életkor:	14+
Játékosok száma:	1-5
Játékidő:	180-450 perc



kiadói
oldal



board
game
geek



Quadropolis

Biztos mindenkinek él a lelke mélyén egy elképzelés, hogy milyen egy olyan igazi társasjáték, ami képes bárkit leültetni az asztal mellé, és legfeljebb 5-10 perc előkészületi idő után egy rövid, fél-egyórás játékidővel olyan élményt tud adni, aminek a végén (de a sokadik ilyen játék végén is) az az ember érzése, hogy „figyu, próbáljuk meg még egyszer, most tuti több pontom lesz”. Szubjektív véleményem az, hogy a QUADROPOLIS egy pontosan ilyen, már-már a nagy klasszikusokra hasonlító játék.



Csudás napok

A DAYS OF WONDER nem arról híres, hogy ontja magából a játékokat. Üzletpolitikáját nem az újdonságok egymást követő gyors promózására építette fel. Ehelyett behatárolt számú játéka van, amelyek viszont általában nem azonos, még csak nem is hasonló játékmechanizmusokra épülnek. A cég szeret több mechanikát és tematikát, különféle zsánereket is kipróbálni. A DOW játékok között vannak olyan első vonalbeliek, amelyeket a cég a portfóliója stabil pillérének tekint, és amelyekhez évente általában egyszer kiegészítőket is kiad. Talán a legismertebb ezek közül a [TICKET TO RIDE](#). Vannak emellett a másodvonalbeli játékok, amelyekről onnan lehet tudni, hogy azok (és hogy talán nem lettek akkora üzleti sikerek), hogy nem találunk hozzájuk kiegészítőket. Ilyen a [CLEOPATRA](#) vagy a [RELIC RUNNERS](#).

Hogy a QUADROPOLIS melyik körbe fog tartozni, az még nem tudható, de valami azt súgja, hogy a másodikba, ami semmiképpen nem a játék kritikája; egész egyszerűen a téma és a mechanika párosítása miatt valószínűleg az alapjáték marad meg fix pontnak, maximum talán egy-két kiegészítő készül még majd hozzá.

Építsünk várost!

Kérlek titeket, azzal a mozdulattal, hogy elkezdtétek olvasni ezt a cikket, ne lapozzatok rögtön tovább felmordulva: na ne, hogy megint építeni kell, ez milyen elcsépelet dolog már! Jó, rendben, valóban nem egy pezsgően friss téma, de talán még van mit hozzátenni a többi ilyen témájú játékhoz. Vagy elvenni belőlük, merthogy a QUADROPOLIS bátran vesz át mechanikákat más játékoktól, rakja azokat egybe, kényesen ügyelve, hogy ne bonyolítsa túl az egészet, és ezáltal ne riassza el azokat a vásárlókat, akiknek a TICKET TO RIDE bonyolultságú játékok tökéletesen kielégítőek.

Építünk tehát, méghozzá mindenki a saját játékosabláján, miközben a megépíthető épületeket egy központi piactérről vesszük el. A négy forduló mindegyikének elején (expert mode-ban van egy ötödik forduló is) véletlenszerűen feltöltjük a négyzethálós piacot épületlapkával, amelyek közül néhányat játékoszámnak megfelelően visszatesztünk.

A kezdőjátékoskal indulva és órajárás szerint haladva a játékos az alábbi akciókat hajtja végre egymás után:



1. A fent maradt lapkák közül elvisz egyet úgy, hogy a központi tábla szélére leteszi egyik építészlapkáját a négy közül, amelyeken 1-4-ig vannak számok. A szám kijelöli, hogy a tábla szélétől számítva hányadik helyről veszi el az épületet a játékos, tehát az 1-es lapkával az első, a tábla legszélén lévő lapkák vihetők el, és így tovább.

2. Az elvett lapka helyére lerakja a városrendező figurát, ami kijelöli, hogy sem abból a sorból, sem abból az oszlopból nem vihet el lapkát az utána következő játékos. Ez a figura a játék során állandóan változtatja a helyét, így blokkol mindig más sort és oszlopot.
3. Az elvett lapkát a játékos lerakja saját táblájára, de a felhasznált építész száma itt is meghatározó, tehát ugyanazzal a számmal jelölt saját oszlopba vagy sorba rakható csak le az épület.
4. Majd a játékos elveszi a lapka által adott erőforrást (lakos vagy energia), és ha akarja, aktiválja a lapkáját (viszont ha nem teszi meg, akkor sincs veszve semmi, a játék során, akár még a végső pontozás előtt is a teljes erőforrás-kiosztás átrendezhető).

Gyakorlatilag ennyi a szabály. Egy forduló akkor ér véget, ha minden játékos 4 alkalommal sorra került, és megépített 4 épületet a játékos tábláján.

Szembeötlő, hogy ez egy absztrakt játék, amihez a téma feltételezhetően utólag került ráillesztésre. Ennyiben az építő téma pont passzol, az absztrakt játékokhoz alpból jól illik. Gyakorlottak már azt is tudják, hogy az ilyen és ehhez hasonló játékoknál az ördög a részletekben, esetünkben a pontozásban rejlik. Mert miután lement a negyedik forduló is, és minden játékosnak betelt a 4x4-es játékos táblája épületekkel, kiértékeljük saját városunkat, és megkapjuk az egyes épülettípusok után járó pontokat.

Elsődleges, hogy csak azok az épületek hoznak pontot, amelyeket aktiváltak, vagyis a játékos rájuk tett egy lakos- vagy energiamarkert a lapkán lévő igénynek megfelelően. Nem szabad tehát, hogy kevesebb lakosunk vagy energiánk legyen a játék végére, mint amennyi az összes épület aktiválásához kell, viszont arra is ügyelni kell, hogy több se legyen, mert minden fel nem használt lakos- vagy energiamarker -1 pont.

Az épülettípusok az alábbi pontokat adják:

- » Toronyház: a megépült szintek száma (max. 4) alapján;
- » Üzlet: a rajta elhelyezett lakosok száma (max. 4) szerint;
- » Középület: az alapján, hogy hány városnegyedbe (max. 4) sikerült legalább egyet megépíteni belőle;
- » Park: a szomszédos Toronyházak száma alapján;
- » Gyár: a szomszédos Üzlet vagy Kikötő után 2 vagy 3 pontot;
- » Kikötők: a szerint, hány darabot (max. 4) sikerült egy vonalban megépíteni.

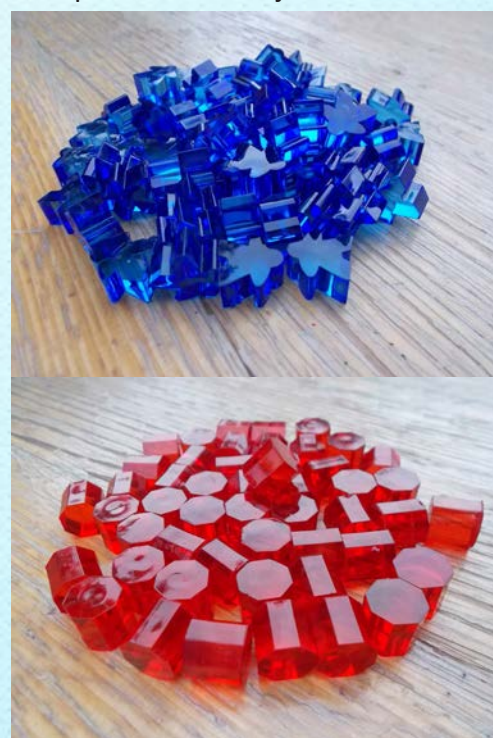
Haladjunk, emberek!

Létezik a játéknak egy haladó változata, amelynek a szabályai csak kicsit térnek el az alapjátékától.

Egyrészt a legfontosabb, hogy az építészlapkák egyszínűek, a játékosok tehát nem kapnak egy-egy készlet ilyen lapkát, hanem egy közös készletből vesznek el az 1, 2 stb. értékű jelölőket. Ezek között viszont már nem a 4-es a legnagyobb, hanem megjelenik az 5-ös értékű is. Ezzel párhuzamosan a játékos tábla most már 4x5-ös nagyságú négyzetháló, tehát több épület fér el rajta. És hogy be is teljen, a játékban nem 4, hanem 5 fordulót játszunk a haladó módban.

Két új épülettípus is megjelenik a haladó játékban. Ezek

- » az Irodaház, ami a szintjei és az egymás mellé épített azonos épületek után ad egyre több pontot; és
- » az Emlékmű, ami pedig az alapján ad pontokat, hogy milyen fajta épületek (lapkák) épültek mellé.



Épületes látvány

Amikor elkészül egy város, mert véget ér egy játék, hamar meglátszik, hogy ki volt a jó várostervező, ki használta ki a megvásárolt épületek kombózásából adódó előnyöket, és ki volt, aki inkább csak sodródott. Messze nem játszottam annyit a játékkal, hogy tanácsot tudnék adni, vagy egy Mi így játsszuk cikket tudnék kanyarítani róla, de pár dolog - a legalapvetőbbek - hamar kiugranak. Például, ha elköteleztük magunkat valami mellett (pl. megépítünk egymás mellé 5 Kikötőt), akkor ahhoz tartuk magunkat, és ne csapongjunk. Legyen egy előzetes koncepciónk, hogy miből akarunk pontokat szerezni. Figyeljünk a lapok aktiválására, nehogy lakos- vagy energiahány miatt ne kapjunk meg egyes pontokat. De ezeket ti már úgyis sejtitek.

Annak ellenére, hogy nem voltam nagyon sikeres ebben a játékban, kellemes élmény maradt, és szívesen játszanék még vele. Érdekes volt nézni a többiek taktikáját, pl. amikor egyikünk szinte csak Emlékművek és Parkok mozaikjából pontot szerezve elhúzott a mezőnytől, és meg is nyerte a partit. A játékosok, bár saját városukat építik, mégsem csak egymás mellett, magukban játszanak. Pont elég interakció van a játékban, de van benne magunkban számolgotás és tervezgetés is, végül a pontozás. Ne hagyjátok ki az idei év DOW játékát, hisz tudjátok, a kiadó játékait érdemes ismerni, mert köztudott: előbb-utóbb szinte mind klasszikussá válik.

drkiss



Quadropolis

Tervező: *Francois Gandon*

Megjelenés: 2016

Kiadó: *Days of Wonder*

Kategória: *lapkalerakós, szett gyűjtögetős*

Ajánlott életkor: 8+

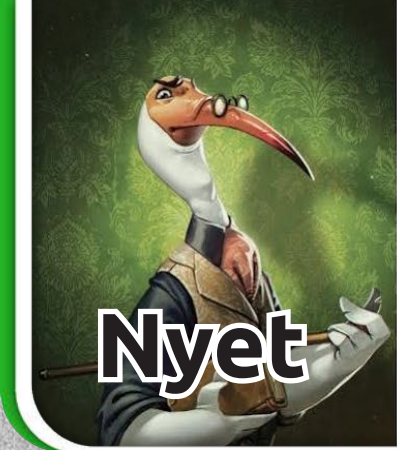
Játékosok száma: 2-4

Játékidő: 30-60 perc



A Gémklub támogatásával





STEFAN DORRA neve talán nem ismeretlen a társasjáték-kedvelők körében. Olyan játékokat jegyez, mint a MAKE 'N BREAK CHALLENGE, a FOR SALE vagy az EL PASO. A NYET egy egyszerűnek ígérkező kártyajáték sok csavarral és fortélyal. Több korábbi játék mechanizmusa fellelhető benne, de igen jól ötvözte őket egyetlen játékba a szerző. A grafika senkit ne tévesszen meg, szinte bármi lehetett volna, de most az orosz mesevilág alakjainak jutott hely benne. A játék eredetileg 1997-ben jelent meg, és azóta több kiadást és grafikát megélt, de a 2015-ben újra kiadott verzió az eddigi legszebb kivitelű.



Az orosz tél nagyon hideg

A játék valahol Oroszországban játszódik, és a klasszikus orosz mesefigurák köszönnek vissza benne. Van itt róka, tigris, sas, daru és medve. Ezen állatok bőrébe bújva igyekszünk minél trükkösebben pontokat elorozni társaink elől. Mindenki kap jelölőkorongokat és kártyákat, majd minden kört azzal kezdünk, hogy megalkotjuk a játék aktuális szabályát. Természetesen nem a menetét, hanem azokat a szabályokat, amelyek meghatározzák, mennyi pontot kapunk és miért. Ezt egy központi táblán állítjuk be a játékosok sorrendjében lehelyezett korongjaink segítségével. 5 sorban teszünk le korongokat úgy, hogy minden sorban egyetlen mező maradjon üresen. Na, ezek a mezők fogják megmutatni az aktuális játék menetét, szabályát.

Öt apró szösszenet

A központi táblán megtalálhatók a játékosokat szimbolizáló állatok képei; itt fog eldőlni, ki kezdi a fordulót, alatta a kör elején eldobandó vagy átadandó lapok száma, majd az adu színe; amelyek klasszikus orosz szimbólumok: zászló, csillag, sarló és kalapács. Van egy szuperadu, és végül maga a lényeg, hogy mennyi pontot érjen egy ütés. A játék két fázisból áll: az elsőben meghatározzuk korongjainkkal az aktuális szabályokat, majd lejátszunk a kört.

Mindenki egy korongját leteszi valamelyik szabad mezőre a központi táblán, és amikor minden sorban csak egy üres mező maradt, megtudunk mindent. Mindenki végrehajtja a lapeldobás-átadás akciót, majd a kezdő játékos kijátszik egy lapot. A többi játékosnak kötelessége ugyanolyan színű lapot tennie, de nem köteles nagyobbat adni. Amennyiben nincs az adott színben, jöhet az adu vagy a szuperadu. Az adu minden nem adu lapot üt annak számértékétől függetlenül, a szuperadu még az adut is üti. A szuperadu minden esetben 1-es értékű, színét a játékosok határozták meg az első fázisban. Minden színből 1-13-ig vannak lapok, az egyesekből 3-3 darab van. Ez a későbbiekben komoly galibát fog okozni, de ne menjünk előre. Aki a legnagyobb vagy legértékesebb lapot tette, elnyeri az ütest, és a kör végén annyi pontot kap érte, amennyit a játékosok meghatároztak az első fázisban. Nem ugyanaz a szín lesz a szuperadu, mint a normál adu, így előfordulhat, hogy az adu 13-ast üti a szuperadu 1-es. Amennyiben egy ütésbe több szuperadu is kerül, akkor az utolsót kijátszó viszi az ütest.

Egyesek veszélyei

Mivel mind a négy színben van egyes, de közülük csak az egyik lesz a szuperadu, a többi haszontalannak tűnhet, de nem az. Ha valaki egy olyan ütest visz, amelyben van egyes vagy akár több egyes, azokat az ütésből kiveszi, és külön teszi ütéseitől. A játék végén minden egyes ugyanannyi pontot ér, mint egy ütés. Ezért fontos, hogy egyeseket ügyesen terelgessük, vagy a játék elején adjuk át egy másik játékosnak, vagy dobjuk el - ez attól függ, hogy a játékosok milyen szabályt állítottak be a lapokra vonatkozóan. Egy kör addig tart, míg minden lapot kijátszottunk. Ezután összeszámoljuk megszerzett pontjainkat, és felírjuk. Több körön keresztül zajlik a játék, és a végső eredmény mutatja meg, ki volt a legtrükkösebb.



Hol itt a trükk?

Na ja, a trükk. Mint mondtam, közösen állítjuk be a forduló szabályait, és ennek megfelelően irányíthatjuk azt. Például ha nálam sok kis lap van, nincs köztük szuperadu, és úgy ítélem meg, hogy nem vagy csak csekély számú ütőem lesz, akkor megpróbálom úgy intézni, hogy minden ütő mínusz két pontot érjen. Na, ennek senki nem fog örülni, de vigyáznak is erre azok, akik nagy ütőszámra számítanak. Az adu színével is lehet manipulálni a játék kimenetelét; ha nálam sok azonos színű lap van, akkor megpróbálom belőle adut csinálni, ha nem sikerül, akkor kis pontértéket vagy átadást, eldobást kierőszakolni. Persze ez nem könnyű, főleg öt játékos esetén, mivel sok a változó mire újra ránk kerül a sor, de kis szerencsével és jó teregetéssel, ha egyik érdekünket sikerül összehozni, már félig meg is nyertük a menetet.

Vessünk össze

Összevetve a játék fordulatos és taktikus partijáték. Nem érdemes bosszankodni az egy körben elszenvedett ponttalanságon, mivel a több kör több lehetőséget kínál. Játszottuk ketten és öten is, s minden esetben ugyanazt az élményt adta. Nagyon hajaz a RIKIKIRE, a PAPAYORA vagy a SNAPSZERRE és még ki tudja melyekre, de az biztos, hogy a polcon jól megfér mellettük, és nem szégyenkezik hasonlósága miatt. Ajánlom családoknak és kisebb baráti társaságoknak, kellemes, szórakoztató és gyors játék. Habár a dobozon 10 éves kor felett ajánlják, ennek ellenére kisebbekkel is játszható, akár 7-8 évesekkel.

Jó játékot!

drscaba



Nyet

Tervező:	Stefan Dorra
Megjelenés:	1997
Kiadó:	iELLO
Kategória:	ütősvívós kártyajáték
Ajánlott életkor:	8+
Játékosok száma:	2-5
Játékidő:	30 perc



kiadói
oldal



board
game
geek



A Gémklub támogatásával



Doctor Panic



Orvosnak bizony nem való mindenki. Sok a stressz, a beteg, a komplikációk, de ugyanakkor jelen van az a meleg érzés, ami akkor tölti el az orvost, amikor megmentette valaki életét. A DOCTOR PANICban mindenki letesztelheti, hogyan bírkozik meg az olyan problémákkal, amiket egy orvosnak nap mint nap át kell élnie.

Ez örület!

A DOCTOR PANIC egy valós időben játszódó játék, ahol a játékosok egy applikáció vagy egy, az interneten található zenét követve játszanak, és követik a fellépő instrukciókat.

Maximum három fős csoportokat alkotnak a játékosok. Mindegyik csapat kap 8 különböző kártyát, amelyek különféle orvosi vizsgálatot rejtenek. A paklik megkeverése után ki kell választani egy beteget, akit a játék során vizsgálnak a csoportok.

A 8 teszt-kártya típusa:

1. Vizsgálati teszt: Ehhez a nagyítót kell használni. Az egyik játékos utasítja a másikat, hogy melyik testrésze elé kell tennie a nagyítót, követve a kártyán szereplő sorrendet.
2. Orvosi recept teszt: Ehhez a gyógyszeres táblát és a színes gyógyszereket kell használni. Az egyik játékos megmondja a másikat, hogy melyik gyógyszert melyik helyre kell tennie.
3. Műszeres teszt: 24 különféle eszközt tartalmazó kártyára lesz szükség, amelyek ki vannak rakva az asztalra. Az egyik játékosnak utasításokat kell adnia csapattársának, hogy milyen módon kell odaadnia neki az eszközöket (csipesszel, kézzel, vagy sterilen), de azok nevét nem mondhatja ki az utasító játékos, csak információkat közölhet róluk.
4. Röntgentereszt: Az egyik játékos elmondja, hogy a másikat milyen pozícióban kell állnia.
5. Varratleszt: Ehhez az egyik játékosnak a kezébe kell vennie a varrótűt és a varrótáblát, a tűt pedig a cérnával együtt a megfelelő színű lyukakba kell a másik utasításai szerinti sorrendben fűzni.
6. MR-teszt: A két szkennelő kartonlapot egymásnak támasztva kell állítani úgy, hogy ne dőljenek el, és közöttük át lehessen adni a beteg kártyáját. Ha összedől a két lap, a műveletet előről kell kezdeni.
7. Elektródteszt: Ehhez a test tábláját és a 18 elektród-kártyát kell használni. Az egyik játékos utasításokat ad a másikat, hogy hányas helyre milyen alakú elektród-kártyát kell tennie.

8. Injekcióteszt: A 2 fecskendőkártya, a betegtábla, a pácienskártya és a 15 gyógyszerkártya kell ehhez a teszthez. Az egyik játékos a betegkártyáról leolvassa a beteg súlyát, magasságát vagy vértípusát. A csapattársa leolvassa a betegtáblájáról, hogy orvosságból mennyi kell (Maxolton, Penistrit, Clafoutilol). Háromfős csapat esetén a harmadik játékos összeállítja az injekciót úgy, hogy a megfelelő mennyiséget az adott orvosságból a két fecskendőkártya közé teszi. Ha ez megvan, összetolja a két kezével, miközben azt kiáltja, hogy „INJEKCIÓ!”.

A csapatok egymás után hajtják végre saját feladataikat, de figyelni kell, hogy nem csinálhatja ugyanazt a típusú feladatot több csapat. Ilyenkor a kártyát a paklijuk aljára kell tenni és a következő tesztet kell végrehajtaniuk.

Az igazgató hívása

A játék folyamán többször is csöröghet a telefon. Mindenkinek kiáltania kell, hogy „TELEFON!”. Ilyenkor mindent be kell fejezni, és a csapatoknak közösen kell dolgozniuk. Az egyik játékos felveszi a telefont az alkalmazásban megjelenő gomb megnyomásával, és fel kell olvasnia hangosan az üzenetet. Minden játékosnak végre kell hajtania az üzenetben lévő utasítást, ha ez megtörtént, ismét meg kell nyomni a megfelelő gombot, és a játék folytatódik.

Ha az interneten található hanganyaggal játszanak a játékosok, akkor fel kell húzni az első kártyát a telefonpakliból, és véghez kell vinni az utasítást.

Ezután a játék folytatódik a megszokott módon.

Mikor megáll a beteg szíve

Ha folyamatosan sípoló hangot hallunk, mindenkinek meg kell szakítania a feladattát, mert a beteg életveszélyes állapotba került, megállt a szíve. Mindenkinek egyszerre kiáltania kell, hogy „SZÍVLEÁLLÁS!”.

Az egyik játékos szívmasszázszt ad a betegnek, egy másik játékos megnézi a töltési szintet, ami ki van írva a telefonra vagy a felhúzott kártyára, egy harmadiknak pedig ebbe a sorrendbe kell raknia a töltési kártyákat.



Ha ez megtörtént, és persze a szívmasszázst nem hagyták abba, akkor mindenkinek fel kell emelnie a kezét, és azt kiáltania, hogy „TISZTA!”.

Meg kell nyomni a megfelelő gombot az alkalmazáson, és ha megállt a sípolás, folytatódik normálisan a játék, vagy meg kell ismételni az újraélesztést.

A beteg sorsa

Ha az összes tesztkártyát sikeresen teljesítette az egyik csapat, akkor segíthet a többieknek. Ha minden csapat teljesítette tesztjeit mielőtt megszólalt volna a végső „GONG”, ami a beteg halálát jelzi, akkor sikeresen megmentették a beteget.

Ha az applikáció kiírja a „defeat”, vagyis vereség szót, akkor a beteg nem élte túl a procedúrát.

Végső csapás

Azt ki merem jelenteni, hogy egy elég őrült játékról van szó. Nem mindenki szereti, ha időre kell játszani (real time), de fokozhatja az izgalmat. Szerintem ez egy vicces családi partijáték, bár a kisiskolás gyerekek fogékonyabbak lehetnek rá.



Anett

A Gémklub támogatásával



Doctor Panic

Tervező: Roberto Fraga

Megjelenés: 2015

Kiadó: Repos Production

Kategória: ügyességi

Ajánlott életkor: 8+

Játékosok száma: 2-9

Játékidő: 12 perc



kiadói
oldal



board
game
geek



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 tizenötödik 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: Chocolatl

Mielőtt Föld körüli utazásunkban átlépnénk Észak-Amerikába, még egy utolsó játékra maradunk Mexikóban, ahol GÜNTHER BURKHARDT CHOCOLATL társasjátéka játszódik. Dél-Amerika őslakói több mint 3000 éve ismerik, sőt termesztik a kakaóbabot. A köztudatban mégis az aztékok eledeleként él tovább, akik valójában a 14. századtól termesztették. A Tollaskígyó (spanyolul Quetzalcóatl) - az azték mitológiában a tudás istene - ajándékának tartották a kakaót. A játék ebbe a korba repít minket, ahol a játékosok célja a legnagyobb áldozatot bemutatni az isteneknek, a legjobb kakaótermést betakarítani, segíteni a nagy piramis építésében, és így pontokhoz jutni.

"Nincs jobb, mint egy igaz barát, kivéve egy igaz barát csokival."

(Linda Grayson)



A játékot 3-5 fő játszhatja. A játék elején mindenki kap 13 lapot, amelyek értéke 1-től 13-ig terjed, ezekkel kell gazdálkodnunk a játéktábla hat helyszínén. Ezen a hat helyszínen lehet pontokat szerezni és egyéb előnyökhöz jutni. Az előnyöket az első helyezett játékos kapja (néha a második vagy a harmadik), míg az utolsó hátrányokat szenved el (pl. pontlevonás). A játékosok a fordulókban sorra végigveszik a hat helyszínt, és mindegyikhez kijátszanak 2-2 lapot. Így 12 lapot használnak fel, mégsem marad a kezükben egy sem, mert egy lapot a játék elején legelső lépésként mindenki kiválaszt, és a tábla közepén található áldozati oltárra teszi képpel lefelé. A játék végén az ide tett lap annyi pontot fog érni, amennyi a lap értéke.

A 12 lap pontos kijátszása háromféle módon lehetséges:

- » A játékosok egyenként veszik végig a helyszíneket, és minden helyszínhez két lapot tesznek ki egyszerre képpel lefelé. Ezután felfedik a lapokat, és meghatározzák, az adott helyen ki nyer. Ezután következik a második helyszín, majd így tovább.
- » A játékosok a forduló elején kiteszik a lapjokat párosával az összes helyszínhez képpel lefelé.
- » A játékosok a forduló elején minden helyszínhez csak egy lapot tesznek ki képpel felfelé, és mikor sorra veszik a helyszíneket, akkor teszik ki a már kitett lapokhoz a második kártyát képpel lefelé.

Azt, hogy melyik kiértékelési módot kell alkalmazni, az határozza meg, hogy a legtöbb ponttal rendelkező játékos korongja milyen mezőn áll a pontozósávon.

**"12 lépés csoki program: Soha ne légy 12 lépésnél
távolabb a csokoládétól!"**

(Terry Moore)



A tábla hat helyszíne:

- » **Chocolatl:** Az első helyezett kap egy győzelmi pontot, és minden olyan döntetlen esetén, amelyben érdekelt, ő lesz a nyertes. Az utolsónak ezt követően a forduló további 5 helyszínén a kitett lapjainak összegéből le kell vonni egyet.
- » **Kakaószüret:** A forduló elején dobni kell 3 dobókockával, amelyek ide kerülnek. Aki a legnagyobb összegű kártyákat tette le, annyi győzelmi pontot kap, mint a legnagyobb értékű kocka, a második annyit, amennyi a dobott kockákon a második legnagyobb összeg, a harmadik helyezett pedig a harmadik kocka értékét kapja meg győzelmi pontokban.

A kakaófa akár a 12-15 méteres magasságot is eléri, a gazdag táptalajt és a sok esőt kedveli. A világ kakaótermelésének legnagyobb része Elefántcsontpartról származik. A kakaófa magjai az akár ½ kg-ot is elérő, aransárga termésben találhatók, egy termés 40-60 magot foglal magában. A friss kakaóbab gyakorlatilag fogyasztásra alkalmatlan, ezért az érett termésből kinyert magokat banánlevelek alatt napokig erjesztik, majd közel két hétig szárítják, utána a kakaóbabról pörköléssel távolítják el a héjat, ezáltal a színe is sötétedik, és ekkor nyeri el jellegzetes aromáját.

Az aztékok a pörkölt kakaóbabból, kukoricalisztből, vanília, cayenne-bors, némi só és víz hozzáadásával készítették fűszeres, ünnepi italukat, a csokoládét. Máig vitatott, hogy Európába Kolombusz vagy az aztékokat leigázó Hernan Cortés hozta-e magával, de tény, hogy a mexikói csokoládéital Európában is elterjedt. Igaz, hogy a századokig luxuscikknek számító folyékony csokoládé akkor lett igazán élvezetes, amikor nádcukor hozzáadásával édesíteni kezdték. Jóllehet Angliához elsősorban mindenki a teafogyasztás szokását köti, a kakaó a teával együtt érkezett a szigetországba 1650 táján, és sokáig népszerűbb volt a teánál, kakaóklubok és csokoládé-házak nyíltak Európa több országában is.

Coenraad Johannes van Houten holland gyógyszerész és vegyész a 19. század első felében egy hidraulikus prés használatával képes volt a képlékeny kakaómassza nedvesség- és zsírtartalmának jelentős redukálására – ezzel feltalálta a kakaóport. 1847-ben elkészült az első szilárd csokoládészelet, és az ezt készítő céget a ma is működő Cadbury vette át. A svájci csokoládékészítő, Philippe Suchard pedig feltalálta a cukor és kakaó elegyítésére alkalmas szerkezetét, amelyet Rodolphe Lindt, a Lindt csokoládégyár alapítója továbbfejlesztett. Ennek segítségével több folyékony hozzávalót tudott a csokoládéhoz adagolni, így a korábban gyártott igen porózus szerkezetű, törekeny csokoládészeletek helyett ízében és állagában is sokkal ízletesebb, finoman krémes csokoládékat kezdett gyártani.

Az első szilárd állagú tejcsokoládészelet kifejlesztése szintén Svájcban, a Nestlé fivérekhez köthető. A 19. század folyamán valóságos afrodiziákumként hirdették különböző újságok hasábjain, majd a tömeggyártás elterjedésével és a drága kakaóvaj kiváltására alkalmazott egyéb adalékanyagok hozzáadásával a csokoládé minősége sokat romlott. A 20. században kerültek piacra az instant kakaóporok is, amelyek szintén bőségesen tartalmaznak cukrot, aromákat és számos mesterséges anyagot, ellenben hideg tejben is remekül oldódnak.

Forrás: <http://www.csondlelo.eoldal.hu/cikkek/nyitooldal/a-csokolade-utja.html>

» **Tenochtitlan:** Az első játékos vagy elveszi a forduló elején ide kihelyezett dobókockát, amivel bármikor dobhat a játék hátralévő részében egyszer, és a dobott érték hozzáadódik az éppen kijátszott lapjainak összegéhez; vagy építhet kunyhót. Ez utóbbi esetben lerakja egyik kockáját a helyszínen található kunyhók egyikére, amelynek eredményeképpen a játék hátralévő részében a lappárjai összegéhez hozzáadhat egyet. A második azt kapja, amit az első helyezett nem választott.



» **Cholula piramis:** Itt követet (a játékos kockáit) lehet elhelyezni a piramisban. A piramis nem azonnal hoz győzelmi pontot, hanem amikor betelik az egyik sora, akkor az kap győzelmi pontot, aki az adott sorban a legtöbb kockája van. A játék végén minden kő egy-egy győzelmi

pontot jelent, illetve a legtöbb kővel rendelkező 3 plusz pontot kap. Csak az első helyezett rakhat be követ a piramisba, ha közte és a második helyezett kártyái összege között legalább 3 pont különbség van, ha ennél kisebb a különbség, akkor az első és a második is egy-egy követ rakhat le.

- » **Kakaókészítés:** Itt győzelmi pontokat lehet szerezni, amelyek száma egyre csökken a fordulók számának növekedésével, míg az utolsó játékos mindig -2 pontot kap.
- » **Tachli:** Ezen a helyszínen mindig két lap található, amelyek teljesen hasonlóak a játékos lapjaihoz. A legnagyobb felajánlást tevő játékos kapja a magasabb értékű cserelapot, a második pedig az alacsonyabbat. Vagyis például egy 1-es lapunkat kicseréljük 7-esre. Az utolsó fordulóban pedig, amikor már nincs értelme a cserelapoknak, itt 6 és 3 győzelmi pontot osztunk ki.

A játékban maximum 7 forduló van, de előbb is véget érhet (pl. valakinek elfogynak a kockái, vagy elérte a 40 pontot). A játék végén még kiosztjuk az extra pontokat: pl. a piramisban lévő kockákra, az oltárra kihelyezett lapok után.

"Tíz emberből kilenc szereti a csokoládét. A tizedik hazudik."

(John G. Tullius)

Szintén egy olyan európai típusú játékkal van dolgunk, ahol a téma csak rá lett húzva a tematikára. Ez egy licitációs játék, amelyhez bármely más témát is ki lehetett volna találni. Például a második helyszínen a kockák általi pontszerzésnél a szabályon kívül semmilyen mechanika nem mutatja, hogy éppen kakaóbabokat szürelünk le.

Amikor először mutatunk be áldozatokat, vagyis eldöntjük, hogy melyik lapot dobjuk el, akkor mindenki általában egy középértékű lapot dob el (5-7) értékben, így ez a játék végén nem okoz túl nagy meglepetést, nem változtat a sorrenden. De például az ötödik helyszínen már jelentős különbségek lehetnek, hiszen az első fordulóban az első helyezett 8 pontot kap, míg az utolsó -2-t. Ahhoz képest, hogy a kockáknál a harmadik helyszínen maximum 5 lehet a különbség (de akár kevesebb is), itt fixen nagyobb.

A játék nem bonyolult, könnyű elmagyarázni, és egy forduló után már mindenki elég jól tudja, hová mekkora értékű lapokat szeretne tenni, ezért ez is elég gyorsan megy. Persze lehet számolgatni, főleg, ha egyesével vesszük a helyszíneket, de nem érdemes rajta túl sokat töprengeni, annál ez gyorsabb, könnyedebb játék, még akkor is, ha a háromféle kártyahelyezési mechanizmussal szerintem feleslegesen bonyolítottak rajta.

Összességében egy szórakoztató játék, amelynek a vaklicit részétől nem kell megijedni, mert nem hosszú, és nem kell túl sokat töprengeni rajta. Inkább könnyebb kikapcsolódásnak mondanám, ezért családi játéknak is alkalmas. Maga a játék szép és hangulatos még akkor is, ha a tematikája kevésbé érződik a mechanikáján.



maat



Chocolatl

Tervező: Günter Burkhardt

Megjelenés: 2010

Kiadó: HUCH! & friends

Kategória: vaklicités, kézből gazdálkodó

Ajánlott életkor: 10+

Játékosok száma: 3-5

Játékidő: 45 perc



board
game
geek

MAGICDAY

NEM CSAK GYEREKEKNEK!

Egy varázslatos
játéknap!

SZEPTEMBER 10. 10⁰⁰-17⁰⁰
(SZOMBAT)

GYERE EL, ÉS ENGEDJ A VARÁZSLATNAK!

TÖBB SZÁZ IZGALMAS ÉS KÜLÖNLEGES JÁTÉK!

ÚJ JÁTÉKOK MAGYARORSZÁGI BEMUTATKOZÁSA!

JÁTÉKTERVEZŐK ÉS JÁTÉKFEJLESZTŐK SZEMÉLYESEN!

MEGLEPETÉSEK, NYEREMÉNYEK ÉS KIVÉTELES AKCIÓK!

... MERT AZ IGAZI JÁTSZMÁK A MAGICBOX-BAN KEZDŐDNEK!

MAGICBOX

BUDAPEST IV. KERÜLET, ÁRPÁD ÚT 51-53.



Lutece

Mit adtak nekünk a rómaiak? Az attól függ, hol vagyunk. Tudjuk jól, alapvetően talán úgy állunk hozzá, hogy semmi hasznunk nem volt belőlük, de ha jobban megnézzük, ők adták nekünk az utakat, a csatornázást, az oktatást, a vízvezetékeket és a békét. Igen, a békét. Ez viszont úgy tűnik, csak Iudaea provinciában igaz (még ha ezt annyira nehéz is beismernie a Júdea Népe Frontnak). Ha viszont Lutetia provinciában vagyunk, az lehet az ember érzése, hogy a rómaiaknak nem is lehet olyan sok mindent köszönni, hiszen a helyiek azelőtt is jól megvoltak, mielőtt a Birodalom kiterjesztette rájuk fennhatóságát.



Egy büszke és virágzó vidék

Igen, ez Lutetia provincia, ami nem más, mint a ma Párizsnak otthont adó terület római kori elnevezése. Nem is meglepő, hogy a római témák játékokban való nagyszámú megjelenése és a francia játékszerzők találkozása egyszer csak kitermelte magából ezt a társast, ami azt sugallja, hogy Lutetiában bőséggel volt minden, ami csak kellett; kenyér és sör, kovácsok és druidák, valamint sok-sok segéd. A rómaiakra itt már igazán nem volt szükség.

A játék maga kis dobozban érkezik, és kevés összetevővel operál: egészen konkrétan sok kártya és néhány lapka, illetve pár pénzérme adja a doboz tartalmát. Utazáshoz akkor lenne ideális, ha nem venné igénybe egy kicsivel jobban a megfigyelőkészséget, mint ami egy strand árnyékában optimális. Higgyetek nekem, tapasztalatból beszélek.

Emberek és helyek

A játék sztorija - ami nélkül is jól elboldogulnánk, de azért mégis kell neki - szerint Augustus császár ki szeretné tüntetni Lutetia tartomány egyik polgárát, akinek ehhez a legbefolyásosabbá kell válnia. Vagyis nem más a cél, mint a legtöbb pontot összeszedni a játék két alaptartozékából; a karakterlapokból és a helyszínlapokból. Nézzük, ezt hogyan lehet elérni!

Játékoszámnak megfelelően A-tól E-ig jelölt, illetve I-től V-ig számozott helyre képpel felfelé karakterlapokat, illetve helyszínlapokat rakunk ki két sorban. Ezekre a kártyákra történik majd a licitálás, amit képpel lefelé fordított licitkártyákkal tudunk megtenni (ezek az egyes kártyahelyeket jelölik A-tól E-ig és I-től V-ig, játékosonként összesen 10 darab). Értelemszerűen, ha kevesen játszunk, és csak az A-C helyekre raktunk lapokat, úgy mi sem választhatjuk a nem létező D kártyahelyen lévő lapot, de ez elég evidens. Mindenki kap még kezdésként 5 aranyérmét, illetve 2-2 olyan kártyát, amivel nem licitálhat, hanem a licit nyilvánosságra kerülésekor azonnal kaphat kártyánként 3 aranyat.



A játék villámgyors fázisokból álló körökben zajlik, egészen addig, amíg elő nem áll az a helyzet, hogy az egyik kártyahelyet nem lehet már feltölteni, mert kiürült a karakterlapok vagy a helyszínlapok húzópaklija.

Egy körben először feltöltjük az üres kártyahelyeket, majd mindenki titokban választ 2 licitkártyát (vagy az aranyat adó kártyát), és képpel lefelé maga elé teszi. Ekkor van arra lehetőség, hogy licitünket pár arannyal megtoldjuk, kvázi mint egy kis kenőpénz. A játékosok kártyáit egyszerre felfedjük; aki aranyat kért, az azonnal megkapja, majd eldöntjük, hogy a licitált kártyahelyekről ki viszi el a vágyott lapokat. Ha csak egyvalaki licitált, kifizeti a lap árát, és viheti. Ha senki nem licitált egy lapra, ráteszünk 1 aranyat, hogy kíváncsiabb legyen a következő körben, de marad a helyén. Ha viszont egy lapra többen is licitáltak, az viszi el, akinek magasabb a kenőpénze. Aki bukta a licitet, az vigaszul kap 1 aranyat, illetve ugyanez történik, ha mindenki, aki egy adott lapra licitált, egyforma értékű (ami lehet nulla is) kenőpénzzel szállt be a licitbe - magyarul mindenki bukta a kört.

Ahogy ez a rövid szabályleírásból rögtön érezhető is, a játék nem a szabályok komplikálásával operál, a lényeg ugyanis a pontozásban van. Miért jár pont a játékban?

- » Erőforrásokból (kard, kenyér, sör, varázs főzet) elért többségért. Akié a legtöbb, 10 pontot kap, a legkevesebb 0 pontot, aki e kettő között van, az 4-et.
- » Adott kártyakombinációkért. Egyes helyszínek (pl. Malom, Laboratórium, Öntöde) megadott erőforrásokért (kenyér, varázs főzet, kard) vagy a Piac az erőforrás-kombinációkra pontokat adnak.
- » Adott színű kártyákért. Megint más helyszínek azonos színű kártyákért adnak pontokat.
- » Római épületekért (ezeket oszlop jelzi a kártya sarkában), ha van ezekért pontot adó lapunk (Augustus szobra).
- » Légiósokért. Laponként 2 győzelmi pont jár.
- » Pénzért. Megmaradt pénzünk minden 3 érméje után 1 pont jár.

Egyes kártyák megszerzésükkor azonnal aranyat adnak, amit azonban nem lehet a kártya megvásárlására fordítani, tehát előbb meg kell lennie a kifizetéshez kellő pénznek, aztán jöhet csak a bevétel.



De mi az a vadkan ?

Hogy miért van mindegyik helyszínlapon egy vaddisznó, illetve egyes karakterlapokon is (sült formában), arra még nem jöttem rá. Távolról rémlik Asterix és Obelix, a vadkanvadászatok és -evészetek, illetve hogy biztos a vaddisznóhús volt a lutetiai konyha alapja, de erre keresve nem találtam infót a neten. Akárhogy is, a kis állatka ott bújkál meg a lapokon.

Ez a kis vicc sem tudja azonban elfedni, hogy itt nem egy nagyon-nagyon könnyed, hanem azért annál egy fokkal gondolkodtatóbb játékról van szó. Pár dologra bizony figyelni kell, ellenkező esetben az ember nagyon kevés ponttal zárja a partit. Fontos, hogy milyen erőforrást gyűjtök én, és milyen a többiek. Egészen egyszerűen ez kell a többség eléréséhez, máskülönben 0 vagy 4 pontokkal nem lehet győzelmet szerezni. Ennek megfelelően érdemes a licitnél "rámennni" egyik vagy másik (de semmiképpen sem mindegyik fajta) erőforráslapra, de ha már egy adott erőforrást előnyben részesítettünk, érdemes egy kicsit "megtölteni" azt a licitet egy kis megvesztegetéssel is. Aztán számolni

kell, hogy amikor pl. megnyerek egy licitet, előbb legyen elég pénzem kifizetni az elnyert lapot. És végül nem árt nézni azt is, milyen lapok fognak további győzelmi pontokat adni (pl. az egy adott színű lapok), így azokat is érdemes gyűjteni. Na persze nem számolatlanul, mert ha viszont túl sok olyan lapunk van, ami egy másik után ad pontot, viszont nem marad idő azokra a lapokra, amik ténylegesen pontot hoznak, hoppon maradhatunk.



A játék könnyen tanulható, könnyen átlátható, köszönhetően például az egyáltalán nem forradalmi mechanikának. Ezenfelül egy parti elég pörgős is tud lenni, főleg, ha már mindenkinek "rááll" a szeme a releváns információkra a lapokon. A kétszemélyes változatot nem próbáltam, a három- vagy négyszemélyes játék is elég gyors, illetve szerencsére a liciteknél az ütközés szinte mindig garantált, ezért elég sok az interakció (de legalábbis az egymásra figyelem). 5 játékkal még nem volt szerencsém játszani, de szerintem csak még jobb lehet a hangulata.

A játék kinézete igényes, jópofa, bár megint csak nem forradalmi a grafikája vagy az ikonrendszere. Összességében egy nagyon korrekt, kifejezetten élvezetes játék, ami nem akar úttörő szerepre törni sem a tematika, sem a mechanika, sem a design terén, de amit ígér, azt hozza, és ami sokat számít: elég sokszor újrajátszható. A licitálás játékok kedvelői úgysem fognak tudni ellenállni neki, a többieknek meg szimplán csak nagyon ajánlom.

drkiss



Lutece

Tervező:	Nicolas Sato
Megjelenés:	2015
Kiadó:	Superlude Editions
Kategória:	licitálás, sorozatgyűjtögetős
Ajánlott életkor:	10+
Játékosok száma:	2-5
Játékidő:	45 perc



A Superlude támogatásával



kiadói
oldal



board
game
geek



Leo fodrászhoz megy

Az utóbbi években divat lett kooperatív játékokat készíteni, kiadni, így egyre több olyan társas kerül a játékosok polcaira, amelyekben nem egymás, hanem a játék vagy egy képzelt ellenség ellen küzdünk közösen. Akik szeretik a műfajt, azok keresik az újabb megjelenéseket, hogy még több izgalmas órán át tudjanak kooperálni. A gyerekeknek szánt játékokat sem kerüli el a stílus, és amint azt tapasztalhattuk, SPIELE DES JAHRES díjat is nyert már kooperatív gyerekjáték ([ELVARÁZSOLT TORONY](#)). A téma azonban nem lehet zombis, Cthulhus, verekedős, öldöklős, csak és kizárólag békés és természetesen cuki. Nos, Leo ilyen játék, és mindezek mellett még jó is. Erre biztosíték a szerző, LEO COLOVINI (jé, ő is Leo :)) és a grafikus, MICHAEL MENZEL.



Figaró egy majom?

A játék sztorija szerint Leo, az oroszlán, mielőtt hatalmasra nőne sörénye, elindul a dzsungel fodrászához, aki egy csimpánz, becses nevén szólítva Bobo, hogy szabadítsa meg a szőrkoronától. Erre pontosan 5 napja van Leónak, így felkerekedik, és áttöri magát a dzsungel sűrűjén célja eléréséhez. Útja során találkozik más állatokkal, akik szóval tartják értékes idejét rabolva. Az állatokon kívül útjelző táblákba is ütközhet, de ezek segítik az útját, így ennek örülni fogunk. Amint időben elér Leo Bobóhoz, a majom azonnal nekiesik a sörénynek.



5 nap alatt a dzsungelen át

A játék 30 dzsungellapkából kialakított kanyargós pályán zajlik, aminek egyik végén Leo kényelmes rekamiéja, a másikon Bobo szalonja található. Továbbá van egy hatalmas vekker, amin az időt fogjuk mérni, illetve Leo feje, amin nőni fog a haja - akarom mondani a sörénye. Szétosztjuk az összes mozgáskártyát, beállítjuk a pontos időt a vekkeren (ez érdekes módon mindig 8 óra), és kezdődhet a kaland. A soron következő játékos kijátszik egy lapot a kezéből, és annyit lép Leo figurájával, amennyit a lap mutat. Azt a lapkát, amire megérkezik, felfordítja, és kiértékeli a helyzetet. Ha a lapka színe nem egyezik meg a kijátszott lap színével, akkor annyi időt mozgunk a vekkerrel, amennyit a lapka mutat. Ha a lapka színe megegyezik a kártya színével, akkor nem veszít időt Leo, az óra nem megy tovább. Ha a lapkán útjelző tábla található, nem történik semmi. Ebben a játékban ritkán fordul elő, hogy Leo az első nap letelte előtt elérjen Bobóhoz. Amikor a vekker mutatója ismét 8 órát mutat, vége a napnak, és Leo sörénye elkezd nőni. Ja, meg egy csomó más is történik. Például Leo hazamegy a rekamiéjába, Bobo bezár, minden mozgáslapot összekeverünk, újraosztjuk, a felfordított ösvénylapkákat visszafordítjuk, és már jöhet is a következő nap. Ha viszont ez volt az ötödik nap, vége. Akkor is vége a játéknak, ha Leo elér a majom szalonjába, vagy akkora sörényt növeszt az állatok királya, hogy nem fér be a dzsungelbe.

12 órás nap, növekvő sörény, fokozódó izgalom

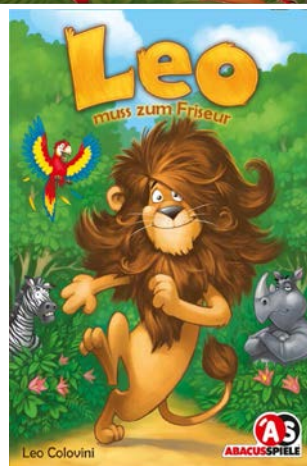
Kimondottan jó játéknak tartom, és a sokadik kör is ezt igazolja. A gyerekek nagyon élvezték, ahogy Leónak egyre hatalmasabbra duzzadt a sörénye, szinte várták a nap végét. Annyira tetszett nekik ez a jelenség, hogy képesek voltak kooperatívan elveszíteni a játékot, csak hogy egy jót nevéssenek az oroszlánon. És tényleg nő a sörénye Leónak, mivel az oroszlánfejhez puzzle-elemekként lehet a további sörényegységeket illeszteni. Így nem csak beszélünk az eseményről, hanem látjuk is. Ami kicsit zavaró lehet, az az óra. 12 órából áll egy nap? Igen, ebben a játékban ennyi, habár ha jobban belegondolok, ez nem annyira szerencsés, mivel ezt a játékot olyan gyerekek találták ki, akik most ismerkednek a mutatóval ellátott órák ismeretével. Ezért ezt az aprónak látszó, ámbar igen fontos hibát úgy küszöböltük ki, hogy egy nap akkor ért véget, amikor az óra kétszer körbement. Ja, és nincs nagymutató sem az órán.

Na, na ,na?

Szóval, ez a játék jó, mivel fejleszti a memóriát: minden nap után mindent alapállapotba helyezünk, és az emlékeinkre kell hagyatkoznunk, ha Leót a célba akarjuk juttatni. Fejleszti a csapatban való együttműködési képességet és a problémamegoldó képességet. Nagy a szerencsefaktor, de ez nem baj, mivel így könnyen játszható lesz. Sok partin túl vagyunk, és ezt a játékot is szívesen előveszik maguktól a gyerekek, sőt meg is tanítják azoknak, akik még nem ismerik. Családoknak, gyerekeknek nálam nyerő választás.

Jó játékot!

drcsaba



Leo fodrászhoz megy

Tervező:	Leo Colovini
Megjelenés:	2016
Kiadó:	AbacusSpiele/Gémklub
Kategória:	kooperatív, memória
Ajánlott életkor:	6+
Játékosok száma:	2-5
Játékidő:	30 perc



A Gémklub támogatásával





Sajtbirodalom

A macskák és az egerek harca már időszámításunk előttről ismert. A macskák megélhetése azon múlott, hogy megtudják-e fogni a nemkívánatos rágcsálókat. A két állat közötti harc sok mesét és játékot megihletett már, és ez az alapja a SAJTBIRODALOMnak is.

Az egér és a sajt

Köztudott tény, hogy az egér kedvenc csemegéje a sajt. Vagy mégsem? 2006-ban brit tudósok bebizonyították, hogy bár az egerek mindenevőek, az édes ízeiket mindennél jobban kedvelik, de ha muszáj, akkor sajtot is szívesen esznek.

Feltevések szerint, amikor az ember rájött, hogy a sajtnak az a legjobb, ha a levegőn tárolják, akkor az egereknek ez vált a legkönnyebben elérhető étellé. Ez okozta azt, hogy a köztudatban a sajt jelenti az egerek kedvenc elemózsiáját.

A SAJTBIRODALOMBAN az egértulajdonosok célja az, hogy minél több sajtot összegyűjtsenek mielőtt a macska elkapja őket.



Sajtok és egyebek

A játék tartalmaz 18 db egeret 4 különböző színben, egy macskát, egy nagy dobókockát, amin macskafejek és pöttyök találhatók, és különböző méretű sajtokat. A sajtok 1-6 szeletesek lehetnek, de 5 nem. A 6 szeletes egy sajttömböt alkot, ami minden kisegér legnagyobb vágya.

A játéktábla közepéről indulnak az egerek, és körbe kell érniük, hogy meglegeljk a Sajtbirodalmat, valamint elnyerjenek egy 6 szeletes sajttömböt. A tábla négy sarkában egércsaládok várják a bátoran egereket, akik inkább kevesebb sajttért, de a macskától megmenekülve betérhetnek. A különböző családok eltérő mennyiségű sajttal várják a hozzájuk érkezőket.



Dobókockával lehet mozgatni a saját színű egereinket, de ha macskát dobunk, az elindul - az első körben egyesével haladva, a másodikban kettesével szedve a mezőket. Dobás után rajtunk áll, hogy melyik egérrel lépünk, és hogy lépésünkkel betérünk-e egy családhoz, ahol a játék végéig ott is marad az egerünk.

Jön a macskaaa!!!

Ha a cica eléri valamelyik egeret - egy mezőre kerül vele, vagy elhalad mellette -, akkor az összes egér, aki ezeken a mezőkön volt, befejezi a játékot, és kikerül a tábláról. Az érintett játékosok így kevesebb egérrel gazdálkodhatnak.

Ha egy játékosnak nem maradt egere, mert vagy megette a macska, vagy beszaladt egy egérbaráthoz, akkor sem ér még véget számára a játék. A kockával továbbra is dobni kell, és ha macskát dob, továbbhalad vele a táblán.

Ha viszont már senkinek nem maradt egere, akkor vége a játéknak, és az nyert, aki a legtöbb sajtot össze tudta szedni.



Ahogyan látom

A játék nagyon színes, ami nélkülözhetetlen egy gyerekjátékhoz, mivel jobban megragadja a figyelmüket. A tartozékok nagyon aranyosak és ötletesek, örömet okozni az egér és a macska alakú figurákat. Számomra annyira cukiii, hogy az már szinte lehetetlen.

A szabályok egyszerűek és könnyen átláthatóak, így a kisgyerekek is könnyedén tudnak vele játszani. Persze a legkisebbeknek kell egy kis segítség a lépések követéséhez. Egy kis izgalmat ad a játéknak, hogy sose lehet tudni, mikor halad a macska, és mikor esik áldozatul egy kisegér.

Összességében elmondhatom, hogy egy nagyon aranyos gyerekjáték, és mivel egész gyors egy menet, így tökéletesen leköti a gyerekek figyelmét.

Anett

Források:

<https://ciporablogja.wordpress.com/2011/08/16/a-macska-megitelese-a-tortenelemben/>

http://index.hu/tudomany/til/2015/09/11/az_egerek_nem_is_szeretik_a_sajtot/



Sajtbírodalom

Tervező:	Manfred Ludwig
Megjelenés:	2003
Kiadó:	Pegasus Spiele / Compaya
Kategória:	gyűjtögetős, gyerekjáték
Ajánlott életkor:	4+
Játékosok száma:	2-4
Játékidő:	20-30 perc



A Compaya támogatásával



board
game
geek

Rummikub

A RUMMIKUB 1980-ban nyerte el a SPIEL DES JAHRES díjat, bár a játék ennél jóval régebben készült. A rómi és a mahjong elemeit ötvöző játékot EFRAIM HERTZANO, a zsidó származású román férfi készítette, aki családjával együtt emigrált az 1930-as években Palesztinába. A kézzel készült játékokat saját maga értékesítette kis mennyiségben, később ez lett Izrael legjobb export játéka, hiszen 1977-ben nagy sikert aratott az Egyesült Államokban, majd az egész világon. Népszerűsége azóta is töretlen, komoly rajongói bázisa van, rendszeresen rendeznek versenyeket is. Természetesen, mint minden sikeres játék, ez is számos kiadást ért meg. Közel hatvan kiadó adta már ki valamilyen formában. Készült belőle betűs, Disney-s és úti változat, luxus és gyerek kiadás is. Alapvetően műanyag lapkák vannak a játékban, de létezik mágneses és fa változat is.

A rómi kártyajáték széles körben ismert. A kártyatörténelem amerikai találmányként jegyzi, nevét a rum-ból származtatja. A römijátékok nagy családjának első tagja a conquian volt, amelyet Mexikó határvidékén játszottak eredetileg 40 lapos spanyol sorozatjelű kártyával. Spanyol sorozatjel a kard, a bot, a serleg és az érme. Más vélemények szerint a rómi őseit Kínában kell keresni; onnan került a bevándorlók által az Egyesült Államokba khanghoo néven egy olyan játék, amelynek elemei azonosak a römiben megismertekkel.

A róminek legalább negyven különféle néven említett változatát írja le ANDREW PENNYCOOK a „THE BOOK OF CARD GAMES” című könyvében. Egyik legnépszerűbb változata a rablórómi, mert ez a leglegendésebb, legváltozatosabb, legkönnyebben tanítható kártyaverzió. A játék célja, hogy a játékosok minden lapot lerakjanak a kezükből szabályos sorozatokat alkotva (vagy különböző színű, de azonos értékű, vagy azonos színű és értéksorrend szerint egymás utáni lapokat). A megfelelő kombinációk kialakításához fel lehet használni az asztalon lévő korábban lerakott variációkat, illetve joker kártyák könnyítik meg a lerakásokat.



Ennek az egyik változatának tekinthető a RUMMIKUB is. Persze egy ilyen nagy multú játéknak is van előzménye, hiszen már a XIX. században készítettek hasonló dominókészletet a kártyaadó kikerülése céljából. A RUMMIKUB eredeti változatát farömi néven már a második világháború előtt készítették Erdélyben. Emlékeztetőül: Romániából származik EFRAIM HERTZANO, a RUMMIKUB kiagyalója. Időnként egyébként felbukkan pár ebből a korból származó farömi a magyarországi aukciós oldalakon.

A RUMMIKUB szabályai megfelelnek a rablórómi fent leírt szabályainak, annyi kiegészítéssel, hogy beszálláshoz legalább 30 pont értékű sorozatot kell letenniük a játékosoknak, illetve beszállásnál nem lehet az asztalon lévő sorozatokkal variálni. Egy forduló addig tart, míg valaki le nem rakja az összes lapkáját, vagy a bankból

elfogy az összes lapka, és nem tudunk újat felhúzni. A játékos tábláján maradt lapok mind mínusz pontot érnek. Megállapodás kérdése, hogy a játékosok hány fordulót játszanak. Természetesen a játék legérdekesebb része a kombinálás, vagyis amikor a lent lévő sorozatokat úgy variáljuk át, hogy minél több lapunkat le tudjuk rakni. Nagyjából ezzel le is írtam a játék lényegét.



Ha valaki játszott valaha rablórömit, akkor gyakorlatilag ez a játék ugyanazt az élményt adja. De itt nem kártyákat kapunk, hanem műanyag lapkákat, amelyek miatt ez jobban áttekinthető, a sorozatok egyértelműbbek, mivel a színek és a számok sokkal jobban elkülöníthetőek egymástól, mint a kártyában. És ennyi újítás elég is volt ahhoz, hogy egy klasszikus játékot alkosson valaki, amelynek népszerűsége olyan játékokkal vetekszik, mint a MONOPOLY vagy a YAHTZEE.

Ez egy olcsó, könnyen beszerezhető játék, amely az egyszerű és ismerős szabályrendszerrel és a minőségi alkatrészekkel nyeri meg azokat, akik nem mélyedtek el a társasjátékok világában, de a kártyajátékokban otthonosan mozognak. Itthon a játékot a PIATNIK forgalmazza, és bizony elég sok helyen találkozhatunk vele, ellentétben a hagyományos társasjátékokkal, mert ez az a játék, amivel elég jó eséllyel szembefuthatunk, akár a Tesco polcain is.

Nem drága, mégis letisztult dizájnnal és jó minőséggel fog találkozni, aki megveszi. Hogy miért mondom ezt? Például a [HANABI](#) egy egyszerű, de szórakoztató kártyajáték, amelynél csak a deluxe kiadásban kapunk műanyag lapkákat a kártyalapok helyett. Persze ezek a műanyag lapkák sokkal jobb minőségűek, de ezért már több mint 11 000 forintot kell adnunk, míg a RUMMIKUBOT a maga műanyag lapkáival együtt is ennek a feléért-harmadáért beszerezhetjük.

A játékszabályai is egyszerűek, ráadásul gondoltak arra is, hogy ne húzodjon el nagyon a játék, mert minden játékosnak egy perce van arra, hogy kombinációkat módosítson, ha ez nem sikerül neki, akkor minden lapot vissza kell raknia a helyére, és büntetésül 3 lapkát fel kell húznia a saját készletébe.





A RUMMIKUBból rendszeresen szerveznek világbajnokságot, így magyar bajnokságot is. Miután én csak pár-szor játszottam a játékkal, meg sem próbálok belemenni, hogy milyen mélységei lehetnek a játékmenetnek, hiszen biztos vannak, ha már vb-t rendeznek belőle (pl. mikor rakom le a sorozatomat, nehogy a másíknak ez-zel kombinációs lehetőséget adjak, csak akkor módó-sítok, ha már egyszerre többet tudok lerakni, nézem, kinek milyen lapkára lehet szüksége stb.).

Már nem is emlékszem, mikor szereztem be a saját példányomat, de az biztos, hogy a több száz darabos gyűjteményem egyik első darabja volt a RUMMIKUB. Évek óta nem játszottam vele, de most a cikk miatt újból elővettem. Azt kell mondjam, hogy több száz társasjáték megismerése után nekem ez a játék már nem adott semmilyen különösebb élményt, de hát nyilván nem is gyakorlott társasjátékosoknak való. Az viszont biztos, hogy az elmúlt négy évtized alatt kiállta az idők próbáját, egy népszerű családi játék lett belőle sok eladást produkálva. Az én szemszögemből eljárt már felette az idő, de ezen véleményemet biztosan nem osztja a játék népszerű rajongótábora, és így van ez jól.



Rummikub

Tervező:	Efraim Hertzano
Megjelenés:	1977
Kiadó:	Piatnik
Kategória:	szett gyűjtögetős, lap-kalerakós
Ajánlott életkor:	8+
Játékosok száma:	2-4
Játékidő:	30 perc



kiadói
oldal



board
game
geek



TÁRSASJÁTÉK FIESZTA

CSOKONAI MŰVELŐDÉSI HÁZ

2016. szeptember 24-én
szombaton 10-20 óráig

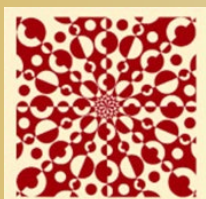
A szeptember 24-i Füles - Wizard Kupa, a Wizard kártyajátéknak az egyik kvalifikációs versenye a novemberben rendezendő világbajnokságra. A válogatót a Füles szervezi, a részvételhez előzetes nevezés és regisztráció szükséges. A Rummikub Kupa egy újabb kihívást jelenthet ezen a napon: a „táblás römi” játék kedvelőit nyílt versenyre hívjuk! Nevezés a helyszínen lehetséges. A versenyek mellett szeretettel várjuk Önt a Piatnik társasjátékok újdonságainak bemutatójára is a JEM magazin és a Társas Központ Egyesület közreműködésével!

Belépődíj: 300 Ft, családi jegy (3 fő): 700 Ft

Cím: 1153 Budapest, Eötvös u. 64-66. Tel.: 307-7285, www.csokonaiksk.hu



Támogatóink



További partnereink:



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

A következő szám megjelenését október 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 társas-
játék-magazin játékosoktól játékosoknak. Megjelenik
minden hónap első napján. Letölthető PDF formátum-
ban a jemmagazin.hu oldalról.

Főszerkesztő: Hegedűs Csaba

Tördelőszerkesztők: Szógyi Attila, Geri Ádám és
Porvayné Török Csilla

Olvasószerkesztők: Horváth Vilmos és Rigler László

Korrektorok: Kiss Csaba, Látrányi Réka és Porvayné
Török Csilla

Jelen számunk cikkei írták: Hegedűs Anett (Anett),
Hegedűs Csaba (dracsaba), Horváth Vilmos (Vili), Kiss
Csaba (drkiss) és Varga Attila (maat).

Hírszerkesztő: Rigler László (Főnix)

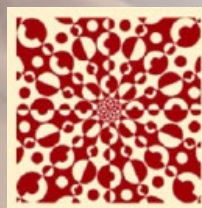
Programozó: Szógyi Attila

A képanyagot összeállították: Hegedűs Anett,
Hegedűs Csaba, Horváth Vilmos, Kiss Csaba és Wenzel
Réka

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

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

Elérhetőség: jemmagazin@gmail.com.



HLK Gyorsnyomda