

48.

2017. március

jen

A Játékos
Emberek
Magazinja

HanamikojiTM



Bang!
Kingdomino
Rum and Pirates
Speedy Words

Kedves Játékosok!

Most, ahogy ezt a bevezetőt írom, a naptár még telet mutat, de az idő kint kétséget kizáróan jelzi, hogy itt a tavasz. Megszabadulunk újfent a hideg és a korai sötét szorításából, és ismét megtapasztaljuk a csodát, az ébredő természetet, a madárdaltól hangos mezőket, erdőket.

De álljunk meg egy pillanatra! A természet várhat, elvégre ha ma indul a tavasz, akkor még bőven lesz időnk körülnézni, és élvezni a langymeleget. Üljünk csak vissza szépen az asztal mellé, elő a társasokat, a természetet meg hagyjuk békén, tudja az magától is a dolgát! Ha viszont mégis kivágytok a szabadba, ajánlunk pár könnyebb játékot a derűs napokra, amelyeket gyorsan lejátszhattok, aztán tölünk mehetek kirándulni.

A sorban talán a legagyégetőbb most a SZÉNRE FEL! kártyás változata, a GLÜCK AUF KARTENSPIEL. Egy kicsit lazább a Kickstarteren sikeres, de azóta már kereskedelmi forgalomban is kapható BETWEEN TWO CITIES, amit szerzőnk a 7 CSODA és a QUADROPOLIS (mindkettőről írtunk már magazinunkban) keresztezésének tart, nem alaptalanul.

Őket követik a könnyedebb, rövid játékok, így a birodalomépítést a dominókra hasonlító lapkákkal megoldó KINGDOMINO, a borítónkon díszelgő és a játékokat folyton dilemma elé állító HANAMIKOJI vagy a

legendás és sok kiegészítőt megélt BANG!.

Kalózok nélkül szinte már nincs is magazin, de hogy rögtön kettő játékot is rájuk alapozzon a szerzőjük? Itt a RUM AND PIRATES egy kicsit régies kockadobáló mechanizmussal, és itt a mohóságot meglovagoló CAPITÁN FLINT.

Műveltség és gyorsaság, ezek képezik a SPEEDY WORDS alapját, de a maga nemében újdonságot is hoz a régi zsánerbe: egy a színekre épülő kreativitási elemet.

Kirándulásról beszéltünk az elején mint olyasmiről, amit a társasozás HELYETT lehet választani. Mi lenne, ha kirándulás KÖZBEN társasoznánk, de legalábbis amíg mondjuk úti célunkhoz autózunk? Nem lehetetlen, ha van velünk egy OTT VAGYUNK MÁR? játék.

Játékszerzőket bemutató sorozatunk mostani darabjának a harci játékok rajongói örülhetnek, ugyanis LARRY HARRIST sikerült virtuális mikrofonvégre kapni.

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

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



Szénre fel: A nagy kártyajáték

Ismertető

4

Ismertető



Hanamikoji



Between Two Cities

Ismertető

9

Ismertető



Kingdomino



Bang!

...a világ körül

13

Ismertető



Capitán Flint



Categories



animal



city



country



food



famous person



profession



object



plant/tree

Speedy Words

Ismertető

21

Ismertető



Rum and Pirates



Larry Harris

Interjú

26

Ismertető



Ott vagyunk már?

28



Hanamikoji

Magazinunk címlapjára általában nagy dobozos játékok képei kerülnek, csak a legritkább esetben teszünk fel a borítóra kis dobozosokat. Most azonban - mint ahogy korábban pl. a [KIRÁLYI ÁRU](#) esetében - kivételt tettünk, és ezért az első dolog, amit újságunk olvasói meglátnak a mostani számból, az egy olyan játék illusztrációja a címlapon, ami egy alig kéttenyérenyi dobozkában bújik meg szerényen. Választásunknak pedig két jó oka van. Egy: a játék szép. Kettő: a játék jó.

Mit takar a játék címe?

Gion [Kiotó](#) városának egyik kerülete [Japánban](#). Eredetileg a középkorban megépített Jaszaka [szentélyel](#) szemben épült, hogy kielégítse az odalátogatók igényeit. Ma az egyik legexkluzívabb és legismertebb gésa negyed Japánban. Mint minden más gésa negyed a városban ([Pontocsó](#), [Kamisicsiken](#), [Mijagavacsó](#)), ez is különálló jogokkal rendelkezik, saját közigazgatási rendszere van. Gion negyed ezen területének határai a Hanamikódzsi és a Higasiódzsi utcák, északról pedig a Sidzsódóri utca.

Egy kiotói utcanév adja tehát a játék nevét. Egy olyan utcáé, ahol híres gésa negyed működött/működik, mivel a játék témája ehhez a különleges japán foglalkozáshoz kötődik. A játékosok célja ugyanis a játékban szereplő 7 gésa kegyeinek elnyerése, méghozzá sok taktika és spekulálás révén.



Mire vágyik egy gésa?

Ajándékokra, kényeztetésre, udvarlásra, rajongásra. Ezt pedig úgy tudjuk megtenni, hogy a gésáknak tetsző dolgokat végzünk. De nyugalom, nem kell sem énekelni, sem zenélni, sem virágot kötni vagy legyezőt készíteni, mivel ez nem egy parti- vagy ügyességi játék. Helyette igen korlátozott számú akció közül kell választani, és az sem árt, ha tudunk az ellenfél fejével gondolkodni, illetve egy kicsit számolni.

A játék kétszemélyes, vérbeli párharc-játék tehát. Kezdetnek a két játékos közti területre egymás mellé egy sorban lerakjuk a 7 gésát ábrázoló lapkát növekvő sorrendben, rájuk pedig ráteszünk egy-egy jelölőt, ami mindig azt jelzi, hogy kit részesít kegyeiben a gésa: ha középen van, akkor senkit, ha viszont valamelyik felet, akkor arra az oldalra el kell tolni a gésakártyán a jelölőt.



A gésák pontértékkel rendelkeznek 2-től 5-ig. Minden gésához tartozik adott darabszámú kártya, amelyek azt ábrázolják, amit egy gésa szeret, legyen az egy pengetős hangszer, egy legyező vagy egy kanna zöld tea. A gésához illeszkedő kártyákat mindig a gésa kártyájának a játékos felőli oldalához kell majd letenni, egy gésa kegyeit pedig úgy lehet elnyerni, hogy a te oldaladon több kártya van, mint az ellenfeledén. A mechanika tehát hasonló a SCHOTTEN TOTTEN vagy a [BATTLE LINE](#) mechanikájához, vagy az arra épülő Kickstarteres [THE RISE OF CTHULHU](#) működési módjához.

A soron lévő játékos húz egy lapot, a rendelkezésére álló 4 akciólehetőségből végrehajt egyet, majd a hozzá tartozó lapkát lefordítja, ezzel jelezve, hogy a körben azt többet nem használhatja fel. Négy lehetséges akció van tehát csak, azaz jól kell döntenem, mivel korlátozottak a lehetőségek. Választhatom azt, hogy egy kártyát félreteszek a megfelelő lapka alá, és csak akkor helyezem egy gésakártya mellé, amikor a kör véget ért, vagy két kártyát beteszek a megadott lapka alá, ezek azonban nem kerülnek a körben a gésa kártyája mellé, nem fognak pontozódni. Választhatom még azt, hogy három kártyát felfordítva leteszek, ebből az ellenfelem egyet kiválaszt, és a gésa mellé tesz a saját oldalán, a másik kettőt én teszem az én oldalamra, illetve van még az az opció, hogy négy kártyát felfordítva leteszek, de most 2 db kétkártyás csomagként, és ezek közül kell az egyik csomagot elvinni, a másik nálam marad.

Amikor az egyik játékos végrehajtott egy akciót, a másikra kerül a sor, majd így akciónként felváltva, amíg mindenki ki nem használta mind a négy akcióját. Ekkor felfedjük azt a lapot, amit a kör végén teszünk csak le a gésa mellé, majd értékelünk. Amelyik játékos több lapot tett az egyik gésához, az elnyerte annak kegyeit, így a gésa kártyáján lévő jelölőt a maga oldalára húzza. Ahol döntetlen van, ott a jelölő marad a gésakártya közepén. A cél és a győzelem feltétele: a 7-ből 4 gésa kegyeinek megszerzése, vagy annyi gésa kegyeibe kerülni, hogy azok összpontszáma elérje a 11-et. Ha ez nem következik be egy adott körben, akkor új kört kell játszani, egészen addig, amíg a játék vége feltétel be nem áll.

Te gésád, én gésám

Egyértelműen a játék domináns mechanizmusa az Én osztok - Te választasz. És persze minden, ami ezzel együtt jár, és ami ennek a csavaros megoldásnak a szépsége. Mennyire ajánljak fel nagyjából azonos értékű lapokat, vagy mennyire ugrasszam be a másik felet egy nagy értékű lappal, viszont maradjon nálam darabra több kisebb értékű lap?

A játék teljes ideje alatt szeretne az ember gondolatolvasó képességeket, ami néhány kör után ki is fejlődik, legalábbis részben. Ahogy alakul, halad a játék, változik a taktika. Egészen más az első kör, amikor mind a 7 gésa még "független", mint a második és azt követő körök, amikor egyes hölgyek már elkötelezték magukat a mi vagy ellenfelünk oldalán. Természetesen meg lehet másítani egy gésa akaratát, el lehet csábítani a másiktól, bár tény, erre egy döntetlen kevés, a jelölő átmozgatásához tehát az adott gésánál nyerni kell (ami azt is jelenti, hogy egy már elcsábított gésán a jelölő sosem kerül újra középre).



A gésa, geiko vagy geigi tradicionális japán szórakoztató művész, aki különböző japán művészetek előadásában jártas, mint például a klasszikus zene és tánc.

A gésák a 17. század kurtizánjaiból alakultak ki, tökéletességig fejlesztve a szórakoztatás művészetét. A fiatal nők kezdetben kényszerből, később kizárólag szabad akaratukból kerültek be a gésaközösségekbe, ahol hosszú tanulóéveket töltöttek azzal, hogy megfeleljenek a velük szemben támasztott követelményeknek. A 18. századra már törvények védték a gésákat, népszerűségük rohamosan nőtt. Elsajátították a hagyományos japán hangszerek használatát, a tradicionális táncok és énekek előadásmódját, a teaszertartás pontos kivitelezését, még a vendégeikkel való beszélgetés technikáját is. Az irodalom, a költészet terén is művészekké váltak. A gésák sminkjét, hajviselését és öltözetét szigorú előírások szabályozzák. Más-más külső jellemzőik vannak a tanuló gésáknak, vagyis maikóknak és a tapasztalt gésáknak. Bár napjainkra számuk jelentősen lecsökkent, külsejük, viselkedésük korábban is, ma is elkápráztatja a vendégeiket.

Forrás: wikipédia



Létezik olyan, hogy valaki az első körben nyer, és létezik olyan is, hogy 4-5 kör alatt sem áll be a játék vége feltétel. Elcsépett közhely, de a játéknak igenis nagy mélységei vannak, amelyek leginkább a sokadik játék során nyílnak meg. Trükközés az ellenfélnek felajánlott csomagok összetételével, egy nagy értékű vagy több kis értékű gésára irányuló taktika, hagyni a másikat túlnyerni egy olyan gésánál, ahol már úgyis nyert stb., mind a játék taktikus jellegét mutatják.



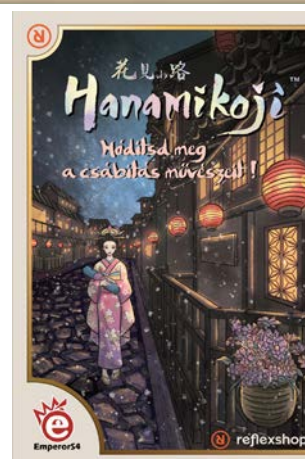
Ágyban, gésák közt halni meg...

A játék eredetileg 2013-ban született, idén kerül sor a magyar kiadásra. Amit minden honlap, ismertető, bemutató kötelező jelleggel megemlít, az az, hogy a játék nagyon szép. És valóban: finom, elegáns, nem harsogó színű, mégis egyedi, jellegzetes a játék egész megjelenése, összképe. Semmi felszínes hivalkodás, helyette szolid elegancia. Mint egy gésa.

A dobozon a beharangozó szöveg nagyon hangulatos, csak egy fél mondat belőle (a többit olvassátok el személyesen): "... legyezője mögül belenézel a gésa kiismerhetetlen szemeibe és tudod... őt akarod!". Illetve négyet, de legalább 11 pont értékűt, teszem én hozzá.

A játékot a BOARDGAMEGEEKEN 600-an 7,7-esre pontozták, ebből legtöbben 8-asra. Díjakkal nem halmozták el, így a legtöbb, amit elért, az a 2016 Golden Geek Legjobb 2-Játékos Társasjáték Jelölt cím, de ez ne legyen számotokra értékmérő. A méltató kritikák száma nagy, a játék - még egyszer mondom - szép és jó, és őszintén: mikor juthat el az ember a maga földi valójában Kiotóba, és ha el is jut, mikor versenget gésák kegyeiért? Addig azt javaslom, szerezzetek be egy HANAMIKOJIT és a japán út előtt gyakoroljatok egy kicsit!

drkiss



Hanamikoji

Tervező: Kota Nakayama

Megjelenés: 2013

Kiadó: Quick Simple Fun Games / Reflexshop

Kategória: kézből gazdálkodós, pontgyűjtős

Ajánlott életkor: 10+

Játékosok száma: 2

Játékidő: 15 perc



A Reflexshop támogatásával



kiadói
oldal



board
game
geek



Szénre fel: A nagy kártyajáték

Ha egy társasjátéknak elkészítik a kártyajáték verzióját, akkor általában az szokott lenni az indok rá, hogy egy kisebb, könnyebben hordozható verziót adjanak ki az eredetiből. Ezért aztán, amikor először láttam ennek a játéknak a dobozát, akkor kissé meglepődtem, hiszen nem sokkal marad el az eredeti játék dobozától méretben. Aki az eredetit nem ismeri, annak érdemes elolvasnia [korábbi cikkünket róla](#), mert ez a cikk részben egy összehasonlítás is lesz.

A játék témája adott, itt is szénbányászat folyik, illetve szénvásárlók igényeinek kielégítése. Kapunk 4 játékosábrát, műszakjelölőket, rengeteg kártyát és egy pontozófüzetkét. A kártyákról sajnos nem tudok túl sok jót elmondani: közepes minőségűek, ha sokat használja az ember őket, hamar tönkremennek, ajánlott a kártyavédőzésük.

A játék célja, hogy minél több győzelmi pontot gyűjtsünk, ezt elsősorban megrendelések teljesítésével fogjuk elérni, azonban számos más dologból is származhat még pontunk a játék végén. Az eredeti játékban az egyes akciókat mindig egyre több munkás beadásával tudtuk végrehajtani, ez most is hasonló, azonban meglepő módon ezúttal munkásaink fa jelölők helyett kártyák lesznek. Minden játékos kap – játékoszámtól függően – egy pakli munkást 1-től 5-ig számozott lapokkal (1-esekből többet, a többiből kevesebbet), amelyek annyi munkást jelentenek, amekkora szám rajtuk szerepel. Úgy tudjuk végrehajtani egy adott helyszín akcióját, hogy eggyel több munkást rakunk le, mint az előzőleg oda helyezett munkások száma (első alkalommal 1 munkást helyezünk le). Ez történhet egy lappal (pl. egy 4-es lapot rakunk a 3-asra), vagy több lappal (pl. egy 3-as és egy 2-es lapot rakunk a 4-esre). Egészen addig folytatjuk ezt, amíg mindenkinek elfogy a munkásai, illetve nem tud vagy nem akar rakni. Ekkor az adott műszak véget ér, visszavesszük munkásainkat, és jön a következő műszak.



Számos típusú kártya megszerzésére lesz szükségünk a játék folyamán, hogy beindítsuk a széniparunkat. Az alap, hogy szén bányászunk, azaz elvehetünk egy szénkártyát, amit a bányasorunk végére helyezünk. A kibányászott szénnek kellene majd vagonok, amikben el tudjuk szállítani; ezeket a kártyákat a rakodódokunkba helyezzük, de csak a dokk jelével megegyező jelű vagon rakhatunk az adott dokkba. A vagonokat el is kell húznia egy mozdlynak, ezt a kártyát a vagonjaink elé fogjuk rakni.



A szén nem fog magától bemászni a vagonokba, mozgatunk kell a rakományokat. A szénrakományok mozgatásához annyi mozgatási pont szükségeltetik, ahány csille van a kártyán. A bányából egyből bepakolhatjuk őket a vagonokba, azonban csak olyan vagonba pakolhatjuk, amelyeknek a jele megegyezik a rakomány jelével, illetve olyan rakodódokba, amelyen szintén szerepel az a jel. Mivel csak a bányasor jobb szélén lévő kártyát mozgathatjuk, és előfordulhat olyan, hogy nincs olyan vagonunk, a raktárunkba is helyezhetjük a kártyát, ahonnan később bepakolhatjuk egy megfelelő vagonba. A 0/1-es mozgatási akciónak olyan szerepe is van, hogy aki utoljára rak oda az adott műszakban, az megkapja a műszakjelölőt, ami 1 pontot ad a játék végén. Ezek a jelölők jelzik továbbá a játék hosszát is.

Ha már minden kész van, akkor megrendelőkártyára is szükségünk lesz, hogy legyen hova szállítani a rakományt, és ezen szerepelni fog, hogy minimum hány csillényi szénét kell szállítanunk. Ezeknek a rakományoknak már a vagonokban kell lenniük, a vagonokat pedig egy mozdonyra kell húznia. Az egy fajta típushoz tartozó mozdonyokkal az összes rakományt elszállíthatjuk akár, ha vannak hozzá megrendeléseink. Ekkor az adott rakodódokkok kiürülnek.

A fejlesztőkártyák beszerzése is fontos lehet, jelentősen könnyítik a játékot. Vannak közöttük olyanok, amelyek egy-egy akciót erősítenek, pl. még egy kártya elvételével vagy több mozgatási ponttal, illetve szerepelnek közöttük választható értékűként felhasználható munkások (pl. 1-5).

A célkártyák és a részvénykártyák a játék végi pontozásnál kapnak szerepet. A részvénykártyákon helyszínek szerepelnek, és akkor érnek csak győzelmi pontot a játék végén, ha hozzá tudjuk őket kapcsolni az ugyanarra a helyszínrre teljesített megrendeléseinkhez. A célkártyák is a játék végén hozzák a győzelmi pontokat, pl. bizonyos helyszínekre szállított rakományokért, bizonyos fajtájú mozdonyokért kapunk pontot, stb.

Nem azokra a lapokra van szükségünk, amiket látunk? Erre is van segítség, hiszen van egy olyan akciónk, amellyel bármelyik pakliból elvehetjük a felső négy kártyát, kiválasztunk egyet, a többit a pakli aljába rakjuk. Ez az akció azonban elsőként minimum 2 munkással hajtható csak végre, ami jól jelzi a fontosságát.

Verdikt

Ha a témát nézem, akkor azt kell mondjam, hogy ez a játék már nem igazán a szénbányászatról szól, sokkal inkább a megrendelések teljesítéséről. Az eredeti játékban voltak tárnáink, felvonónk, különböző szénfajták, szóval jól ájtött az, hogy szénbányászat folyik, itt ennek sajnos nyoma sincs. Ha az eredeti játékot akarták átültetni kártyára, akkor ez maximum a növekvő számú munkások mechanizmusában sikerült, a többi elem tekintetében szinte teljesen új játékot kapunk. A játék maga mindazonáltal jó, néha a jelektől meg lehet örülni, ha éppen nem megfelelő jelű vagonok, illetve rakományok jönnek, de összességében a játék izgalmas és kellemes. A címét mindenesetre egy jó marketingfogásnak vélem, vélhetően így több fogy majd belőle, mintha egy teljesen új játékkal álltak volna elő valami elcsépeelt tematikával.

Főnix



Szénre fel: A nagy kártyajáték

Tervező:	Michael Kiesling, Wolfgang Kramer
Megjelenés:	2016
Kiadó:	eggertspiele
Kategória:	kártyajáték
Ajánlott életkor:	10+
Játékosok száma:	2-4
Játékidő:	50-80 perc



board
game
geek

Kingdomino

Szeretem, amikor egy játék alaptól innovatív, vagy egy jól ismert játékot alaposan átgondolva újraöltöztetnek. Találkozhattunk már ilyenekkel a magazinban, s voltak jól és kevésbé jól sikerült próbálkozások is. A KINGDOMINO részéről az előbbi táborába tartozik, mivel a mindenki által ismert dominó játékot használja egy érdekes építő- és pontrendszerhez.

Építsünk birodalmat!

Sokat gondolkodtam rajta, hogy mi lehetett volna jobb téma a birodalomépítésnél, és olyanok jutottak eszembe, mint hogy „amőbák terjednek”, „rovarok támadnak”, meg ilyenek. Aztán a gondolatsor végén ott volt az építés, és konstatáltam, hogy ez a játék igenis indokoltan lett építő tematikájú. Viszont a szabály nagyon jól kordában tartja az építkezést, és ezáltal lesz izgalmas is a játék.

Mindenki egy kezdőlapkával (ami egy fél dominó) és a hozzá tartozó 3D-s várral kezdi a játékot. A várat erre a kezdőlapkára tesszük. Mindenki kap továbbá egy király figurát. Két játékos esetén két király van a játékosoknak; talán az egyikük titkon királyné szeretne lenni. Az építőelemek dominók, 2 területegységből álló lapkák, amelyeken lehet azonos vagy különböző tereptípus. Ezeket alapos megkeverés után a dobozba tesszük a kijelölt helyükre, és itt képzünk belőlük húzópaklit. Játékoszámmal megegyező számú dominót húzunk, s azokat a hátoldalukon lévő számok alapján növekvő sorrendben tesszük le az asztalra képpel felfelé. Az első körben kisorsoljuk a játékosok sorrendjét, majd ennek megfelelően helyezzük királyainkat a lapkákra, jelölve elvételi szándékunkat. Ezután minden körben újabb dominókat húzunk, tesszük sorba, és a legelső király tulajdonosa dönti el, melyik újonnan lerakott lapra teszi át királyát, majd őt követik a többiek, így kialakítva a következő forduló játékos sorrendjét. Azt a lapot, amelyről leléptünk, azonnal beépítjük birodalmunkba, és azt később már nem helyezhetjük át. Abban a nem ritka esetben, amikor nem tudunk lerakni a szabályoknak megfelelően, a megszerzett lapot ki kell dobni, helyette nem kapunk másikat. A játék a 7. választás után ér véget, és a pontozásé lesz a főszerep.

Parcella szabály

A lapokon többféle tereptípus van. Mező, búzatábla, bánya, mocsár, erdő, tó és némelyiken található még koronák is, amelyek a játék végi értékelésnél igen fontos szerepet fognak kapni. Halkan megjegyzem, a szabályban nem ezt olvashatjuk, és ezt nem is nagyon értem, hogy miért van így. Ezek a lapok fogják alkotni birodalmunkat.

Az építésnek több szabálya van. A legfontosabb, hogy a lerakott dominónak legalább az egyik fele csatlakozzon a központi várunkhoz vagy egy korábban lerakott azonos terephez. Így mindenki maga előtt építgeti a birodalmát. A másik szintén legfontosabb szabály, hogy az építési terület nem lehet nagyobb egy 5x5 egységből álló parcellánál. Ebből egyenesen következik, hogy nem lóghat ki a kijelölt területről egy egység sem. A várnak nem kell középen lennie, viszont ha nem jól rakosgattuk dominóinkat, akkor foghíjas lesz a birodalom.

A játék végén pontot úgy kapunk, hogy az egybefüggő azonos terepegységeket összeadjuk, és az ott található koronák számával megszorozzuk azokat. Ebből következik, hogy ha nincs korona, akkor a szorzó 0, és azt tudja mindenki, hogy ilyenkor mi van. Semmi. Pontosan, semennyi pontot nem szerzünk azzal a tereppel.

Mivel hat különböző fajta terep van a lapkákon eltérő számban, és a koronák se azonos számban szerepelnek a terepeken, így a mező a legértéktelebb (22 lapka 6 koronával), míg a bánya a legértékesebb (6 lapka 10 koronával). A többi tereptípus ezen értékek között helyezkedik el. Ebből következik, hogy a lapkák elvételekor figyelni kell arra, mennyi koronánk lehet vagy hányan fognak rácsapni az értékesebb lapkákra. Ez viszont nem könnyű, mivel aki elsőként szeretne minden körben választani, annak muszáj az első lapkára tennie, oda viszont ritkán szokott bánya sok koronával kerülni. Nehéz összehozni, hogy minden helyet kitöltsünk és még pontot is érjen, főleg 4 játékos esetén.

Summa

Itt szoktam kifejtetni, melyek az előnyök és a hátrányok, de most nehéz helyzetben vagyok. A játékot szeretem, jónak tartom. Ötletes a megoldás, amivel a dominó játékot újragondolták. Gyors, egyszerű szabályok, könnyű pontozás. És most jön a DE. Több játék után sem tudom pontosan meghatározni, mi lehetne a legjobb stratégia a győzelemhez. Mivel a következő forduló lapkáit nem látjuk királyunk áthelyezésekor, szinte kimondható: a szerencsén múlik, mi fog jönni. Amikor elkezdtem gyűjteni a mezőket, és a játék végéig egy olyan sem jött fel, amin volt korona, az megdöbbsentett. Egy másik játék alkalmával egyik játékosársam elkezdte gyűjteni a bányákat, és azzal simán megnyerte a játékot, nem is akármilyen pontkülönbséggel. Egyelőre úgy látom, nehezen tudom koordinálni birodalmam alakulását, de ez nem a játék hibája. Még sokat kell játszanom vele, hogy megírhasak egy „Mi így játszunk” cikket belőle, de ígérem, hogy ha életemben először írok egy ilyet, akkor ez a játék lesz a témája.

Jó játékot!

drscaba



Kingdomino

Tervező: Bruno Cathala

Megjelenés: 2016

Kiadó: Blue Orange / Gémklub

Kategória: dominó, városépítő

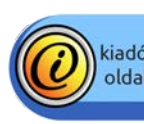
Ajánlott életkor: 8+

Játékosok száma: 2-4

Játékidő: 15 perc



A Gémklub támogatásával





Between Two Cities

Mit mondhat az ember egy játékra, amelyről azt állítják, hogy a [7 CSODA](#) és a [QUADROPOLIS](#) kereszteződése, és mindezek a kiemelkedő minőségről ismert STONEMAIER GAMEShez fűződnek? Természetesen azt, hogy ez kell nekem. Illetve szebben úgy mondjuk, hogy szeretnék egy ilyen játékot. Miután erről kellően meggyőztem magam, el is rejtettem a dobozt a karácsonyfa alatt, mintegy a páromnak szánt ajándékként, de legalább annyira magamnak is szántam, mint neki. Volt öröm? Volt, mindkettőnknek. És így két hónappal karácsony után is azt kell mondanom, hogy jól tettem, hogy hallgattam magamra.

Stonemaier és a külsősök

A STONEMAIER GAMEST alapító duó, ALAN STONE és JAMEY STEGMAIER ezúttal adott egy esélyt külső tervezőknek, név szerint MATTHEW O'MALLEY-nek és BEN ROSSET-nek, akikhez csatlakozott MORTEN MONRAD PETERSEN, aki a VITICULTURE-ben már dolgozott a stonemaieres fiúkkal. Az eredmény gyors, egyszerű és szórakoztató lett, amely teljes mértékben alkalmas arra, hogy a társasjátékokkal ismerkedőknek bemutassuk ezt a nagyszerű időtöltést.

Már az alapkoncepció is nagyon érdekes, mert nem egy várost épít a játékos, hanem – ahogy a cím is mutatja – mindenki két várost épít, egyet a jobb oldali, egyet a baloldali szomszédjával közösen. A városok lapkákból fognak felépülni egy 4x4-es alapterületen, így 16 épületmezőből fognak állni. Ehhez kezdetben mindenki kap 7 épületlapkát, amelyből kettőt kiválaszt, a többi továbbadja. A kiválasztott kettő lapot egyszerre felfordítjuk, és egyet az egyik, egyet a másik városunkba rakunk le, a szomszédokkal megbeszélve.



Közös építkezés a szomszédokkal

Amikor először olvastam erről, azt gondoltam, hogy ez nehézkes lesz, jelentősen megnyúlik a játékidő, míg mindenki lebeszéli a szomszédjaival, hogy melyik lapkát melyik városba tegye le. De ez egyáltalán nem így van, nagyon szépen működik a játék, mindenki könnyen, gyorsan meg tudja beszélni a két lapka helyét, majd jöhet az újabb lapkák kiválasztása és leépítése. Három kör után a megmaradt lapkát eldobjuk, és következik a második kör. Most mindenki 3 darab dupla lapkát kap, amelyből kiválaszt kettőt, és azokat rakja le a két városába. A harmadik körben újból jön az egyes lapkák kiválasztása és lerakása, majd ha elkészültek a városok, lepontozzuk őket.

- » A sárga üzletek akkor érnek pontot (2/5/10/16 pontot), ha egyenes vonalban (sorban vagy oszlopban) vannak elhelyezve.
- » A szürke gyáraknál meg kell nézni, melyik városban hány gyár épült. Ahol a legtöbb, ott minden gyár 4 pontot ér. A második helyezett városban 3, a többiben 2 pontot érnek a gyárak.
- » A piros vendéglőkből négy fajta van. Attól függően kapunk 1/4/9/17 pontokat, hogy hány fajtát sikerül a városunkba beépíteni.
- » A kék irodák 1/3/6/10/15/21 pontot érnek azok számától függően, illetve ha vendéglő mellett vannak, akkor még plusz kapunk 1 pontot.
- » A parkoknak egymás mellé kell épülniük, mert úgy érnek 2/8/12 pontot. De vigyázzunk, mert ha túl sokat építünk ily módon, akkor a többiért már csak 1-1 pontot fogunk kapni.
- » A barna házlappák darabja annyit ér, ahány fajta egyéb épület van a városban, de ha egy ház gyár mellett áll, csak egy pontot ér, mert senki sem szereti, ha egy gyár van a szomszédjában.

Gyakorlatilag csak a lehelyezés szabályait és a pontozást kell megbeszélni – amihez még egy segédkártyát is kapunk, ráadásul minden lapkán is rajta van a pontozás –, ami kb. 5 perces magyarázat, és már kezdődhet is a játék.

A szomszéd városa mindig zöldebb?

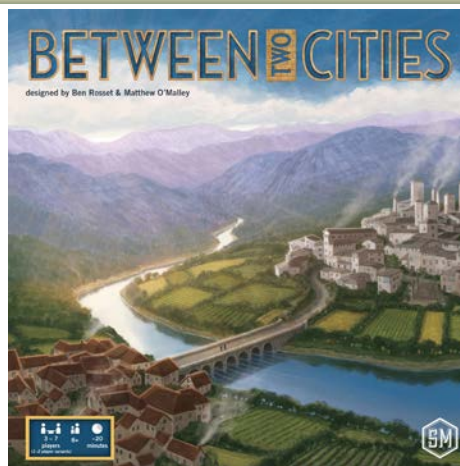
Amikor lepontozzuk a városokat, jön a csavar, mert csak az a pont számít, amit a kisebb pontszámú városunk után kapunk, tehát mindkét városunkra oda kell figyelnünk, kiegyensúlyozottan kell építkezni. Akinek ez alapján a legtöbb pontja van, az nyer. Emiatt nagyon szorosak az eredmények, de ez igazából senkit nem zavar, hanem azonnal akar egy új játékot játszani.

Ha a 7 CSODÁHOZ hasonlítom, akkor azt kell mondanom, hogy ez egy sokkal könnyedebb játék, kevesebb a gondolkodnivaló. Gyorsabban elmagyarázható, illetve lejátszható, és természetesen 7 játékoskal sem húzza el az időt a 7 CSODÁHOZ hasonlóan, hisz mindenki párhuzamosan cselekszik. A lapkák jó minőségűek, a grafika elfogadható, a városépítés során kicsi tematika is van (pl. ne építsünk gyár mellé lakóházat), sokan is játszható. Mi kell még egy kezdő társasjátékosznak, mi kell még egy családnak?

Ez az a játék, amit tipikusan lehet ajánlani társasjátékkal ismerkedőknek. Ráadásul van 2 fős, sőt 1 fős játékverzió is, így a játék 1-7 főig játszható. Ezzel a tág játékoszámmal és a félig kooperatív, de mégis versengő játékmenettel sok ember számára lehet vonzó. Aki tudja, próbálja ki, és ha épp nem egy agyégető játékra vágyik, akkor ebben biztos nem fog csalódní.



maat



Between Two Cities

Tervező: Matthew O'Malley, Ben Rosset, Morten Monrad Petersen

Megjelenés: 2015

Kiadó: Stonemaier Games

Kategória: városépítő, kártya draftolás, szettgyűjtő

Ajánlott életkor: 7+

Játékosok száma: 1-7

Játékidő: 25 perc



kiadói oldal



board game geek



Capitán Flint

Ez a játék engem megfogott. Hogy mivel? Ó nem, nem a témájával! Elég kalózos játékot ismerek már szerintem, hogy ne lehessen ilyen trükkel elkápráztatni. De nem is a szerző vagy a kiadó ismertségével. És még csak nem is a grafika szépségével... mert az nincs neki. Inkább az egyszerűségével, és az abban rejlő jópofaságával, azzal nyerte el a szimpátiámat. Pedig isten bizony nem hangzik elsőre nagy durranásnak, de ha játszotok vele, megváltozik a véleményetek.

A történet szerint megtaláltátok a legendás Flint kapitány kincsét, és egymás közt osztotok éppen, csak-hogy az öreg szelleme megzavar benneteket, és mivel nem nézi jó (fél)szemmel a szabad rablást, véget vet a tobzódásnak.



A játékban csak kártyák vannak (na jó, meg egy ládát szimbolizáló keménypapír alkatrész és egy nagy korong). A kártyák között találunk kincskártyákat, amelyek között van 80 ékszerkártya, illetve 4 kalózt és egy Flint kapitányt ábrázoló kártya. Jár még a játékhoz 24 zsákkártya, amelyek közül 12 ékszert, 12 pedig egy színt mutat. A papagájt ábrázoló koronglapkát a játéktér közepére tesszük, a kártyákat megkeverjük, a Flint kapitány kártyát az alsó 25 lap közé keverjük, majd az egészet a ládát imitáló kis tartóba helyezzük. A zsákkártyák közül mindenkinek adunk 4-4 lapot, a többit a dobozba visszatesszük.

A soron lévő játékos a húzópakliból felhúsz egy lapot megpróbálva először nem maga felé, hanem a többiek felé forgatva felfordítani, majd lerakja a közepen lévő korong köré, az esetleg ott lévő többi kártya mellé. A játék részben gyorsasági, ugyanis a kártyán lévő szimbólum határozza meg, hogy innentől mi a teendőnk:

- » Ha ládajel van a kártyán, addig kell húzni újabb kártyákat, amíg csak a felhúzott lapon már nem ez a jel szerepel. Az így felhúzott összes lap még az első húzásba tartozik.
- » Ha két keresztbe tett kampó van a kártyán, semmi nem történik, ugorhatunk a második laphúzásra (lásd később).
- » Ha kalózkalap jelenik meg a kártyán, akkor sincs semmi, viszont ha ezzel együtt már három kalapjel van lerakva a játéktérre, a játékosoknak minél gyorsabban rá kell csapniuk a közepen lévő papagáj-korongra. A leggyorsabb játékos elviheti az összes olyan kártyát, amin kalapjel van.

Mint ahogy az gyorsasági játékoknál lenni szokott, tuti van olyan, hogy valaki tévesen csap középre. Ilyenkor ez az illető elveszít 2 kincskártyát, vagy ha nincs neki annyi, akkor 1 zsákkártyát.

Ha valaki kalózkártyát húz, akkor az azon lévő jellemzőnek (pl. pénz) megfelelő összes kártyát a középre lera-kott lapok közül ki kell venni és eldobni; ezek nem ütik már senki markát sem.

A játékos minden húzása végén eldöntheti, hogy használja-e zsákkártyáját. Ha igen, akkor elveheti a középén lévő kártyák közül azokat, amelyek megfelelnek a zsákkártya jellemzőinek (kincs formája vagy színe). A zsákkártya eldobásra kerül, a játékos köre azonnal véget ér, és jön az óramutató járása szerinti következő játékos.

Flint Kapitány

A kincses sziget Robert Louis Stevenson skót író ifjúsági kalandregénye. A történet könyv alakban először 1883-ban jelent meg, előtte sorozatként szerepelt a Young Folks nevű gyermekmagazinban 1881 és 1882 között „The Sea Cook or Treasure Island” címmel.

A regény a 18. században játszódik és egy fiatal fiú, Jim Hawkins-történetét meséli el, aki veszélyes kalandokba keveredik: kalózok, vérszomjas banditák és egy elrejtett mesés kincs rejtélye állnak a középpontban. A könyv izgalmas története, gazdag cselekménye és halhatatlan karakterei – mint Long John Silver – miatt a ma is ismert romantikus kalózkép kialakítójának tekinthető. A mű egyik fő alakja Flint kapitány. Az ő naplóját találják meg a műben, meg egy sziget térképét, ahol Flint az összezsákmányolt aranyat rejtette. A regénynek számos adaptációja készült, és az általa megteremtett világ sok más, kalóz témájú film és irodalmi alkotás alapja.

Fontos tudni, hogy húzás alatt nem biztos, hogy egy lap felhúzását és lerakását értjük, mivel a ládajelnek köszönhetően lehet, hogy egy húzás során több lap is feljön és lekerül az asztalra. Ilyenkor természetesen a húzás vége az, amikor feljön az első ládajel nélküli lap.

Ha a soron lévő játékos nem használta a zsákkártyát az első húzás végén, akkor újabb húzásra van lehetősége, és ennek során ugyanúgy jár el, mint az első húzáskor; azzal a kivétellel, hogy ha megint egy olyan lapot húz, amin két keresztbe tett kampó van, akkor köre azonnal véget ér, és zsákkártyáit sem használhatja. Ha viszont megint kincset húz (persze ládajel nélkül), akkor ismét dönthet úgy, hogy felhasználja zsákkártyáját. Ha nem, akkor köre itt ér véget, és következik a soron következő játékos.



Egy játékos tehát köre során legfeljebb kétszer húz, de ez előre megjósolhatatlan számú kártyát jelent. Mindkét alkalommal esélyt kap arra, hogy húzása után kincseket szedjen fel középről. Ha viszont peches, és kampót húz, el sem jut addig, hogy kincseket szerezzen. A kincsszerzés másik módja az idegesebb verzió, amikor a 3 kalapot figyeljük, és szó szerint lecsapunk a kincsre.

A játéknak akkor van vége, amikor a felhúzott kártyán megjelenik Flint kapitány szelleme, vagy ha az összes játékos kijátszotta már az összes zsákkártyáját. A játékot az nyeri, aki a legtöbb pontot gyűjtötte, azaz aki-nek a lapjain a legtöbb ékszer van. Itt minden kártya annyi pontot ér, ahány kincs van rajta.

Mióta elkapott ez a kórság, ez a gamerség (vagy legalábbis az arra való folytonos törekvés), elég sok játék átment a kezeim között, és sokról cikket is írtam. Ahogy egy tesztautónál, amikor az autós újságíró megkapja vezetésre pár napra, de azért nem tesz bele 10.000 km-t, én sem játszom mindegyik cikk-alapanyaggal tucatszám. A kisdobozos játékok általában 3-4-5 játék után kerülnek vissza a klubba, hogy mások is kipróbálhassák, én meg nekiállok cikket írni.

A Capitán Flint valahogy más utat járt be. Már rég vissza kellett volna adnom, hónapok óta nálunk van, és mindig, amikor betettem a zsákomba, hogy visszaadom, egy fél mosollyal az arcomon kivettem, és felraktam megint a polcra: majd később! Talán ez elég is ahhoz, hogy értsétek: nagyon jó kis játék, fordulatos, élvezetes, a kártyahúzás izgalma és a kockáztatás miatt szerintem majdnem megunhatatlan.

Nem hiszitek? Hát, én nem foglak titeket győzködni. Próbáljátok ki inkább ti is, aztán meglátjátok.

drkiss



Capitán Flint

Tervező: Josep M. Allué

Megjelenés: 2015

Kiadó: Viravi Edicions

Kategória: kártyahúzás, szettgyűjtős

Ajánlott életkor: 8+

Játékosok száma: 2-6

Játékidő: 10-20 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 huszadik 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: Bang!

Én nem szeretek egy cikkben arról írni, hogy miként állok a cikk megírásához, de most kivételt teszek. Amikor a magazinhoz kerültem és még naiv lelkesedés dolgozott bennem – már én sem tudom, hogyan és miért, de – elvállaltam egy cikk írását a BANG!-ről. Aztán ahogy idővel kezdtem még inkább „elgémeresedni”, egyre kevésbé éreztem kedvet ennek a cikknek a megírásához. Már amikor elvállaltam, akkor is úgy voltam vele, hogy én ezt szanaszét játszottam, soha többet nem akarom látni, de egy cikket simán megírok róla, hiszen a kisujjamban van a játék. Húzódozt-halasztódott, végül most a cikksorozat kapcsán elért a végzetem. De mit is írhatnék még erről a sokak által ismert játékról, ami egyáltalán újat mond bárkinek is? Ez most kiderül.



A jók, a rosszak és a csúf

A BANG! az egyik legismertebb titkos szerepes játék, tulajdonképpen ez adja a lényegét. Vadnyugati szereplők bőrébe bújunk, valaki a sheriff szerepét veszi fel, neki lesznek segítői, mások banditák lesznek vagy renegátként próbálnak boldogulni. Mindenkinek más-más célja van: a sheriff és segítői a banditákat és a renegátot akarják kiiktatni, a banditák a sheriffet szeretnék eltenni láb alól (a segítői nem számítanak nekik), a renegátnak pedig igazán nehéz dolga van, hiszen mindenkit eliminálnia kell a sheriffen kívül, majd őt legyőzni egy párbajban, hogy átvegye a helyét. A szerepek tehát titkosak a játék elején – kivéve a sheriffet –, és a többiek cselekedeteiből kell rájönnünk, kivel is vagyunk.

A hangulat fokozása érdekében nem csak szerepek vannak a játékban, hanem vadnyugati karakterek, akiket alakítva különleges képességeket kapunk. Ki ne szeretné az örült Billy the Kidet megszemélyesíteni a Vadnyugat fia-

iból? Vagy Lucky Luke-ként megnyerni minden pisztolypárbajt? Egy kis szépséghibával ezt itt meg is tehetjük, azonban Billy the Kid helyett Willy the Kidként, Lucky Luke helyett Lucky Duke-ként (és így tovább) lövöldözhetünk. Megtaláljuk itt az összes neves valódi vagy fiktív vadnyugati hírességet, de a játék készítői szemmel láthatóan el akarták kerülni az esetleges szerzői jogi vitákat, így kicsit módosították a neveket.

Hogy történik mindez a játékban? A BANG! egy kártyajáték, mindent kártyával jelölünk és hajtunk végre. A szerepen és a karakteren kívül kapunk egy kártyát, amelyen történetekkel jelöljük az életpontjainkat, a többi kártyát már mind magában a játékban használjuk. A játék rendkívül egyszerűen zajlik: a soron lévő játékos kijátszik kártyákat (a szabályoknak megfelelően), majd jön a következő és így tovább, egészen addig, amíg valamelyik szereplők célja meg nem valósul (pl. feldobja a talpát a sheriff).



Beeeng! Nem talált... Ehh, akkor iszom egy sört!

Az alapjátékban két fajta típusú lap van, a barna keretű, azonnali hatású lap, illetve a kék keretű lapok. Az azonnali hatású lapok legfontosabbja a játék névadó lapja, a „Bang!”. Ezzel tudunk másokra lőni, bár egy körben alapvetően csak egyet tudunk lőni és csak a mellettünk ülő játékosokra, a többiek túl messze vannak. Azok persze védekezhetnek „Mellé” kártyával, de ha mégis eltalálják őket, még nincs minden veszve, hiszen Sörrel gyógyulhatnak. Szimpatikus tematizálás, nemde? Persze egyéb dolgok is jöhetnek, például párbajozhatunk egy választott játékosal, rászabadíthatjuk az indiánokat mindenkire, vagy a gépágyúval megsorozhatjuk a többieket.

A kék kártyák legfontosabb csoportja a fegyverek. Eredetileg csak a mellettünk ülő játékosokat lőhetjük, de mi van, ha az a sötét szívű bandita a túloldalon ül? Itt az ideje beszerezni egy winchestert (neeem, nem merevlemez ezúttal), és máris lövöldözhetünk rá kedvünkre, mert ez akár 5 játékosnyi távolságra is elvisz. A fegyverek nem használódnak el, előttünk maradnak, amíg le nem cseréljük őket. Az sem éppen hátrány, ha van egy jóféle paripánk, amivel növelhetjük a távolságot ellenfeleinktől, így nehezebben tudnak majd ránk lőni. A börtön szinte természetes egy ilyen játékban, a sheriffen

kívül bárkit le tudunk csukni. A dinamit se hiányozhat, ez azonban igazi orosz rulett, hiszen lehet, hogy pont annál robban, aki meggyújtotta a kanócot és elindította az útjára.

A játék rendkívül sok kiegészítőt megért már, ahol újabb karaktereket, új típusú lapokat kapunk, kibővítik a játékmenetet, új tényezőket hoznak játékba, stb. Érdemes megemlíteni a TÖLTÉNYT (THE BULLET), amely egy exkluzív kiadás, egy hatalmas fém töltény tartalmazza az alapjátékot pár kiegészítővel, és még egy sheriffjelvényt is kapunk a játékhoz. Ha valaki nem ragaszkodik a magyar nyelvű kártyákhoz (ez a kiadás angol-olasz nyelvű), akkor ez árban is jobban megéri a sima alapjátéknál (plusz az azonos kiegészítők).



A vadnyugati életérzés

Aki át akarja élni a vadnyugatot egy játékban, az jól választ a BANG!-gel, én is ezért imádtam anno. Ez az imádat azonban később megkopott, hiszen az újdonság varázsa eltűnt, a játék problémái viszont előjöttek. A legfontosabb talán az, hogy főleg a kiegészítőkkel a játék rettentően el tud húzódni. Nagyon be tudjuk magunkat védeni, és ilyenkor a játék lendülete alábbhagy, néha már a sheriff is úgy van vele, hogy felakasztja magát a poros vadnyugati városka melletti első fára, csak legyen már vége. Ezzel szorosan összefügg az a probléma, hogy egyes játékosok ki tudnak esni, és aztán rengeteget kell várniuk a többiekre, míg véget nem ér a játék. A tervező és a kiadók ezt két irányban próbálták orvosolni. Egyrészt kiadták a BANG! KOCKAJÁTÉKOT, ami egyfajta kockapóker-szerűség lett a titkos szerepek megtartásával. Ez egy gyors játék lett, de valahogy olyan taktika nélküli szerencsejátékká vált, így elvesztette a varázsát. A másik próbálkozás a SAMURAI SWORD lett, ahol a vadnyugat helyett Japánban találjuk magunkat, és szamurájokként, nindzsákként (deee, de van zsák) gypáljuk egymást. Itt senki sem hal meg, helyette becsülepontokat veszünk, amivel megoldották ugyan a kiesés problémáját, de így meg súlytalan lett az egész, ezáltal nincs meg az az öröm, amit egy ellenfelünk másvilágra küldésénél érezhetünk az eredetiben. A vadnyugati életérzést pedig ez a játék értelemszerűen nem hozza.

Ajánlom-e hát a BANG!-et bárkinek? Azon a véleményen vagyok, hogy ez amolyan kötelező darab; aki nem játszott még vele, annak ki kell próbálnia, ennek a játéknak meg kell lennie az élménytárunkban. Sokáig azonban nem kell nyúzni, vannak ennél jobb titkos szerepes játékok, jobb partijátékok, jobb vadnyugati játékok és jobb kártyajátékok is.

Főnix

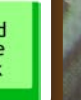


Bang!

Tervező:	Emiliano Sciarra
Megjelenés:	2008
Kiadó:	Gémklub
Kategória:	titkos szerepes, kézből gazdálkodós kártyajáték
Ajánlott életkor:	10+
Játékosok száma:	4-7
Játékidő:	20-40 perc



A Gémklub támogatásával



Rum and Pirates



"Inkább egy hónap pénz nélkül, mint egy nap rum nélkül!" - mondta Jack Sparrow kapitány a Karib-tenger kalózaiban, amire megkapja a választ a rumot felgyújtó Liztől: „A rum egy gonosz ital, ami a tisztas férfiakat is rongyemberré teszi.” Mintha STEFAN FELD ezen vicces idézetek hangulatában készítette volna ezt a korai játékát, amely nem zseniális mechanikájával vagy összetettségével hódít nálunk, hanem különleges hangulatával, egyszerűségével. Levezető játékként szoktuk elővenni, ha csak kikapcsolódni, nevetni vágyunk.

Kalózparadicsom

A sok tengeri rajtaütésben megfáradt kalózaink ebbe a kis városba jönnek kikapcsolódni, relaxálni, készleteiket feltölteni. A híres Vörös Kalóz vezetésével barangolnak a városban, betérnek a helyi kocsmákba, vásárolnak új kampókezet a régi, kicsorbult helyett, titkos randevúkra járnak, hiszen a marcona kalóz külső mögött is érző szív dobog. Régi térképeket kutatnak fel, néha kincset is találnak, a rumos hordó fenekére néznek, és ha úgy jön ki a lépés, bizony megverekednek a helyi erőkkal. Mindezek után szeretnének nyugovóra térni, de a hajón a kényelmes fekvőhely igen kevés, így aki nem elég leleményes vagy erős, az bizony csak a hajókötéltre kucorodhat.

Csak utánad!

Adott egy játéktábla, amelyet a kilenc elemből tetszőlegesen variálva 3x3-as alakban kell felépíteni. Az akciómezőket 1-5 mezőből álló utak kötik össze. Mindig a Vörös Kalózt léptetjük egyik mezőről a másikra, az útra pedig besorakoztatjuk mögé saját színű kalózaikat. Ezután végrehajtjuk azt az akciót, amelyik mezőre a Vörös Kalóz megérkezett. Kaphatunk pénzt, rumos hordót (ami majd a kockadobásoknál segít), új embert, illetve pontokat gyűjtögetünk különféle lapkák formájában.





A rumot a cukornád tiszta levéből vagy a nádcukorgyártás melléktermékéből, a melaszából készítik. 1665-ben a britek elfoglalták Jamaikát és ezután a haditengerészetnél bevezették, hogy az addigi likőr helyett a tengerészek rumfejadagot kaptak. Fájdalomcsillapítónak használták, lime levét bele téve pedig skorbut ellen itatták velük. 1740 körül már vizezték is, jó eséllyel azért, mert túl részegek voltak a hajósok. Ez - a grog - volt az első koktél, Edward Vernon admirális nevéhez fűződik, az Old Grog az ő gúnyneve volt. A rumadagokat végül viszonylag későn, 1970-ben vonták meg végleg a tengerészekről.

Eredetileg a könnyű rumokat főként koktélokban, míg az arany és sötét fajtákat magukban itták, de mára ez a rendszer felborult, szinte mindent kevernek mindennel, de a hosszan érlelt, felsőkategóriás rumokat érdemesebb magukban inni. Fajtái a fehér rum (37,5-40 százalékos alkoholtartalmú), arany rum (44-47 százalékos, 3-4 évig érlelt), a fekete vagy sötét rum (10 évig érlelt) és a fűszeres rum, amit az arany és fekete rumból készítenek.

Forrás: <http://www.hotdog.hu/heypirates/tenger-gyumolcsei/a-rum-tortenete>

<http://www.origo.hu/tafelpicc/kozelet/20120814-rumtor-tenelem-rumtortenetekkel.html>

Van olyan hely, ahol magányosan ténykedünk:

- » Felszerelés vásárlása: felhúzzuk a legfölső lapkát, amely 2-5 pontot rejthet. Megtartjuk, vagy eldobjuk 2 pénzért. Vigyázat, minden fajtából csak 1 felszerelés után kapunk pontot, a többiért nem.
- » Térkép keresése: elveszünk egy adott színű térképrészletet (sárga, zöld, rózsaszín). Ha sikerül 2 egyformát összegyűjtenünk, akkor a játék végén megkapjuk a pontokat.
- » Randevú: felhúzzunk egy lapkát, amely megmutatja titkos randink helyszínét. Amikor sikerül a Vörös Kalózt oda irányítanunk, felmutatjuk a lapkát, és megkapjuk majd a játék végén a pontot. Ha más viszi oda a Vörös Kalózt, az nem számít.
- » Utcai verekedés: választhatunk kis és nagy bunyó közül. Felhúzzuk a lapkát, és amennyiben több emberünk van még az asztalon, mint a lapkán lévő szám, nyertünk, és miénk a pont.
- » Főhadiszállás: a zászlóra érkezve visszavehetjük egy útról a letett embereinket.

Van olyan akció, amibe bevonjuk a kalóztársainkat is:

- » Kocsmázás: ha fizetnek nekünk 1 pénzt, ők is jöhetnek inni. A kocsmá színével megegyező pontlapkákért küzdünk. Aki az asztal alá tudja inni a többieket, vagyis nagyobbat dob a lapka értékénél, az viszi a lapkát. Ha senki nem fizet, az aktív játékos dobás nélkül viszi az összes lapkát.
- » Kincsesláda: bizony kincskeresés közben néha a kalóz oda nyúl, ahová nem kéne. Az egyik ládán 4-5-6 pont van, amit elvisz az aktív játékos, viszont a másikban egy skorpió és -2 pont lapul. Ezt persze senki sem szeretné megtartani. Az aktív játékoskal kezdve dobunk a kockával, összeadva a dobásokat. Aki eléri vagy meghaladja a lapkán lévő célszámot, az „nyeri” a skorpiót.

Aki további lépést is szeretne még tenni, annak fizetnie kell 1 aranyat. Az utak kifutnak a tábla szélén a sötét sikátorba. A bátor kalóz 1 pénzért kimerészkedhet (ezt a pénzt úgymond elveszti vagy ellopják tőle), de cserébe bárhol visszatérhet a városba. Ha valaki kivárára játszik, 1 pénzért elpasszolhatja a körét.



A kalóz is csak ember, ha alszik

Aki nem tud, vagy nem akar már a városban garázdálkodni, a maradék embereit felrakja a hajóra. Mikor mindenki bábu elfogytak, kezdetét veszi a küzdelem a hálóhelyekért, vagyis az újabb pontokért. Megint a kocka kerül középpontba. Oszloponként küzdenek kalózsaink, s aki ugyanakkorát vagy nagyobbat dob, mint az előtte levő, kiüti vetélytársát. Az utolsó leheletig tart a küzdelem, csak a harmadik, második és első kap ugyanis jutalmat.

Ezután új nap kezdődik, visszakapjuk a bábuinkat a hajóról és a városból. A kezdőjátékos zászlót eggyel balra adjuk. A Vörös Kalóz ott marad, ahol az előző körben végzett. Összesen öt ilyen napot játszunk le, majd kezdődik az értékelés. Mindenki összeszámolja a pontjait, és aki a legtöbbet gyűjtötte, az a legnagyobb kalóz!

Dobj és vedd el!

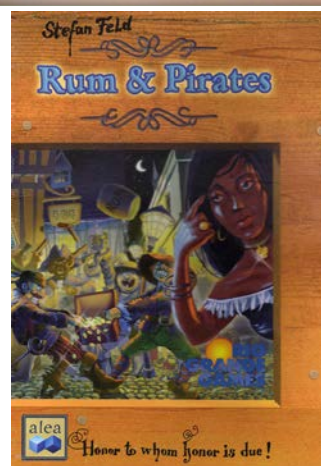
A játék egyszerű, pörgős. Akit borzaszt a kockadobálás, az óvatosan közeledjen az asztal felé, mert bizony ebben a játékban a legtöbb konfliktust a kalózok fegyver helyett dobókockával döntik el. A gyenge dobásokra egy kis szíverősítő ajánlatos, vagyis a rumoshordóval kétszer újradozhatunk egy dobást, a játék bármelyik fázisában, akciójában. Néha bizony még így is Ki nevet a végén?-né alakul a játék, amikor pl. a kocsmában egy 5-ös lapkáért beáll a „hatosdobálóverseny-állóháború”.

Az is bosszantó lehet, hogy néha egyáltalán nincs jó lépés, társaink úgy kacskaringóznak a táblán, hogy nekünk semmilyen értelmes pontszerzési lehetőség nem marad. Ha van pénzünk, ilenkor érdemes paszszolni, vagy sok emberrel a hajóra költözni.

Persze az egész játékot nem szabad komolyan venni, szerencsefaktora maximális, ebből következően a vicces helyzetek száma is magas, főleg, ha a megrogzött gamer mérgelődik a befolyásolhatatlanon. A kalózos téma mindig hálás, így a játék egy könnyed, szinte partijátéknak is tökéletes. A tematika átélhető, tele van humorral. A játék igényes, a bábuk gyönyörűek, a lapkatartó doboz praktikus, rendezetté teszi a rengeteg lapocskát, viszont nagy lapátkezü kalózsoknak kicsit nehézkes a kezelése.

Ezer kartács és hajókötel! Kalózsok, játékra fel(d)!

mandala



Rum and Pirates

Tervező:	Stefan Feld
Megjelenés:	2006
Kiadó:	Alea
Kategória:	kockadobós, moduláris táblás
Ajánlott életkor:	8+
Játékosok száma:	2-5
Játékidő:	45-60 perc



kiadói
oldal



board
game
geek



Speedy Words

Categories



animal



city



country



food



famous person



profession



object



plant/tree



name of boy/girl



film/tv series

Sosem voltam a gyorsasági játékok rajongója, aminek egyetlen ésszerű indoka van: nem vagyok gyors. Amikor egy ilyet mutatnak be nekem, az első pár percben kirajzolódik tehetségem hiánya, és fel is adom a versenyt. Talán pont ez lehet az oka; nem azt érzem, hogy játszom, kikapcsolódom, hanem a megfelelés, a teljesítmény súlya nehezedik rám, és ez megöli bennem a játék élvezetét. Nem azt mondom, hogy a gyorsasági játékok nem jók, hanem azt, hogy én alkalmatlan vagyok ezekhez. Ennek ellenére mégis egy olyan játékot mutatnék be, ahol a gyorsaság fontos szereplő, ám ezt ellensúlyozza a tudás.

Tenyérnyi tudás

A SPEEDY WORDS, mint az a címéből is kiejlik, egy olyan játék, ahol gyorsan kell szavakat alkotni. Mivel a műveltségi játékokat szeretem, ezért ez a társas gyorsasági mivolta ellenére is elnyerte tetszésemet. A játék egy kerek, tenyérnyi fémdobozban lapul és kerek kártyák alkotják. Minden lap egyik oldalán egy színes piktogram található, míg a másik oldal három részre van tagolva, és a cikkelyekben színes betűk vannak. A játék igen egyszerű: tegyük a paklit a piktogramos oldallal felfelé az asztal közepére, a játékosok üljenek vagy álljanak körbe, és az egyik játékos a legfelső lapot tegye a kupac mellé felfordítva! A lapot az a játékos nyeri el, aki elsőként mond egy szót, ami megfelel a feltételeknek.

Ország-Város

A játék tulajdonképpen a közismert ország-város játék egy klónja, amelyet ügyesen alkottak meg. Ebből rögtön következik, hogy a feladatok sorában olyan szavakat kell alkotni, ami az eredeti játékban is fellelhető, sőt, kis kreativitással ez bővíthető is. Mint említettem, a lap egyik oldalán piktogramok vannak; ezek lehetnek Ország, Város, Híres ember, Fiúnév-Lánynév, Foglalkozás, Növény, Állat, Tárgy, Film, Étel. A lap másik oldalán 3 betű található, így amikor a halom tetején lévő lapot a halom mellé megfordítva letesszük, rögtön 3 dologra kell figyelni:

1. A halom tetején lévő lapon milyen piktogram van, ez határozza meg ugyanis a szó típusát;
2. Milyen színe van a piktogramnak;
3. Merthogy a másik, a felcsapott lapon a piktogram színével megegyező színű betűt kell megkeresni és máris lehet agyalni.

A játék addig tart, amíg el nem fogynak a lapok.



Konklúzió

Nincs az az érzésem, hogy fölösleges próbálkozás volt ezt a játékot megalkotni, mivel egyszerű, ámde mégis élvezetes, szórakoztató társas lett belőle. Sajnos sok sorstársa van az ilyen fejben és papírfecnin játszható játékoknak, és némelyik nagyon erőltetett, bonyolult rendszert alkalmaz. Mivel kompakt, mindig elfér a szatyor alján, és 10 perces felüdülést ad a játékosoknak. Szinte korlátlan a játékosok száma, ennek csak az asztal mérete és a résztvevők távollátási képessége szabhat határt. Egy apró bibi azért itt is van, és e mellett nem tudok elmenni. A játék sajnos nem lett magyarítva, és most nem a szabályra gondolok. Maguk a lapok nem lettek magyarítva. Most bizonyára mindenki széttárja a kezeit, és hatalmasra meresztett szemekkel teszi fel a kérdést: mit kell a betűkön magyarítani? Nos, mondjon valaki Q betűvel egy állatot. Vagy Y-nal. Vagy mondjuk egy növényt W-vel (latinosok nem játszhatnak)! Ugye? Sajnos sokszor előfordul, hogy ilyen helyzet adódik, ekkor a lap dobódik, és konstatáljuk, hogy nincs ilyen. Hiányoznak az ékezetes betűk, bár ezt mondjuk lehet kompenzálni azzal, hogy ékezetesen is lehet használni a betűket. A dupla betűk is hiányoznak, ezt is lehet kompenzálni a kezdőbetűk használatával.

Sok kompromisszummal tehát, de játszható, ám egy magyar betűkészlet sokkal több lehetőséget rejtene magában. Viszont angolt tanulóknak szuper szógyakorló és tanuló lehetőséget ad. Mindennek ellenére (halkan megjegyzem, ezek nem hibák, csak hiányosságok) a játékot minden korosztálynak bátran ajánlom, de egy valamire oda kell figyelni az egymás után játszott partikban: ugyanazokat a szavakat ne használjátok, mert unalmas lesz a játék!

Jó játékot!



A MagicBox támogatásával



drcsaba

Speedy Words

Tervező:	Treo Games Designers
Megjelenés:	2014
Kiadó:	FoxMind/MagicBox
Kategória:	gyorsasági, szókereső
Ajánlott életkor:	8+
Játékosok száma:	2-6
Játékidő:	15 perc



board
game
geek



- Szülőnek lenni öröm. Szülőnek lenni felelősség. És szülőnek lenni néha fárasztó. Főleg, amikor az ember begyömöszöli a családot (egy-két-három-n számú gyerekkel egyetemben) egy kocsiba, és nekivág, hogy eljusson a Balcsira vagy akárhova. A gyerekeknek van valami hatodik érzékük arra, hogy amikor az ember a horvát tengerpartra indul, és lelki szemei előtt leperreg az 5-600+ km-es út, akkor a hátsó ülésen ülők gyakorlatilag az első 8,5 km megtétele után előreóbégassanak, hogy „Messze vagyunk még?”. Messze...**



Az OTT VAGYUNK MÁR? ezekre a helyzetekre született meg, azon belül is azok számára, akik az offline megoldásokat preferálják az első ülések háttámlájára applikált dvd-kijelzők helyett (vagy mellett, hiszen a kettő nem zárja ki egymást).

Így nyer értelmet az ablakon kifelé bámulás

Pontosán, hiszen mit lehet csinálni egy 3-4-5 stb. órás úton, már ha az ember nem épp vezet, csak utas? Beszélgetni, zenét hallgatni, falni és mindent összemorzászni, rugdosni a tesónkat, meg bámulni kifelé. És mostantól már társasozni is.

Persze az útközben játszott, a külvilág dolgait megfigyelő játékhoz nem kell segédeszköz. Lehet azt is játszani, hogy az nyer, aki először lát meg egy lila Audit (mondjuk egy ideig el fog tartani ez a játék). Emlékszem, anno gyerekkoromban, amikor még hang alapján megismertünk minden (keleti) autómárkát, sokszor játszottuk, hogy a miénkkel azonos típusú és színű kocsit kellett keresni, és ha megláttuk, az volt a „tesó”.



A PIATNIK játéka egy kicsit magasabb szintre emeli ezt a kreatív időtöltést pl. a pontozás bevezetésével. A játék strapabíró fémdobozban érkezik, valódi úti játék. Nem árt neki a leesés vagy ha két fél vajás zsömle közé keveredik a hátizsákban. A dobozban tucatnyi kártya van, azokon pedig egyrészt olyan dolgok, amiket általában az utazás közben láthatunk, illetve egy szám 1-3-ig.

A játék pofonegyszerű: mindenki kap 5 db kártyát a kezébe, és ha meglátta az azon lévő tárgyat, személyt, épületet, akkor azt teljesítette, és megkapja az azon lévő pontszámot. Ha valami nagyon régóta nem kerül a látókörünkbe, lehet kérni a kártya cseréjét, ehhez viszont egy teljesített kártyát be kell adni.

Végül egy életmentő jó tanács: a vezető SEMMILYEN FORMÁBAN se játsszon. Még úgy sem, hogy nincs nála kártya, és csak arra figyel, amire valamelyik utasnak kell. Úgy meg végképp ne, hogy pár kártyát a műszerfalba betűz, és megpróbálja azokat teljesíteni, mint ahogy egyszer én próbáltam. Ööö... végül nem lett gond belőle. Az utasok viszont nyugodtan „vadássznak”, fél- vagy egy órára leköti őket a játék, a sofőrt addig is nyugton hagyják.



Ott vagyunk már?

Tervező:	-
Megjelenés:	2009
Kiadó:	Family Games Inc. / Piatnik
Kategória:	kézből gazdálkodós, pontgyűjtős, figyelemjáték
Ajánlott életkor:	6+
Játékosok száma:	1-sok
Játékidő:	15-20 perc



board
game
geek

Interjú:

Larry Harris, játéktervező



Az AXIES AND ALLIES a háborús társasjátékok kedvelői körében alapmű. Megalkotója, LARRY HARRIS összesen mintegy 200 játékot tervezett mostanáig, többet közülük nagy játékgyártó cégek alkalmazottjaként. A JEM magazinnak az itt szerzett tapasztalatairól is beszélt, és a rovat első tengerentúli interjúalanyaként összevettette az eurogame-eket az amerikai játékokkal.

JEM: Édesapja a csendes-óceáni térségben több bevetésen is részt vett a második világháborúban. Ön is öt évig szolgált az amerikai hadseregben. Innen a vonzalom a háborús téma iránt?

LH: Mindig is érdekelt a második világháború és a történelem általában. A '70-es években Franciaországban éltem, ahol egy gyermekmagazinnak dolgoztam, ott éreztem azt, hogy van ér-

zésem a társasjátékokhoz. Ezt a két érdeklődési kört aztán szerettem volna összehozni. Felkerestem egy francia kiadót az ötletemmel, de ők azt mondták, nem akarnak második világháborús játékot kiadni, ez ugyanis érzékeny téma náluk. Én ezzel együtt elkezdtem dolgozni a játékon, ami akkor öltött végső formát, amikor 1980-ban hazatértem az Egyesült Államokba. Ezután elkezdtem kiadót keresni az akkor még 1942-re keresz-
telt játékomnak, ami végül AXIS AND ALLIES néven 1981-ben jelent meg.

JEM: Hogyan fogott hozzá ennek a nagyszabású játéknak a megtervezéséhez?

LH: A termelés felől indultam el. Azt hiszem, a nemzeti termelés a kulcs abban, hogy ki jön ki győztesen egy ilyen háborúból. Enélkül a háború csak tankok, repülő, hajók csatája lenne, ezeket azonban létre kell hozni, márpedig ez rengeteg döntés, interakció eredménye. Ezt a vezérlőelvet akartam egy háborús társasjáték rendszerébe foglalni. És hát a történelmi hűség is nagyon fontos szempont volt, a valódi események is nagyban meghatározták a tervezés mikéntjét.

JEM: Az csak legenda, hogy az öbölháborúban az amerikai hadsereg vezetése segítségül hívta a játékot, hogy bizonyos szituációkat, stratégiákat gyakoroljanak rajta?

LH: Erről nem hallottam, és nem is tudom, a szóban forgó háború esetében lett-e volna bármi hozadéka. Azt viszont tudom, hogy elsősorban tisztek kiképzése során elő szokott kerülni a játék. Szerintem ennek oka nem a harci stratégiák kipróbálása, hanem a gondolkodásmód formálása; az, hogy döntési helyzetek elé állítsák a játékosokat. Illetve a már említett termelési aspektus miatt talán tudatosodik az emberben, hogy milyen összetett dolog egy háború.

JEM: A második világháború szinte minden eseménye és helyszíne kapott már külön AXIES AND ALLIES játékot, így a világon bárhol újrajátszhatják az emberek a történelmüket. Hol a legnépszerűbb mégis a sorozat?

LH: A legnépszerűbb egyértelműen az Egyesült Államokban, ahol általában nagyon érdeklő az embereket a történelem. De Európában is vannak országok, elsősorban Dánia, Norvégia, Németország, ahol igen közkedvelt.

JEM: 10 évet élt Franciaországban, nyilván van rálátása az európai társasjátékokra. Miben különböznek ettől az amerikaiak?

LH: Szerintem a legnagyobb különbség az, hogy az eurogame-eknek az egyébként remek mechanizmus az alapjuk, a tervezők mindig onnan kezdik a fejlesztésüket, és ha ezzel kész vannak, akkor ráhúznak egy témát,

ami viszont emiatt nem kapcsolódik szervesen a játékhoz. Én éppen fordítva, a témától haladok a játék felé: úgy kezdek neki, hogy szeretnék egy világháborús vagy az ókori Rómában játszódó játékot, vagy például egy rövid, egyszerű játékot 6-8 éves gyerekeknek.

JEM: Segítene az amerikai típusú játékok európai térhódításában, ha egyszer egy amerikai játék kapná az év játéka díjat?

LH: Szerintem nem. Amikor az ember társasjátékot vesz, nem azt nézi, hogy az honnan származik. Másrészt pedig nem hiszem, hogy Európában meg lehet törni a német játékok uralmát.

JEM: Amerikában viszont olyannyira erre van kereslet, hogy az AXIS AND ALLIES második kiadását maga az MB GAMES, az egyik legnagyobb társasjátékgyártó karolta fel, és Önt is alkalmazták a cégnél. Hogy kell elképzelni a munkát egy ilyen „konszernnél”?

LH: A MILTON BRADLEY vezetői a '80-as évek elején jöttek rá, hogy egyre nagyobb a kereslet a stratégiai háborús társasjátékok iránt, így ők is be akartak szállni. Mivel én akkor már túl voltam az AXIS AND ALLIES, valamint a CONQUER OF THE EMPIRE Római Birodalomban játszódó harci játék kiadásán, az akkori főnököm a cég figyelmébe ajánlott, és fel is vettek az úgynevezett inhouse designer, vagyis belsős tervező osztályra. Olyan értelemben egyébként itt is „külsős” az ember, hogy nem csak havi fizetést kap, hanem az általa jegyzett játékok után tiszteletdíjat is.

JEM: Miből állt a munkája? Szerződésbe foglalták például, hogy meghatározott időközönként elő kell állnia egy jó játékkal?

LH: Nem, bár természetesen én is bármikor odaállhattam a menedzsment elé, ha volt egy saját ötletem vagy prototípusom. A munka nagy része azonban abból állt, hogy a kívülről érkező ötletet – ami már átment a menedzsment rostáján – szórakoztató, eladható játékká érleljük. Nekünk kellett hozzáigazítani a kiszemelt korcsoporthoz, „beállítani” a játék nehézségét, összetettségét. Másik út az volt, ha a kiadónak megtetszett egy mozifilm, egy könyv, egy történet, akkor a licenzjogok megszerzése után megbízta az inhouse designereket, hogy tervezzenek hozzá játékot.

JEM: Hányan dolgoztak akkoriban inhouse designerként?

LH: 8-10 fő volt az, aki kizárólag az előbb említett munkát végezte. Ezen felül külön részleg volt a beérkező ötletek tesztelésére, de a játékok grafikai kidolgozására is.

JEM: Az MB GAMES után dolgozott a HASBRÓNÁL és a MATTELNÉL is, majd saját kiadót alapított. Miért?

LH: Nagyon sok időmet elveszi az AXIS AND ALLIES bővítése; csak az utóbbi 10 évben 16 különböző verzióját készítettem el, és a szerzői jogok után befolyó jövedelem miatt szerencsére megtehetem, hogy csak erre koncentrálok. Jelenleg is egy második világháborús tematikájú új játékon dolgozom, nap mint nap, immáron három éve, és valószínűleg még legalább további hat hónapig.

JEM: Mi tart ennyi ideig?

LH: Átdolgozom a szabályt, prototípust készítek hozzá, majd tesztelem azt, aztán ha valami nem tetszik, akkor újrakezdem a kört. Különösen, hogy most már sok tesztcsoporthoz van, ahonnan folyamatosan jönnek a visszajelzések. Nem egyszerű olyan játékot készíteni, ami hűen követi a történelmet, minden játékos számára kiegyensúlyozott, és mindeközben még élvezetes is.



Larry Harris

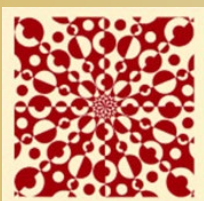
Életkor:	68 év
Nemzetiség:	amerikai
Legismertebb játéka:	Axies and Allies, Conquest of the Empire
Díjak:	Origins Awards (amerikai játékipari kitüntetés)
Legutóbbi játék, amit játszott:	World of Tanks (számítógépes játék)
Kedvenc játéktípusa:	Diplomacy (kifinomult, sok interakcióval)
Kedvenc szerzői:	Michael Gray, Rob Daviau

Ádám

Korábbi számaink:



Támogatóink



További partnereink:



Köszönjük, hogy elolvastad a JEM társasjátékos magazin
48. 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: 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 cikkeit írták: Geri Ádám (Ádám), Hegedűs Csaba (drcsaba), Kiss Csaba (drkiss), Rigler László (Főnix), Varga Attila (maat) és Wenzel Réka (mandala).

Hírszerkesztő: Rigler László (Főnix)

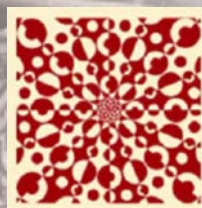
Programozó: Szógyi Attila

A képanyagot összeállították: Geri Ádám, Hegedűs Csaba, Kiss Csaba, Rigler László és Wenzel Réka

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