

51.

2017. június

J&M

A Játékos
Emberek
Magazinja

SCYTHE

INVADERS FROM AFAR



Drakon

Felhők tengere

Carcassonne: Vár a porond!

Lewis & Clark



Magyar nyelvű segédlet

Kedves Játékosok!

Szívből reméljük, hogy rongyosra olvastátok a magazin előző számát, és azoknak, akik eddig nem tudták volna: igen, újságunk nyomtatásban is megjelent, és kapható egyes nagyobb fővárosi és vidéki társasjáték szaküzletekben!

Nem állítjuk, hogy a nagy erőfeszítés, a papíralapú szám elkészítése után nem volt nehéz visszaállni a korábban megszokott rendszerbe, és újra egy szerkesztőségi ülésen megtárgyalni a következő magazinok tartalmát, a tennivalókat. De ahogy korábban is mondtuk, mi hosszú távra tervezünk, ahhoz pedig, hogy a 100. szám apropóján is ugyanilyen örömmel írassunk, a hétköznapi kemény munkájára van szükség. Ennek a munkának a termése a mostani szám is, amiben az alábbi cikkeket találjátok.

Bemutatjuk a THE PILLARS OF THE EARTH játékot, és visszatérünk egy régi szokásunkhoz: újra találtok nyomtatható mellékletet a lapban, méghozzá ehhez a játékhoz. A CARCASSONNE úgy tűnik, hogy meguntatatlanság, ezért itt a legújabb kiegészítő, a VÁR A POROND! ismertetése. A jól megszokott terepen most vándorcirkusz és akrobaták jelennek meg - mindenki nagy csodálkozására.

A DIE GÄRTEN VON VERSAILLES egy kártyaalapú kertépítési játék, a CORTEX egy sokrétű és titkon az IQ-szintet is felmérő partijáték, a ZSUGAZSÁK pedig egy jópofa, sorozatgyűjtős kártyajáték újszerű mechanizmussal.

Világ körüli utunk újabb állomását – még mindig Észak-Amerikában – a LEWIS & CLARK játékon keresztül mutatjuk be.

Két játék is viszonylag bizarr történettel rendelkezik a mostani számban, már amennyire a repülő kalózok és a tengerész macskák annak számít. Ugyanis míg a FELHŐK TENGEREJÉBEN kalózok vagyunk, de nem a vízen, hanem a levegőben vadászunk zsákmányra, addig a FELINIÁBAN – nem tévedés – macskákat alakítunk, akik viszont profin hajóznak és kereskednek.

Régi tartozásunkat egyenlítettük ki, amikor a FANTASY FLIGHT GAMES egyik ismert játékáról, a DRAKONRÓL értekezünk.

Ha már az előző számunk egyik kiemelt játéka a SCYTHE volt, úgy illik, hogy megismertessünk titeket a kiegészítővel is, jöjjön tehát az INVADERS FROM AFAR.

Játékszerző-interjú nélkül nem lenne teljes a lap, így most is elbeszélgettünk valakivel, méghozzá múlt havi számunk címlapjátékának, a [FŰSZERŰ](#)nak a szerzőjével, EMERSON MATSUUCHIVAL.

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 cikkeken 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.

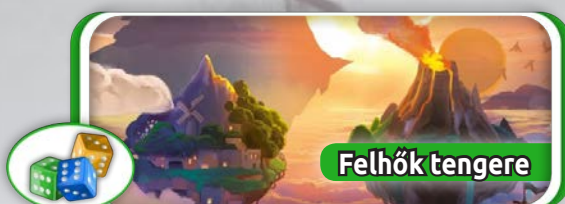
Tartalomjegyzék



Drakon

Ismertető

6



Felhők tengere

Ismertető

10



Cortex

Ismertető

14



Lewis & Clark

...a világ körül

20



A Study in Emerald

Ismertető

24



Emerson Matsuuchi

Interjú

32



Scythe: Invaders from Afar

4

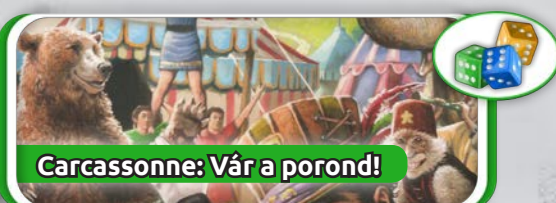
Ismertető



Die Gärten von Versailles

8

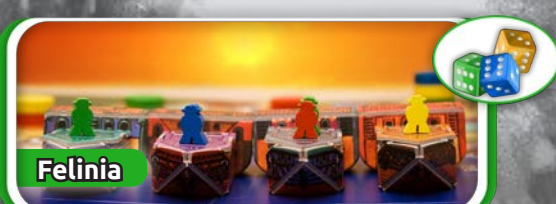
Ismertető



Carcassonne: Vár a porond!

12

Ismertető



Felinia

16

Ismertető



Zsugazsák

23

Ismertető



The Pillars of the Earth

29

Ismertető



ISMERTETŐ

SCYTHE: INVADERS FROM AFAR

14+ 1-7 25'/JÁTEKOS

A TAVALI ÉV ÚJDONSÁGÁT, A MÉLTÁN NÉPSZERŰ ÉS SIKERES SCYTHE ALAPJÁTÉKOT AZ [ELMŰLT HAVI SZÁMUNKBAN](#) MUTATTUK BE. MIVEL A JÁTÉK MÁR MOST EGY KIEGÉSZÍTŐVEL BŐVÜLT, EZÉRT ÚGY GONDOLTUK, NEM ÉRDEMES SOKAT VÁRNI AZ ISMERTETŐ MEGÍRÁSÁVAL.

AZ ALAPJÁTÉK KB. 5. PERCÉBEN MINDEN ALKALOMMAL FELMERÜLT A KÉRDÉS - EDDIG -, HOGY HOL VAN A DELFIN ÉS A VADMALAC? AZ EGYSZERI SCYTHE-TULAJDONOS MEG SZEMLESÜTVÉ HEBEGETT VALAMIT AZ ORRA ALATT, HOGY HÁT AZ NEM VOLT BENNE, MAJD A KIEGÉSZÍTŐBEN LESZ CSAK, ÉS SAJNOS AZOKKAL A NÉPEKKEL MOST NEM LEHET JÁTSZANI, ÉS PRÓBÁLTA TÚLÉLNI AZT A KÍNOS 5 PERCET, MIKÖZBEN MINDENKI MÁS HALKAN TOLOGATTA A KIS FA ALKATRÉSZEIT, ÉS ÚGY NÉZETT RÁ, MINT AZ ANYUKA A GYEREKÉRE, MIKOR KIDERÜLT, HOGY TEGNAPELŐTT ÓTA VAN EGY SZÉTNYOMOTT BANÁN AZ ISKOLATÁSKÁJÁBAN. DE ENNEK MOST VÉGE.

ÍME, ITT VANNAK

A dobozban a két új nép játékba hozatalához szükséges dolgokat találjuk, játéktáblákkal és mechekekkel, tokenekkel, jelölőkkel és főnökkel együtt. A történet szerint a két frakció messziről érkezik, ezért csatlakoznak csak most a perpatvarhoz: Albion nyíltan Skóciára hajaz, Togawa pedig Japánra. A két frakció ugyanannyira hasonlít egymásra, mint amennyire elütnek az alapdobozban található népektől.

Albion népe századokig élt elzárva egy parányi területen, ez idő alatt sikerült elsajátítaniuk a rendelkezésre álló föld optimális kihasználását. A történet szerint Coonor és hűséges vaddisznaja,



Max nem is területszerzés céljából érkeznek, hanem azért, hogy szabotálják a Gyár feletti uralmat, megakadályozandó, hogy bármelyik frakció behozhatatlan előnyre tegyen szert. Végző céljuk nem más, mint a Gyár elpusztítása.

A Togawa sógunátus célja letisztult és egyszerű: a lehető legtöbb terület feletti uralom megszerzése Kelet-Európában. Ügynököknek, Akikónak – aki a Sógun unokahúga – személyes indíttatása is van. Bátyját a Rusvietek fogták el a Gyárban egy tudományos expedíció során. Célja, hogy aláassa a Rusviet birodalmat, kiszabadítsa az elveszett mérnököket, és hogy felfedje az igazságot a Gyárral kapcsolatban.

NA, DE MIT TUDNAK?

Az egyik legszembetűnőbb változás, hogy mind a két nép tokeneket helyezhet a táblára. Albion zászlókat döfköd az elfoglalt földekre, ezek a játék végi pontozásnál plusz egy területnek számítanak. Egyetlen kikötés van, mégpedig az, hogy ezek a zászlók nem lehetnek a kezdő területtel szomszédosak. Togawa népe pedig csapdákkal tudja teleszórni a vidéket. Amikor egy ellenfél egy élesített csapdára lép, elveszít valamit: pénzt, hatalmat, kártyát.

A második legnagyobb változás az, hogy a meches fejlesztések alatt nincsen +1 mozgás, ami a többi népnél viszont megtalálható. Elsőre ez elég nagy hátránynak tűnik, de a többi képességet megvizsgálva hirtelen gonosz vigorrá változik a kezdeti értetlenkedés. A két nép folyón átkelés képessége jóval



használhatóbb, mint a többieké. Albion a bányákon keresztül tud alagutakat fúrni - ebbe a saját építésű bányája is beleszámít persze -, azaz kb. bárhová telepíthet fix, mindkét irányba működő átkelőt. Togawa pedig konkrétan akárhol át tud kelni a folyón, viszont egy körben csak egy egység teheti ezt meg - a mech vihet munkásokat. Ha ez nem lenne elég, mindkét nép kap egy kvázi teleportációs képességet: mozgás esetén olyan területre is léphetnek, ahol tokenjük van (zászló vagy csapda) a távolságtól függetlenül, ami azért elég drasztikusan növeli a mobilitást.

Harc terén se marad alul a két új nép. Albion egységei csata előtt - persze a megfelelő mech fejlesztésekkel - gyakorlatilag ellopnak két hatalompontot az ellenféltől, ami azért jelentős különbséget eredményez: még akkor is bátran támadhatnak, ha az ellenségnek 8 ponttal több hatalma van a csatát megelőzően. Togawa roninjai, ha egyedül szállnak harcba, a csatát megelőzően kapnak két hatalompontot, valamint plusz egy lapot kijátszhatnak, ha egy tavon keverednek konfliktusba (ez a leggyengébb képesség, szerintem).

ÖSSZESEGÉBEN...

Mivel a játék a két új néppel akár 7-en is játszható, az ehhez szükséges változtatásokat is tartalmazza a szabálykönyv. 2 eredeti nép képességét is meg kell változtatni 6 vagy 7 játékos esetén (Crimea és Polania), ami érthető, csak azt a kérdést veti fel, hogy 5 játékos esetén miért is nem kell ugyanezen változásokat alkalmazni? Azt is szeretném kiemelni, hogy ezzel a Scythe belépett a "Lehet sokan játszani, de eszedbe ne jusson kipróbálni" klubba, olyan illusztris játékok közé, mint az [ELDRITCH HORROR](#), a [FORTUNE AND GLORY](#) vagy a [CAVERNA](#).

Ha imárod a SCYTHE-t, akkor gyakorlatilag kötelező vétel; ha nem jött be, akkor ettől nem fog megváltozni a véleményed. És akkor a várakozás a léghajós kiegre indul: 3... 2... 1...

Vili



Scythe: Invaders from Afar

Tervező:

Jamey Stegmaier

Megjelenés:

2016

Kiadó:

Stonemaier Games

Kategória:

munkáslehelyező, erőforrás gazdálkodás



14+



1-7



25'/JÁTÉKOS

DELTA VISION



ISMERTETŐ

DRAKON

MANAPSÁG EGY VALAMIREVALÓ JÁTÉKTERVEZŐ AKÁR NEKI SE INDULJON A FEJLESZTÉSNEK, HA NEM RAK A DOBOZBA LEGALÁBB EGY, DE HA TUD, AKKOR INKÁBB JÓ SOK MINIFIGURÁT. A "MINIK" TÜNDÖKLÉSÉT ÉLJÜK NAPJAINKBAN, BÁR LEHET, HOGY EZ A BENYOMÁS CSAK A KICKSTARTERES JÁTÉKOK ÁTTEKINTÉSE UTÁN ALAKUL KI AZ EMBERBEN, ÉS A NAGY, KLASSZIKUS KIADÓK MÉG MINDIG A „MEEPLE-TOKEN-MŰANYAG TALPBA KARTON FIGURA” KÖREIKET RÓJÁK. VAGY ONNAN INDULVA JUTOTTAK EL A MINIFIGURÁKIG, AHOGY EZ PL. A FANTASY FLIGHT GAMES DRAKONJÁVAL IS VOLT.

A SÁRKÁNY ÉVEI

A DRAKON első megjelenése 2001-re tehető, ez sajnos éppen nem a kínai horoszkóp szerinti Sárkány Éve volt, mert az 2000-re esett. De a DRAKON ezt követően megélt még három kiadást, így 2002-ben, 2006-ban és 2015-ben is. És ha nem veszít a népszerűségéből, még biztos lesz újabb kiadása.

A minik bűvös szerepe - azon kívül, hogy megnyitja a hezitálókpénztárcáját-mégtovábbikutatásoktárgyát kell, hogy képezze, ám az biztos, hogy a minifigurák nem mai találmányok. A DRAKON első két kiadásában még műanyag talpas karakterlapkákat kapott a játékos, az utolsó két kiadásban azonban megjelentek a minik, az pedig már jó 10 éve volt. És legyünk őszinték: sokkal szerethetőbbé tették a játékot, még ha a szabályokat nem is forgatták fel gyökeresen.

Adva van a játékban sok-sok teremlapka, amelyek mindegyikén a 16 lehetséges jel egyike található. A lapkák lefordítva egy húzópaklit képeznek. Van természetesen egy kezdőlapka, amit a játéktér közepére helyezünk, majd mindenki választ egy karaktert, a hozzá tartozó kártyát (egyszer használatos különleges képességgel), és persze a karaktert megjelenítő minifigurát, amit a kezdőlapkára tesz. A 7-es busz csúcsforgalomban egy szellős tér ahhoz képest, amekkora tülekedés ilyenkor van a kezdőmezőn.



De nyugalom, amikor elindul a játék, a minik is útnak indulnak, így csökken a zsúfoltság és újabb és újabb terek nyílnak meg. A játék sztorija szerint ugyanis hőseink a sárkány labirintusába tévedtek, ahol a legendás kincset keresik. Nem tudják azonban, hogy ez egy elvarázsolt labirintus, és csak az marad életben, aki a legtöbb kincset gyűjti, a többiekre halál vár.

MINDEN AJTÓ EGY ÚJ VILÁG

Kezdekör a játékosok felhúznak a kezükbe 4 teremlapkát. Amikor valamelyik játékosra kerül a sor, az két lehetséges akció közül választhat: vagy lerak egy teremlapkát a már lent lévőkhöz kapcsolódva, vagy mozog egy mezőt a már lerakott teremlapkákon. A mechanizmus több helyről lehet ismerős: a lapkákból egyenként kialakuló játéktér a [CARCASSONNE](#)-t idézi, az így létrejött pályán való előremozgás pedig a [THE CAVE](#)-et. Ami itt ezekhez képest új, az a dilemma: lerakjak vagy mozogjak?

A lerakás szabályai egyszerűek: tulajdonképpen csak annyi, hogy egy adott lapka mellé kell az újat letenni, de úgy nem lehet, hogy az azokon lévő nyilak egymással szembe mutassanak. Lerakás után természetesen a játékos kiegészíti a kezét 4-re. A mozgás szabályai szintén nem egetverően bonyolultak: a szomszédos terembe lehet átlépni, ha odafelé mutat nyíl.

10+ 2-6 40'



www.jemmagazin.hu



INDUL EL EGY ÚTON, ÉN IS EGY MÁSIKON!

Mitől lesz (vagy lehet) egy ilyen játék izgalmas? Attól, hogy minden terem más és más hatást vált ki. Ezt a hatást pedig csak az váltja ki, hogy az adott játékos rálép, a lapka lerakása még nem okoz semmilyen. Van terem, ami egy másikat elpusztít (a játékos választja ki, hogy melyiket); van, amit el lehet forgatni; van olyan, amelyikre lépve egy másik játékos figuráját mozgathatom; van, amelyik bárhová átteleportál és van, amelyik pénzt ad stb.

És mi a célunk a mozgással? A cél a pontgyűjtés, amit úgy hajtunk végre, hogy ha egy pénzérmével jelölt teremre lépünk, akkor a képpel lefelé fordított pénzek közül egyet felhúzzunk. Én jobban szeretem a zsákból húzást, ezért még időben beszereztem egy sárkányos vászonzsákokat, és mi az abból való húzással oldjuk meg a véletlenszerűséget. Az érméken 1, 2 vagy 3 érték szerepel, és az a játékos nyer azonnal, aki összegyűjt legalább 10 értékű érmét.

De ez mitől sárkányos játék? Attól, hogy van egy olyan terem, amelyikkel aktiválhatjuk a nagy sárkány figuráját, amelyik nem egyet, hanem hármat léphet. Hatása akkor változik ki, amikor egy karakterrel azonos terembe kerül, bár ahhoz képest, hogy az egész játék egy élet-halál harcra van ábrázolva, a következmény annyira nem vészes: a karakter visszakérül a kezdőmezőre, és elveszít egy pénzérmét.

Meg kell még említeni a karakterek különleges képességeit, amelyek viszont a játék során csak egyszer használatosak: van, amelyik védve van pénzelvétel ellen, esetleg elvehet egy pénzt a másiktól, illetve nyíllal szemben is léphet stb. Mivel sajnos csak egyszer lehet ezeket felhasználni, igazán nagy előnyt nem jelentenek a játékban.

MILYENNEK NEVEZZELEK?

A játék értékelésénél egy kicsit gondban vagyok, mert volt alkalmam játszani úgy, hogy nagyon jól éreztük magunkat, és volt, hogy unalomba fulladt a parti. Mi lehetett az oka? Talán az, hogy ez a játék sajnos nem független az azt játszóktól; még kevésbé, mint a legtöbb játék.

Ha nincs meg a játékosokban az egymással való kiszúrás szándéka, az apró gonoszkodásra való hajlam, akkor unalmas lehet.

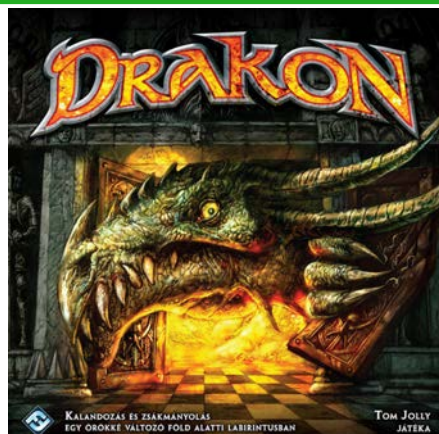


DELTA VISION

Ugyanígy sok függ a szerencsétől, de itt most nem arra gondolok, hogy egy játékos számára a szerencse adja meg a játék kimenetelét, sokkal inkább arra, hogy a lapkák jellegétől függően létrejöhet egy izgalmas labirintus vagy egy tök unalmas helyzet is. Így pl. egy pénzszerző lapka mellé letett teleport lapka szinte kínálja magát, hogy egy kis engine-t hozzunk velük létre: teleport a pénzre, onnan pénz elvétele, kilépés a teleportra, ahonnan ugrás a pénzre stb. Legrosszabb esetben, és ha a többiek nem kapnak észbe gyorsan, pár kör alatt megvan a 10 érmém, és megnyertem a játékot.

Mindezek ellenére én szeretem a DRAKONT, nem utolsó sorban azért, mert nagyon rövid a setup, valamint azért elég valószínű, hogy inkább egy izgalmas parti lesz belőle, mint egy kiábrándító. Annak ellenére, hogy a BOARDGAMEGEEKEN bőven 7 alatti értékelést kapott, az sem okozott gondot, hogy napok alatt eladjak egy tévedésből megvett másodpéldányt, tehát van rá kereslet, és népszerű. Én magam bármikor szívesen játszom vele; mondhatnám, hogy bármikor szívesen alászálok a sárkány kazamatáiba, hogy ott felkutassam a kincset, hidegvérrel otthagyva a többieket egy vérengző fenevad martalékául.

drkiss



Drakon

Tervező:

Tom Jolly

Megjelenés:

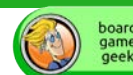
2015

Kiadó:

Fantasy Flight Games

Kategória:

lapkalerakós, pontgyűjtős



10+ 2-6 40'



ISMERTETŐ

8+

2-5

20'

DIE GÄRTEN VON VERSAILLES

A TÁRSASJÁTÉKOK ÁRÁRÓL RITKÁN ESİK SZÓ A CIKKEKBEN, TALÁN NEM VÉLETLENÜL, HISZEN AZ ÁR EGY ÉRZÉKENY TÉMA. VAN, AKI MEGENGEDHET MAGÁNAK DRÁGA TÁRSASOKAT AKÁR TÖBB SZÁZ DARABOS GYŰJTEMÉNYT TARTVA, MÁSKOR MEG NEM TEHETIK MEG UGYANEZT. NÉHA ELŐKERÜLNEK NAGYON KEDVEZŐ ÁRFEKVÉSŰ JÁTÉKOK, FELTEHETŐEN AZ UTÓBBI KÖZÖNSÉGET MEGCÉLOZVA, ÉS ILYENKOR FELMERÜL A KÉRDÉS: VAJON A TÁRSASJÁTÉKOKRA IS IGAZ A MONDÁS, HOGY OLCÓSÓ HÚSNAK HÍG A LEVE? A CIKKBEN SZEREPLŐ JÁTÉKNÁL MOST ENNEK JÁRUNK UTÁNA.

A játék egyik szerzője, GÜNTER BURKHARDT nem ismeretlen, hiszen 1994 óta foglalkozik játékkervezéssel, rengeteg játék fűződik a nevéhez, a hiánycikknek számító MAORI talán sokak számára ismert régebbiről, a nemrég debütált ULM kapcsán pedig a társasjátékokkal most ismerkedőknek csengethet ismerősen a neve.

A társas dobozán sajnos látszik egy kicsit a spórolás, bár a borítókép szép, a teljes dizájn korábbi korszakokat idéz, amikor még nem lehetett számítógépen bármilyen grafikát varázsolni. Ennél a nagyközönség manapság már jobbhoz szokott. További apró



hiba, hogy 2-4 játékosra tüntetnek fel a dobozon, illetve a játékszabály elején, de a szabályt olvasva kiderül, hogy akár öten is játszhatják. A játék komponensei mindazonáltal rendben vannak, átlagosan jónak mondhatók. Kapunk négy mezővel rendelkező kertlapkákat, rajtuk különböző színekkel, egy pakli kártyát 1-55-ig számozva, egy sárga királybábút, illetve szintösszegező pontokat jelző korongokat. Győzelmi pontot jelölő táblát vagy korongokat azonban hiába keresünk; úgy tűnik, ez is áldozatul esett az árnak, papíron kell majd ezeket feljegyeznünk és összeadnunk a játék végén, bár csak kétszer fogunk számolni, így ez nem jelent akkora problémát.

Ebben a játékban Versailles királyi kertészeit alakítjuk, akik az uralkodónak leginkább tetsző kertet próbálják megalkotni. Két nagy fordulóból áll a játék, a kettő között van egy közbülső pontozás, majd a legvégén egy végső pontozás, és aki összesen a legtöbb pontot szerzi, megnyeri a játékot.

Mindenki kap 10-10 kártyát a forduló elején, valamint felcsapunk hét csoportba annyi kertlapkát, ahány játékos van, egy forduló tehát hét körből fog állni. Minden kör elején a játékosok kiválasztanak egy kártyát a kezükből titkosan, és miután ezeket felfedik, kiderül, hogy ki melyik kertlapkát kapja meg. A legalacsonyabb értékű kártyát rakó játékos a király utáni legelsőt és így tovább, növekvő sorrendben. A kapott lapkákat hozzáillesztik a már lerakott lapkáikhoz, de úgy, hogy minimum félig



élszomszédosnak kell azoknak lenniük. Ezután a király továbbhalad a következő lapkacsoport elé, és már jön is a következő kör.

Épülget-szépülget a kertünk, amiben érdemes az azonos színű mezőket egymás mellé helyezni, mert ha sikerül egy 4 mezőből álló egyszínű részt összehozni, akkor megkapjuk az adott színű többségjelölőt, ami egészen addig nálunk marad, amíg valaki nem épít egy nagyobbat. Ezek a jelölők három, illetve öt pontot érnek a két forduló végén.

Az első forduló végén a két legnagyobb, a második forduló végén a három legnagyobb azonos színű területünket fogjuk lepontozni. A játék végén még pluszban a barna építési területi többségért is jár három pont.

A játék egyszerű, de családi játéknak tökéletes. A szerencse szerepe ott jelenik meg leginkább, hogy milyen kártyákat kapunk, viszont onnantól már rajtunk múlik minden, folyamatosan taktikázhatunk, figyelhetjük, hogy a másinak melyik lapkára lesz szüksége, és ennek megfelelően próbáljuk belőni, milyen értékű kártyát érdemes lerakni az adott körben. Fontos is ez a taktikázás, hiszen a szinttöbbségekért járó pontok lényegesek a győzelemért folyó küzdelemben. A kétszemélyes játékmódnál egy fiktív játékost alkalmaz a társas, aki random csap fel egy kártyát minden körben, és ez sajnos teljesen kiszámíthatatlanná teszi a játékot, hiszen nem lehet azzal számolni, hogy neki mire van szüksége. Öt főnél pedig az okozhat nehézséget, hogy még négy másik játékosra kell figyelni, hogy melyik lapkára hajtanak, így a társast elsősorban 3-4 főnek tudom ajánlani. Ami a kivitelezést és a dizájnt illeti, ott akadnak ugyan minőségbeli kifogások, hiányosságok, ezek azonban nem befolyásolják azt, hogy a játékmenet szórakoztató, így kijelenthetjük, hogy tartalmilag bizony nem híg a leve az ominózus olcsó húsnak.

Főnix



Die Gärten von Versailles

Tervező:

Günter Burkhardt, Lena Burkhardt

Megjelenés:

2017

Kiadó:

Schmidt Spiele

Kategória:

lapkalerakó



8+ 2-5 20'



COMPAYA



ISMERTETŐ

FELHŐK TENGERE

10+ 2-4 45'

AZ IELLO KIADÓ EGYIK VÉDJEGYE, HOGY MINDIG ÓRIÁSI HANGSÚLYT FEKTETNEK A GRAFIKÁRA. NINCSEZ MÁSKÉPPEN A HAMAROSAN MAGYARUL IS MEGJELENŐ FELHŐK TENGERE ESETÉBEN SEM.

A grafikus választását nem bízták a véletlenre: kétségtelen, hogy MIGUEL COIMBRA az egyik legsokoldalúbb grafikus, elképesztően változatos stílusokban alkot a [7 CSODÁT](#)ól kezdve a [KISCI A VILÁG](#)on át a THE OTHERS című horror játékig.

A szerző THÉO RIVIÈRE sem első játékos szerző; dolgozott már a kiadóval egy SHINOBI nevű játékon, de mondhatni, nagy siker nem lett, nem mintha jelentene bármit, de én sose hallottam még róla, pedig olvasok a témában ezt-azt. Ilyen előzményekkel az ember azt gondolná, hogy ha a játék máris megjelenik kis hazánkban, akkor annak nagyon jónak kell lennie. Hát lássuk, mit rejt a doboz!

A téma annyira nem egyedi: kalózok. Régi, jól bevált tematika, korántsem annyira népszerű, mint a zombik, a vikingek vagy Cthulhu, de egy Karvell legénységének összes ujjá sem lenne elég megszámolni, hány játékban voltak már főszereplők a falábú, szemkötös és papagájos tengeri zsiványok. Érezhette ezt a kiadó is, és próbáltak rajta egyet csavarni - szerintem a grafikai tervezés végső szakaszában -, és egy jó nagy svunggal felküldték a hajóinkat a felhők közé lebegő szigeteket fosztogatni. Erről kb. 1 mondat szól a szabálykönyvben, ami se a lebegő szigeteket, se a repülő hajókat nem igyekszik megmagyarázni, sőt, relikviaként a Kráken szemét, a Szirének dalait vagy a Behemót fogát kell gyűjteni - és ezek köztudottan tengeri lények. De mindegy is, ha realitásra vágyom, akkor már a doboztető is elriasztott volna. Hej-hó, vágjunk bele az ismeretlenbe!

Az előkészületek nagyon kevés időt vesznek igénybe. A központi táblán jelöljük a játék köreit. Mindenki kap egy játékos táblát, a kezdőjátékos pedig egy jelölőt és egy papagájt. Tollas barátunk a döntetlen eredmények esetén jelent előnyt a tulajdonosának, a kezdőjátékos-jelölő pedig azért van, hogy mindenki ugyanannyi kört játsszon le a játék végéig. A központi pakliból felcsapunk 3x1 lapot képpel lefelé 3 külön kis pakliba, és kezdődhet is a játék.



Semmi más nem illik jobban egy kalózos játékhoz, mint a kapzsiság, márpedig a FELHŐK TENGEREnek bizony ez a központi motivációja. Adott ugyanis ez a 3 pakli, és amikor rád kerül a sor, megnézheted az elsőt; ha nem tetszik, akkor a központi pakliból rá kell raknod még egy lapot, ezt követően megnézheted a második kupacot. A kártyák hátlapja típusonként eltérő, így nagyjából lehet tudni, hogy milyen kártya kerül oda a következő játékosnak - igen, ha te nem viszed el, akkor otthagysz a koncot másoknak, plusz még egy lapot teszel is rá. Igazi "melyik öklömbe harapjak" szituáció, ráadásul egymás után háromszor. Ha az egyik kupac megtetszik, akkor az összes abban lévő lapot felveheted.

Egy kupacban maximum 3 kártya lehet. Ha még ekkor sem kell a játékosnak, akkor 1 pénzt rak rá, ezzel növelve az értékét.

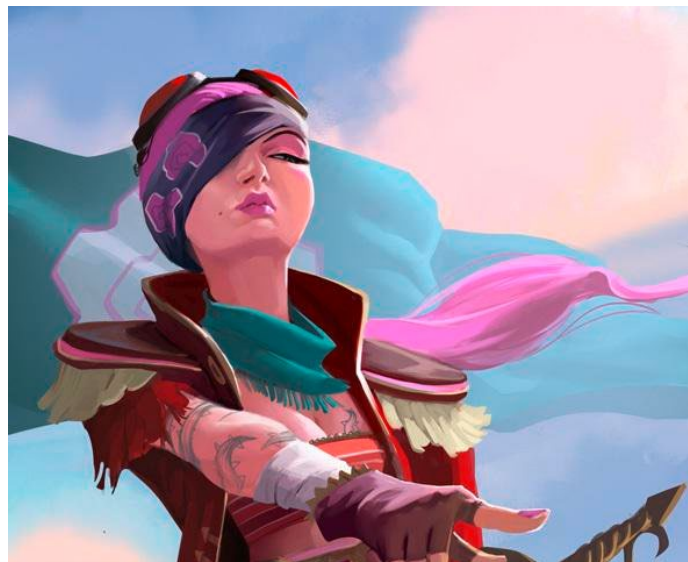
Na de miért is hagynád ott a kupacot? Ennek három oka is lehet: egyrészt vannak negatív értékű lapok, ezeket csak akkor érdemes elvenni, ha a többi lap bőségesen kárpótol érte; másrészt vannak lapok, amik neked értéktelenek, mert egy másik játékos gyűjti őket; és vannak esetek, amikor egyszerűen nem elég a lent lévő kincsek értéke, és egy jó kalóz inkább vár még egy kört. Ha valaki egyiket se veszi fel, akkor kap egy lapot a pakli tetejéről. Miután mindenkire sor került, a főtáblán a következő szigetre lépünk. Ha egy olyan szigetről lépnénk el, amelyiken összecsapó kardok ikonja szerepel, akkor a legénységeink nem bírják tovább és egymásnak esnek. A csata egyszerű: mindenki összeszámolja a kalózkártyáin lévő harci értéket és összehasonlítja a két szomszédjával. Akinek nagyobb, az nyert. Minden egyes győzelemért aktiválhatod egy kalóz képességét, ezek jellemzően pénzt, rumot vagy kártyát lopnak vagy cserélnek a vesztes játékostól.

A játékban 4 féle kártya található: relikvia, tárgy, kalóz és rum. A játék gerincét egy szettgyűjtögetéses mechanika adja: minél több egyforma relikvialapot gyűjtünk össze, annál több pont üti a markunkat a játék végén. A rumkártyák önmagukban is érhetnek pontot, de van olyan gyűjtői kiadás, amiből szintén sokat kell összeharcsolni, valamint játék végi bónuszokat is kaphatunk, ha mi szedjük össze egy adott rumféléből a legtöbbet. A tárgylapok elég változatosak: van azonnal végrehajtandó lap - ezek közt van jó pár, ami negatív hatású -, vannak folyamatos bónuszt adó kártyák, valamint titkos lapok, amelyeket képpel lefelé tartunk - ezek a játék végén adnak bónuszpontokat.

Mikor az utolsó szigetre érkezünk, még egy kört lejátszunk, és kezdődhet a pontozás. Mindenki összeszámolja a pénzét, a relikviáért járó pontot, a rumjai értékét, valamint a tárgyakból és a titkos tárgyakból kapott pontokat. Akinek a legtöbb pontja van, az nyeri meg a játékot, döntetlen esetén ott a papagáj ugye.

A FELHŐK TENGERE egy egyszerű, könnyed, gyorsan elmagyarázható és lejátszható, gyönyörű játék. A lapok nagy részén szöveg van - ezért is különösen hasznos a magyar kiadás. A doboz pedig elég kicsi ahhoz, hogy beférjen még a bőröndbe, ha a fülledt nyári éjszakákon a felhők közé akarjuk vinni a családot. Kalózkodni.

Vili



Sea of Clouds



© Théo Rivière

© Miguel Coimbra

Felhők tengere

Tervező:

Théo Rivière

Megjelenés:

2016

Kiadó:

iELLO

Kategória:

szettgyűjtögetős, kézből gazdálkodós



board
game
geek



kiadói
oldal

10+

2-4

45'



REFLEXSHOP



ISMERTETŐ

CARCASSONNE: VÁR A POROND!

A CIRKUSZ JÓ DOLOG, MÁR ANNAK, AKI SZERETI. ÉN SPECIEL NEM SZERETEM, A LÉGTORNÁSZTÓL BEGÖRCSÖL A NYAKAM, A BOHÓC BOHÓCKODIK, A BŰVÉSZ TRÜKKJEIT NEM LEHET LÁTNI, A ZSONGLŐRÖK MINDIG UGYANAZT CSINÁLJÁK, DOBÁLÓZNAK. AZ ÁLLATOK ILYEN FAJTA TARTÁSA ELLEN VAGYOK, EGYSZÓVAL A CIRKUSZ NEM AZ ÉN VILÁGOM. HABÁR, HA JOBBAN BELEGONDOLOK, EGY CIRKUSZ MÉGISCSAK NEKEM LETT KITALÁLVA; NA ERRŐL FOGOK MOST ELMÉLKEDNI.

TIZEDIK A SORBAN

Akinek eddig nem jött le, CARCASSONNE rajongó vagyok. Igen, rajongó! Szinte minden megvan, ami CARCASSONNE, még sütikinyomó formám is van, de sajnos van még egy-két hiányom. Megvan viszont a mostani 10. kiegészítő, a VÁR A POROND!. Nem csak a porond várt engem, de én is nagyon vártam már ezt a megjelenést attól fogva, hogy bemutatták az új kiegészítő doboztervét. Rögtön az ugrott be, hogy még mindig van, amit nem tett bele WREDE mester? És igen, van. Ebbe a 10. kiegészítőbe az eddigi hagyományt követve 3 kis modult passzíroztak bele, és ez mind a cirkusz világáról szól.

A CIRKUSZLAPKA ESETE

Ez a modul 12 cirkuszlapkát, 16 állatkorongot és egy cirkuszi sátrat tartalmaz. Amikor valaki ilyen lapot tesz le, képpel lefelé rátesz a lapra egy állatkorongot, és arra ráteszi a cirkuszi sátor figurát. Addig lesznek ezek egymáson, míg valaki nem tesz le egy újabb cirkuszlapkát, és ezzel egy időben értékelést vált ki. Ekkor a cirkuszi sátor felkerekedik és vándorolni kezd. Arra a lapra megy át, amit éppen most tett le valaki, ez alá is kerül egy állatkorong, és várja beteljesülését. A korábbi cirkusz helyszínén kiértékeljük a cirkuszlapkát, amelynek értelmében azok a játékosok, akik a cirkuszlapka körül követőket helyeztek el, annyi pontot kapnak követőnként, amennyit az állatlapka mutat. Az állatlapka kikerül a játékból, és minden folytatódik tovább, mintha mi sem történt volna.

ÉG URAI, AZ ARTISTÁK

Nyolc artistalapka van, amit ha valaki letesz a szabályoknak megfelelően, akkor arra egy követőt, azaz artistát állíthat. Midőn valaki, de tényleg valaki emellé a lap mellé tesz egy bármilyen lapot, az szintúgy állíthat egy követőt az előző artista mellé.

7+ 2-5 45'



Ezt a folyamatot még pontosan egyszer lehet elkövetni, és ilyenkor a harmadik figurát a két korábban lerakott artista vállaira kell állítani. Ez önmagában felér egy artistamutatvánnyal, mivel nehezen maradnak meg egymáson az emberkék. Amint a harmadik artista is a lapkára került, ki lehet értékelni a mutatványt, de nem azonnal. Egy a mutatványban érintett játékos (ez lehet mindhárom artista esetében ugyanaz) vagy egy olyan, aki nincs jelen a kompozícióban, saját körében, amikor követőket tenne le vagy venne fel értékelés gyanánt, dönthet úgy, hogy a mutatványt értékeli ki, és ezáltal minden artista 5 pontot ad tulajdonosának, aki visszakapja követőit. Ez az akció egyelőre értelmetlen számomra, ha nem vagyok része a produkciónak, mivel se pontot, se figurát nem kapok. Akkor meg miért tenném?

MINDEN CIRKUSZOK ATYJA, A HERR DIREKTOR

A cirkuszigazgató figura ugyanolyan követő, mint a többi, azzal a különbséggel, hogy ő nem keveredik az artisták közé, így őt nem lehet a Laokoon csoportba tenni. Viszont ahová beteszi a lábát, ott mindenért, ami a cirkuszhoz köthető, pontokat kap. Minden cirkusz- és artistalap, ami a cirkuszigazgatóval oldal- és saroksomszédos (ezt úgy kell elképzelni, mint az alapjátékban a templomnál), 2 extra pontot ad azon felül, amit egyébként adna. Így ha jókor, jó helyre tesszük le a dirit, sok plusz pont ütheti a markunkat.

VIHARFELHŐK A SÁTOR FELETT

Nos, cirkuszi produkciónk ezzel a végére is ért, de nem lenne igazságos a cikk, ha nem említénénk meg a feketeleves receptjét. Ez a kiegészítő sok más kiegészítővel nem fér össze. Ilyen a 2. kieg építőmestere és malaca, az 5. kieg istállója és a 9. kieg pásztora. Ezek után a cirkusz értékelésekor nem kapunk extra pontokat, hiába állnak a cirkusz közelében. Viszont van jó hírem is, a tündér a 3. kieg-ből minden artistának fizet, aki az artistalapon tartózkodik. Na, de ne temessük a tizediket, mert nincs okunk rá. Hosszú idő után ez a leginnovatívabb kieg, ami megjelent a játékhoz, és hiába mondják, hogy csak az új kiadású CARCASSONNE-hoz jó, mi a régivel is szuperül tudtuk használni. Kedvencem a cirkuszigazgató volt, akivel igen sok extra 2 pontot tudtam szerezni, viszont két fővel játszva sok artista várta a játék végét és pontjait, mivel nem lettek befejezve a kompozíciók. A cirkuszi sátor is sokszor helyet változtatott, és ugyan nem minden alkalommal tudtunk értékelni, viszont amikor igen, akkor nagyon jól jött az állatlapkák extra jutalma. CARCASSONNE rajongók és nem rajongók, próbáljátok ki, érdemes!

Jó játékok!

drscaba



PIATNIK



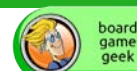
Carcassonne: Vár a porond!

Tervező:
Klaus-Jürgen Wrede

Megjelenés:
2017

Kiadó:
Piatnik

Kategória:
területfoglalás



7+ 2-5 45'



CORTEX

 8+  2-6  15'



Amikor először hallottam a játékról, rögtön elkezdtem utánanézni, és a képeket látva elképzeltem egy nagy dobozos, csupa kérdéskártyát rejtő, nagyon műveltségi játékot. Aztán amikor kézbe vettem, az volt az első mondatom, – idézem – hogy „Ennyi az egész?”. Igen, ennyi, egy kis doboznyi tudás. Kibontás után nagyméretű lapok vigyorogtak rám, amelyekből rögtön kétféle is szemet szúrt. Az egyik olyan, mint egy hagyományos kártya, de a másik fajta, na, az teljesen más. Tíz speciális, dombornyomott lapról van szó, amelyek képeket tartalmaznak, de amikor játékba kerülnek, nem a szemünkkel, hanem a kezünkkel kell megnézni és felismerni őket. De ne menjünk elébe a dolgoknak!

lehet, nem is kell. A koordinációs lapokon lévő feladatokat a megjelölt kéz adott ujjával kell végrehajtani. Kezeinket színekkel jelöljük és ujjainkat számokkal. Ennél a feladattípusnál azért volt nagy kavarodás játék közben, de majd ezt is lejjebb kitárgyalom. A párkeresős feladatban azonos formákat kell keresni, ez konkrétan a DOBBLE, csak azonos figura más méretben opcióval. A gyorsasági feladtnál a képen látható valamikről kell eldönteni, melyik szerepel a legtöbbször a kártyán. A logikai feladatoknál a képről hiányzó részeket kell megtalálni. És a tapizós feladatoknál azt kell megmondani, mit nem látunk, azaz mit érzünk, mi van a képen. Ez lehet kenyér, kosárlabda, barack stb.

Amikor soron vagyunk, megállapítjuk közösen, hogy milyen típusú feladatot kell megoldanunk a fent felsoroltak közül. Ezután a húzópakli felső lapját a halom mellé tesszük, s kezdődik a műveltségi vetélkedő. Azaz az IQ-parti. Itt elsősorban a gyorsaság és a helyzetfelismerés dominál, így akik arra számítanak, hogy a lexikális tudásukra lesz szükség, azokat most kell elkeserítenem. A játék inkább hasonlít egy minimál IQ-tesztre, amit rapid idő alatt kell kitölteni, mint bármi másra. A lap felfordítása után mindenki igyekszik a többiek előtt megoldani a feladatot, és aki ezt teszi, megkapja a lapot. A megoldás bejelentése a lapra való rácsapással kezdődik, majd a megoldás bemondásával végződik. Két azonos típusú lap begyűjtése után a játékos kap egy negyed

agyat, és aki összeszed ebből négyet, az megnyeri a játékot. A 8. feladat más, mivel azt az a játékos oldhatja meg, aki az előző lapot elnyerte. Ekkor a tapis lapok közül a többiek kiválasztanak egyet, azt odaadják a játékosnak, akinek ki kell tapogatnia, mit nem lát a képen. Ha sikerül neki, ez is az övé.

MARÉKNYI IQ

A játék szórakoztató, de semmi újat nem ad, kivétel a tapis lapok, amelyek nagyon szuperek. Mondhatni, egy jól összerakott játék a már megszokott elemekből. Ez természetesen nem hátránya, csak jellemzője a CORTEXnek, ami viszont hátránya, az a színeket tartalmazó lapok nyelve. Amikor megláttuk, hogy ezek nem magyar nyelven vannak a dobozban, mind megdöbbszünk. A másik zavart az okozta, amikor a kezünket kell valahová tenni meghatározott ujjunk használatával; na, itt senki nem azt figyelte, ki mit mutat, és legfőképpen senki nem csapott a lapra. Ezt a gikszt és a nyelvi bakit leszámítva jó időtöltés volt a játék, de benne van az is, hogy ha valaki sokat játsza, akkor előnybe kerül a többiekkel szemben, mivel megtanulhatja a lapok megoldásait. Viszont a kis doboznak is van előnye. Egyrészt olcsó, másrészt könnyen cipelhető, és mivel a szabályrendszere végtelenül egyszerű, hamar a társaság középpontjába kerülhet.

Jó játékot!

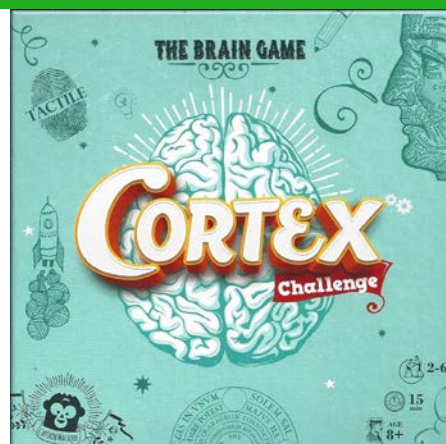
drcsaba

Az agykéreg (latinul cortex cerebri) az agy lebenyeinek külső rétege, ami nagyjából szimmetrikus. Felülete igen tekervényes. Az emberi agy az agykéreg vastagságában, annak és a lebenyek barázdáltságában, valamint a nagyagy kisagyhoz viszonyított méretarányában különbözik más állatok agyától, de a delfin és a bálna agykérgének barázdáltsága kivételt képez, mert ezek még az emberi agykéregnél is barázdáltabbak.

Az emberi agykéreg relatív növekedésével az agy többi részei fölött domináns helyzetbe került. Így az agykéreg alatti szerkezeti egységek funkcióira és azok relatív nagyságára is hatást gyakorolt. Ez utóbbit például az mutatja, hogy más állatokhoz viszonyítva a cerebellum, vagyis a kisagy két oldalsó nyúlványa, ami a nagyaggal áll kapcsolatban, nagyon túlfejtett a motoros funkciókat szolgáló középső kapcsolati rész rovására; a minőségi különbséget pedig az, hogy az emberrel szemben, akinek agykérge életfontosságú, egy patkányt még agykérgének teljes eltávolítása sem akadályozza meg abban, hogy futkározzon és a környezetét felismerje.

Az agykéreg legfejlettebb része a neocortex, más néven isocortex (magyarul új agykéreg), ami a természetes kiválasztódás folyamatának utolsó szakaszában jelent meg főleg a homloklebenyben. Ennek különleges sejtjei a nagyméretű és hosszú axonokkal rendelkező, alakjukról piramissejteknél nevezett idegsejtek.

Forrás: Wikipedia



Cortex

Tervező:

Johan Benvenuto, Nicolas Bourgoïn

Megjelenés:

2016

Kiadó:

Gémklub

Kategória:

fejlesztő, gyorsasági, ügyességi



8+ 2-6 15'

GÉMKLUB



ISMERTETŐ

FELINIA

MICHAEL SCHACHT A NEVESEBB JÁTÉKTERVEZŐK KÖZÉ TARTOZIK, AKI IGAZI SIKEREIT A 2000-ES ÉVEKBEN ÉRTE EL, PL. A 2007-ES **ZOOLORETTÓVAL**, AMELY ABBAN AZ ÉVBEN A SPIEL DES JAHRES DÍJAT IS MEGNYERTE. A KIEGÉSZÍTŐKKEL EGYÜTT MÁR TÖBB MINT 200 JÁTÉKOT KÉSZÍTETT ÉS A MAI NAPIG IS AKTÍV. SAJÁT MEGFOGALMAZÁSA SZERINT OLYAN EGYSZERŰ JÁTÉKOKAT KÉSZÍT, AMELYBEN SOK A MÓKA ÉS AZ IZGALOM, ÍGY JÁTÉKAIT ELSŐSORBAN A CSALÁDI JÁTÉKOKAT KEDVELŐK KERESIK. EGY HÁROM RÉSZES SOROZATBAN MUTATJUK BE

UTAZÁSUNK KIINDULÓPONTJA: MACSKAVÁROS

A FELINIA háttértörténete szerint Katzburg városában a kereskedők között elterjedt a hír, hogy a város polgármestere, Henry-Cat aláírt egy kereskedelmi szerződést az újonnan felfedezett Felinia kontinensével. Értékes árukért cserébe (ritka könyvek, finom borok, precíziós órák, luxusruhák és kifinomult üvegáruk) Felinia királyságai engedélyt adtak kereskedelmi állomások létesítésére. A játék során ezeket az értékes árukat kell megszereznünk, hogy azokat leszállítva kereskedelmi állomások tudjunk alapítani a szigeten, amelyek aztán győzelmi pontokat hoznak a játék végén.

Ez a furcsa macskás koncepció nincs hatással a játékra, de ez igazán nem is számít, mert a Felinia olyan európai típusú játék, amelyben a mechanika fontos és a téma nagyjából másodlagos. Ezzel a macskás háttértörténettel inkább csak egy kis csavart adtak a szokásos kereskedelmi témának.

A játék két verzióban játszható és nyilván először érdemes az alapverzióval kezdeni az ismerkedést. A kezdetekor némi kezűgyességre van szükség, hogy összeszereljük a négy hajót, ami az árukat szállítja majd a szigetre, de ha ezzel készen vagyunk, akkor a háromdimenziós hajók valóban szép alkotóelemei lesznek a játéknak. A kiinduló parton van 5 piac, ahol 3-3 árut helyezünk el minden kör elején. A játékot 2-4 fő tudja játszani és a játékosok számánál mindig eggyel több piac van nyitva. Az árukat egy vászonzsákból véletlenszerűen húzzuk ki a piacra, ezeket pénzért tudjuk megvenni, aminek nyilvántartására a saját táblán lévő jelölőnk szolgál, ami maximum 6-os értéken állhat.

LICITÁLÁS SCHACHT ÉS FELD MÓDRA

Mindenki kap 3 akciókorongot, ezeket lehet lehelyezni az egyik piacra vagy az áruátváltó- és bónuszkártyát szerző helyre, illetve a saját táblánkra, hogy pénzhez jussunk. Amelyik piacon van jelölőnk, onnan vehetünk el egy árut; ha van már ott jelölő, akkor arra kell ráhelyeznünk. A jelölők sima korongok, így ezekkel sem próbálták meg a macskás témát átvinni a játék alkatrészeire. A piacon lévő árúk ára annyi, ahány korong van a piacon, tehát az vesz először, aki utoljára tett oda, de minden ott lévő korong után (sajátja után is) fizetnie kell egy pénzt. Ezután elveszi a korongot és az alatta lévő választ, de már olcsóbban, hiszen egy koronggal kevesebb van a piacon.

8+ 2-4 45-60'

AZ ÚN. ARANY TRILÓGIÁJÁT, AMELY A 2009-ES VALDORA ÉS ARANYVÁROS ÉS A 2010-ES FELINIA JÁTÉKOKBÓL ÁLL. A FELINIA JÁTÉKBAN ÉRKEZÜNK MEG EGY KÉPZELETBELI SZIGETRE, AZ ARANYVÁROSBAN A KIKÖTŐBŐL MEGYÜNK A VÁROS KÜLSŐ ÉS BELSŐ RÉSEIBE, MÍG A VALDORÁBAN MÁR A VÁROSON BELÜL MOZGUNK. ÍGY KÉPZELETBELI UTAZÁSUNKAT IS KÍVÜLRŐL BELÜLRÉ HALADVA FOGLJUK VÉGIGJÁRNI, EZÉRT KEZDJÜK A TRILÓGIA BEMUTATÓJÁT A FELINIÁVAL.



Nagyon hasonló mechanizmus található STEFAN FELD szintén 2010-ben megjelent játékában, a **DIE SPEICHERSTADT**ban is. Ott is a későbbi jövő felverik az árakat, de ott a jelzőjüket korábban lehelyező játékosok vásárolhatnak először. FELDNél még nagyobb az interakció, hiszen ott a későbbi báruk úgy fel tudják emelni az árat, hogy a legelső játékos már nem tudja kifizetni a kártyát. Itt a játékosok maguknak emelik fel az árat, viszont cserébe ők választanak először.

A DIE SPEICHERSTADTban előfordulhat, hogy valaki csak azért helyez oda bábut, hogy az alatta lévő ne vagy csak drágábban tudja megvenni a kártyát. Itt a mechanizmus hasonló, de a vásárlási sorrend fordított, ezért csak akkor tesz le valaki egy újabb jelzőt, ha előbb akar vásárolni, vállalva azt, hogy csak drágábban tud venni. Ráadásul a DIE SPEICHERSTADTban minden helyen csak egy kártyára folyik a vásárlási licit, itt minden piacon 3 áru van, és olyan még nem fordult elő, hogy ne maradt volna valamilyen áru a legelső, azaz utolsó játékosnak. Vagyis hiába hasonló a mechanizmus, ez sokkal inkább családbarát verzió.

Én nem vagyok oda a licitációs játékokért, de itt a licit jól működik, gyors, nem igényel túlzott töprengést, hiszen ez a korongjaink – munkásaink – lerakásával egyidejűleg történik. Állítólag a két szerző egymástól függetlenül, párhuzamosan találta ki a hasonló licitálási mechanizmust.

Az akciókorongunkat rakhatjuk a kereskedő céhre is, ahol egy árut kicserélhetünk egy másik árra, ez esetben kapunk mellé egy fűszerkártyát is. Vagy az itteni koronggal érhetjük el azt is, hogy egy fűszerkártya és egy – a szigeten szerezhető – kincskártya segítségével bónuszkártyát kapunk, amely a pontozásnál fog segíteni. Korongjainkkal pénzhez is juthatunk: az első korongunkért 1, a másodikért 2, a harmadikért 3 pénzt kapunk, amit azonnal el is veszünk, és így az első vagy második korongunkért kapott pénzért a többi korongunkkal licitálhatunk.

Ezért van, hogy minél később helyezzük le korongunkat, annál több pénz üti a markunkat.

HAJÓRA FEL!

Ha sikerült azokat az árukat megszerezni, amit az adott hajó igényel, akkor az egyik kereskedőnk feltehetjük a hajó egyik üres helyére. Miután egy hajón csak 1 vagy 2 hely van, így igyekeznünk kell ezeket elfoglalni. Ha egy hajón nincs több üres hely, akkor kifut a kikötőből és átmegy Felinia szigetetének arra a területére, amilyen színű a hajó fedélzete. Ha nincs tele egyik hajó sem, akkor a legkorábbi indulású hajó mindenképpen kifut, akár van rajta kereskedő, akár nincs, ezzel érve el, hogy haladjon a játék a vége felé.

Amikor elérjük a szigetet, felfedhetünk két képpel lefelé lévő kereskedelmi korongot, amelyek a kereskedelmi állomásokat jelképezik. Ezt követően három lépést tehetünk a kereskedőnkkel, és azt a korongot, amelyet elértünk, megkapjuk. Egyes tartományok bónuszt adnak nekünk (pénzt, fűszert, aranyat vagy árut), amikor áthaladunk rajtuk.

Ezeket a kereskedelmi lapkákat kell gyűjtenünk a győzelmi pontok érdekében, az egyes kereskedelmi lapkák pontértéke pedig attól függ, hány darabot sikerült belőle a játék végéig összegyűjtenünk. A tigris-, oroszlán- vagy gepárdlapkák pontozása csak kis mértékben tér el a feketepárduc- és pumalapkák pontozásától; a lényeg az, hogy azonos fajtából érdemes minél többet gyűjteni, és megszerezni az adott állatfajtaéhoz tartozó bónuszkártyákat.

A játék addig tart, míg már nincs több hajólapka, amit a hajómodelljeink fedélzetére tudnánk helyezni, vagy míg valaki az utolsó kereskedőjét is felrakja az egyik hajóra. Ilyenkor a kereskedési fázist még befejezzük, és minden hajó kifut, a rajtuk lévő kereskedők pedig végrehajtják a felderítés fázist. A játék végén pontokat kapunk a kereskedőcsoportjaink után, vagyis minden elküldött kereskedőnk pontot ér, és annál többet, minél több kereskedőnk van egymás szomszédságában.

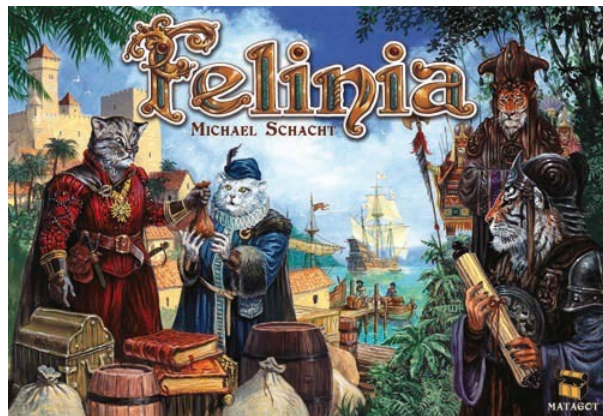
HALADÓ VERZIÓ

A haladó verzióban másik térképet használunk, ami nagyobb, több lépést tudunk megtenni a szigeten, ezért is kerülnek a játékba az ételkártyák. Ezek megszerzésével már messzebbre tudunk haladni a szigeten, több lépést tudunk megtenni. Ugyanis marad az alap három lépéses mozgás, de a nagyobb térképen azzal már nem tudunk mindent elérni, ezért kell ételkártyákat bevetni további mozgáspontok megszerzése érdekében. Hiszen ha a kereskedő nem ér el olyan tartományt, ahol van kereskedelmi lapka, akkor az visszakerül a játékoshoz, anélkül, hogy bármi hasznosat csinált volna.

A játékba bekerülnek a rejtélykártyák is. Ha ebből csak egy darabot sikerül gyűjteni, egy pontot ér a játék végén, de ha több különböző fajtát gyűjtünk, akkor fajtánként 2-2 pontot érnek. Továbbá vannak még különleges kereskedelmi lapkák, amelyek a játék végi pontozásnál kapnak nagy szerepet.

Szóval nincs igazán jelentős különbség a két verzióban, a haladó verzió kicsit taktikusabb, jobban előkerül a játék erőforrás-menedzselős része. A FELINIÁban egyébként több mechanizmus is megtalálható: munkáslehelyezés, licitálás, erőforrás-menedzselés, de hiába van benne a több fajta mechanizmus, a játék mégsem lett bonyolult, nehézkes, megmarad a komolyabb családi és a könnyedebb gamer játékok határán. Van, aki szörnyű ötletnek tartja, hogy a macskákat, mint kereskedőket rakták bele a játékba, de ez is a könnyedebb vonalat jelzi, a témája is a családi játék felé mutat. Nehezen beszerezhető játék, de ha valaki egy komolyabb családi játékkal szeretne játszani és nem idegenkedik a macskáktól, akkor ha mégis elé kerülne, bátran próbálja ki.

maat



Felinia

Tervező:

Michael Schacht

Megjelenés:

2010

Kiadó:

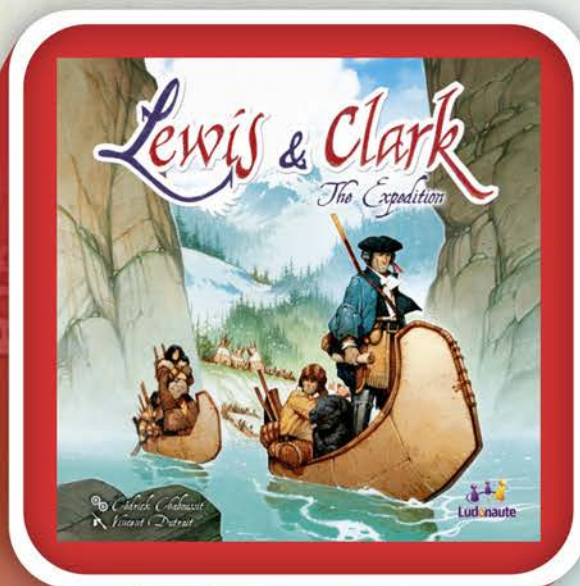
Matagot

Kategória:

licitálás, munkáslehelyezés, erőforrás-menedzselős

8+ 2-4 45-60'





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 huszonkettedik 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.





ISMERTETŐ

14+ 1-5 120'

LEWIS & CLARK

A '80-AS ÉVEKBEN HOLLYWOOD ÖNTÖTTE MAGÁBÓL A KÜLÖNBÖZŐ WESTERNFILMEKET, ÉS KI NE LÁTOTT VOLNA LEGALÁBB EGY WINNETOU VAGY OLD SHATTERHAND ALKOTÁST EZEK KÖZÜL. SOKSZOR AZ EGÉSZ CSALÁD OTT ÜLT A KÉPERNYŐ ELŐTT, ÉS IZGULTA VÉGIG A TÖRTÉNETEKET. EZEKNEK A FILMEKNEK A HANGULATÁT SOSEM FOGOM ELFELEJTENI, DE SZERENCSÉRE EZT NEMCSAK A FILMEKBEN ÉLHETJÜK ÁT, HANEM A TÁRSASJÁTÉKOK VILÁGÁBAN IS. NEVEZETESEN A SZÓBAN FORGÓ CIKKEM TÁRGYA, A LEWIS & CLARK IS EBBE A VILÁGBA KALAUZOL EL MINKET. BE KELL VALLJAM, HOGY EZ A KEDVENC TÁRSASJÁTÉKOM, ÉS ELÉG NEHÉZ OBJEKTÍVNEK MARADNOM, DE MEGPRÓBÁLKOZOM VELE.



A CÍMVÁLASZTÁSRÓL

Lewis & Clark. Khm... Elsőre mindenkinek a '90-es években a tv-ben futó „nagyszerű” Superman sorozat ugorhat be, de nem, ez nem Supermanról és a nőjéről szól. Ebben a játékban szó sincs superhősökről, szóval aki ezt várta, az csalódní fog. Akit viszont nem riasztott el a címválasztás, az egy mély taktikai lehetőségeket rejtő játékkal találja szemben magát. A játék címe ugyanis történelmi ihletésű, sztorija megtörtént eseményen alapul. Úgy esett az 1800-as évek elején, hogy az Amerikai Egyesült Államok megvásárolta Napóleontól Luisiana tartományát. Az akkori elnök, Thomas Jefferson a személyi titkárát, Mariweth Lewist és az ő hadnagy barátját, William Clarkot küldte a frissen megvásárolt terület felderítésére, akik ezzel beírták magukat a történelembe, mivel ők voltak az elsők, akik behatoltak az USA mai nyugati területére. De ennyi elég a történelemleckeiből, lássuk magát a játékot!

A DIZÁJN ÉS AMI MÖGÖTTE VAN

Amikor belépünk egy társasjátékboltba, lássuk be, elsőre azok a dobozok ragadják meg a tekintetünket, amelyek valami miatt kicsit kilógnak a sorból. Vagy azért, mert egyszerű és letisztult a grafikájuk, lásd a T.I.M.E. Storiét, vagy mert annyira szép, kidolgozott dizájnnal van dolgunk. A Lewis & Clark esetében mindenképp az utóbbi esetről beszélhetünk. A doboz és a játékelemek Vincent Dutrait keze munkáját dicsérik, aki próbálta korhűen, kicsit winnetous beütéssel és már-már festményszerűen, minden részletre figyelve ábrázolni a karaktereket. A végeredmény pedig még a legkritikusabb ismerőseim szerint is gyönyörű lett, mind a dobozt, mind a többi játékelemet nézve.

A Lewis & Clark mechanikája meghatározásánál kicsit nehéz dolgom volt, mert a szerző, Cédric Chaboussit elég komplexszé tette ebből a szempontból a játékot. Alapjába véve egy versenyjátékról beszélünk, de van benne kéz- és erőforrás-menedzselés, pakliépítés és munkás- (ez esetben indián-) lehelyezés.

A JÁTÉK MENETE

A játékot 5 fő játszhatja, de a szabálykönyvben van egyszemélyes változat is. Minden játékos egy expedíciót irányít Louisiana felfedezésére. A cél, hogy a kontinenst átszelve minél előbb érjük el a Csendes-óceánt. Ez elsőre elég egyszerűnek hangzik, amolyan Ki nevet a végén-esen, igen ám, de az útvonal nehezített szakaszokból áll. Itt egy kicsit kitérnék a játéktáblára, ami ennek megfelelően elég sok kihívást rejt magában. Az útvonalon, ahol haladunk, először egy vizes szakasz van, amin csak tutajjal tudunk haladni, aztán hegyvidék, ahol csak lóval, majd egy rövid szakaszon újra víz és hegység váltja egymást, míg el nem jutunk az utolsó vizes szakaszhoz. Természetesen nem kapsz csak úgy tutajt és lovat, ezeket nyersanyagok segítségével tudod megszerezni. Egy tutajt két fáért és egy indián barátod faluba küldéséért tudsz szerezni. Lovat pedig három különböző nyersanyagért szerezhetsz meg. A nyersanyagok a következők: fa, prém, élelmiszer és felszerelés.

Minden játékos kap hat kezdő karakterkártyát, akik segítségével vezetheted sikerre az expedíciót, illetve mindenki kap egy expedíciótáblát, amelyen dereglyék találhatóak. A játék itt is nagyon tematikus, hisz az eredeti expedíció is dereglyével és kenuval indult Louisiana felfedezésére. A dereglye egyébként az 1800-as években fontos folyami szállítóeszköz volt a maga robusztus, tömör fából készült 20-25 méteres hosszúságával és 4-5 méteres szélességével.

A kezdő karakterek érdekessége, hogy mindegyik valós személy volt, akik részt vettek az expedícióban. Ez egyébként igaz az összes egyéb, útközben megszerezhető karakterkártyára is. Minden kártya jobb alsó sarkában van egy sorszám, amit a szabálykönyvben megkeresve rövid leírást ad az adott személy expedícióban való szerepéről. A szabály azt is megadja, hogy minden tudású kezdő karakterből minden játékosnak legyen egy. A kártya hátoldala pedig az aktiváláshoz szükséges karakterszámot jelöli. Tehát nem minden kártyád alaptulajdonságát tudod felhasználni, hanem folyamatosan előre tervezned és mérlegelned kell, melyik karakter képességét használd az adott körben, és melyikét áldozod fel. Például ha prémet szeretnél szerezni, akkor a prémvadászatot kell aktiválnod. Az ő aktiválásához egy egyes szintű másik karakterre van szükséged, amit az aktiválni kívánt karakterkártyád alá helyezel képpel lefelé, így őt már nem használhatod a táborlehelyezésig. De kis rézbőrű barátunkkal is aktiválhatunk kártyát, ha nem szeretnél kártyát feláldozni. Sőt, arra is van lehetőség, hogy megduplázd vagy triplázd az aktiválandó kártyád képességét, hogy több nyersanyaghoz juss. Természetesen magasabb értékű

kártyákkal vagy több indiánnal tudod ezt megtenni, de erre a játékban nincs sokszor szükség, mert amikor valaki aktivál egy kártyát, azt a többi játékos is felhasználhatja, amikor aktiválja az ugyanazon képességű karakterét, és eldöntheti az alapján, hogy mennyi nyersanyagot vesz magához. Szóval érdemes figyelni a másik játékos készletét is.

Az expedíciós tábláinkon található dereglyéken tárolhatjuk a megszerzett nyersanyagainkat, amelyek felhasználásával kapjuk meg a szükséges erőforrásokat az expedíciónk sikeres előrehaladásához. Például a vizes szakaszon csak tutajjal haladhatunk. Viszont vigyázat, ha túl sok nyersanyagot halmozunk fel, az hátráltathat minket a táborlerakásnál,

ugyanis ha minden akcióddal végeztél, az expedíciód emberei elfáradtak, és tábort vernek éjszakára. Igen ám, de ha túl sok nyersanyagot veszel magadhoz, illetve ha van ki nem használt karakterkártyád, akkor annyit mész vissza az útvonalon, amennyit pluszban felhalmoztál, és lehet, hogy a táborodat sikerült jó messzire elhelyezned az útvonalon, de te magad sokkal visszaesel a tábor helyzetéhez képest. Ilyenkor a következő körben próbálsz utolérni magad, ami idővesztéssel jár. Ha több nyersanyagod is van, ami a táborlehelyezésnél hátráltatna, akkor van

lehetőség bővíteni a dereglyéidet a megfelelő nyersanyag beadásával és indián barátod segítségével, és így már több nyersanyagot tárolhatsz büntetlenül.

A játéktáblán a már említett útvonal mellett különböző indián táborhelyeket láthatunk, ahová munkáslehelyező technikával küldhetjük az expedíciónkhoz csatlakozott rézbőrű segítőinket. Vannak területek, ahová csak egy indiánt küldhetünk, ezzel kiszúrva a másikkal, de vannak területek, ahová több játékos is elküldheti az indiánját, és ezáltal nyersanyaghoz vagy erőforráshoz juttatjuk a csapatunkat. Amikor az indiánjaink teljesítették a táblán a küldetésüket, nem csatlakoznak vissza a csapatunkhoz, hanem a tábla közepén gyülekeznek, és csak a tolmács karakterkártyával tudjuk őket visszavenni, de nem kell az összes indiánt begyűjtenünk; mi döntjük el, hogy mennyi indiánra van szükségünk.

A tábla jobb szélén pedig különböző karakterkártyák várakoznak arra, hogy csatlakozzanak az expedíciónkhoz, ha ki tudjuk fizetni értük a táblán és a kártyán szereplő nyersanyagokat. Egyébként érdemes a kártyákat is gyűjteni, mert nagyon hasznos segítséget tudnak nyújtani az expedíciónk során.



A játékot az nyeri, aki először ér be a célba, de nem elég beérni, hanem a tábor is oda kell majd leverni, és a célnál sem lehetsz messzebb a tábortól, hanem pont ott kell állnod, vagy a tábor előtt.

ÉRTÉKELÉS

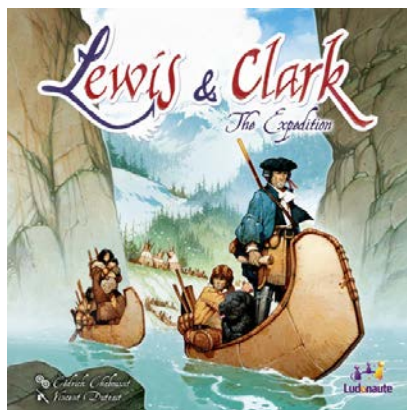
Összességében azt tudom elmondani, hogy ez egy közepes nehézségű, komplexebb játék, ahol sokat kell előre tervezni, és ügyesen kell a rendelkezésedre álló nyersanyagokat menedzselni, de akit nem riaszt el a Lewis & Clark komplexitása, az egy nagyon mély, sok taktikai lehetőségeket rejtő játékot kap cserébe.

Pro: A játék nagyon jó alaphangulatát megadja az egész játékon átívelő - és minden apró részletre kiterjedő - tematika. Értem ezalatt például a karakterkártyák valós személyeken alapuló kidolgozottságát és az expedícióban való szerepük leírását. Ezt ráadásul egy gyönyörű dizájnba csomagolva kapjuk meg. A játék nagyon sok taktikai lehetőséget rejt magában, mert sokféleképpen lehet nyerni, és emiatt nincs két ugyanolyan parti. Aki szereti az erőforrás-gazdálkodós, előre tervezős, munkáslehelyezős játékokat, nagy valószínűséggel ezt is szeretni fogja, hisz ez mindent magába ötvöz.

Kontra: A Lewis & Clark pont a játékmechanika komplexitása miatt elsőre dögös lehet, mert nagyon sok mindenre figyelni kell, és ez a kezdő játékosokat elriaszthatja. A szélesebb réteg megszólítása érdekében talán a kevesebb néha több elvét kellett volna alkalmazni. (A szabályleírásban egyébként felhívják a figyelmet arra, hogy az ötszemélyes játékot csak tapasztaltabb játékosoknak ajánlják, illetve olyan játékos ne vegyen részt az ötszemélyes játékban, aki még nem játszott vele.)

Ez tipikusan nem az a játék, ahol elolvasom a játékszabályt, és mehet, mindent értek. Itt többszöri próbálkozást és szabályolvasást követően lehet ráérezni a játék esszenciájára, amikor már nem kell mindent a szabálykönyvből néznünk, akkor viszont nagyon jó tud lenni.

besty



Lewis & Clark

Tervező:

Cédric Chaboussit

Megjelenés:

2013

Kiadó:

Ludonaute

Kategória:

munkáslehelyezős, erőforrás-gazdálkodós, pakliépítő



14+ 1-5 120'



ISMERTETŐ

ZSUGAZSÁK

7+ 2-5 10'

ÉVRŐL ÉVRE EGYRE TÖBB KÁRTYAJÁTÉK JELENIK MEG, ÉS ILYENKOR MINDIG FELMERÜL A KÉRDÉS: „LEHET MÉG ÚJ MECHANIKÁT KITALÁLNI KÁRTYAJÁTÉKRA?”. SOK ESETBEN MÁR JÓL BEVÁLT MECHANIKÁT DOLGOZNAK ÁT, ÉS ÚJ NÉVEN, SZÉP

ILLUSZTRÁCIÓKKAL DOBJÁK PIACRA, RÁFOGVA, HOGY „EZ EGY ÚJ JÁTÉK”. EZ ESETBEN AZONBAN NINCS TUDOMÁSOM EGY KORÁBBI HASONLÓ MŰKÖDÉSŰ ELŐDRŐL, ÍGY ÉN AZT MONDOM, HOGY IGENIS VANNAK ÚJ ÖTLETEK, ILYEN PÉLDÁUL A ZSUGAZSÁK.

CUKI ZSÁKOK

Eszembe nem jutott volna, hogy egy játék illusztrációjaként zsákok fognak visszaköszönni. És tessenék, itt is vannak, és igen, cukik a zsákok. A játék menete is ennek megfelelő, cuki. Semmi agyégetős dologra ne gondoljunk, tiszta munka volt a játék megalkotása, nem cifrázták. A játékosok között szétosztjuk a lapokat, és máris játszhatunk. Amikor sorra kerülünk, eldönthetjük, hogy 1, 2 vagy 3 lapot játszunk ki. A kijátszáskor figyelembe kell venni a lapokon lévő számokat, amelyek nem melleleg megegyeznek a zsákok számával, és ez alapján kell lehelyezni azokat a megfelelő helyre. Az első helyre a legkisebb 3-ast, majd öt követve a többi növekvő sorrendben, végül a sort a 7-es zárja. Így amikor minden számértékű lapból van az asztalon, sorban helyezkednek el a lapok. Amikor olyan lapot játszunk ki, amilyen már van az asztalon, azt a korábban letettekre kell rakni, mintegy oszlopot kialakítva. A játék addig tart, míg valakinek el nem fogynak a lapjai a kezéből; ekkor kezdetét veszi a számolás.

MIBŐL LESZ A PONT?

Ja, igen, a lényeg lemaradt. Amikor valamelyik lapból pontosan annyi van egy oszlopban, amennyi a lap értéke, azt elvehetjük, és az ütéseink közé tehetjük. A játék végén amennyi lapot elvittünk, annyi pontot szereztünk, s a szabálynak megfelelően feljegyezzük pontjainkat. Így a 4-es lapot akkor vehetjük el, ha pont 4 darab van egymás alatt. Ha tetszett, játszhatunk egy újabb fordulót, akár a játékoszámmal megegyező számút is, mivel egy kör maximum 5 perc, tehát 5 játékos esetén is fél óra egy teljes derbi.

ZSÁK, ZSÁK, TELI ZSÁK

Tulajdonképpen ennyi az egész, egyszerű, vicces, cuki, szórakoztató és nem melleleg gyors játék a ZSUGAZSÁK. 5 játékos esetén sokszor előfordul, hogy azt, aki a sor végén van és 4. vagy 5.

játékosként rak le, leszorítják a többiek, mivel mindig pont előlük viszik el azt, amit gyűjt. Kipróbáltam, hogy nem megyek a nagy értékekre, csak a kicsikre, de az sem vált be. Ezért mi úgy játszottuk, hogy minden újabb fordulót más kezdett, és így kiegyenlítettebb lett a végeredmény. Közleg a strandszezon és ennek a játéknak ott a helye a piknikes kosárban. Jó játékot!

dracsaba



Zsugazsák

Tervező:

Leo Colovini, Dario de Toffoli

Megjelenés:

2017

Kiadó:

Piatnik

Kategória:

ütésvívós, sorozatgyűjtős



7+ 2-5 10'



PIATNIK



ISMERTETŐ

13+ 2-5 90/60'

A STUDY IN EMERALD

AKÁRHONNAN IS NÉZZÜK, EZ A CIKK JÓCSKÁN ELKÉSETT. HA A JÁTÉK KORÁBBI VERZIÓJÁNAK MEGJELENÉSÉHEZ AKARTUK VOLNA ILLESZTENI, AKKOR MÁR 2013-BAN MEG KELLETT VOLNA ÍRNI, AMIKOR A KICKSTARTER KAMPÁNY SIKERREL LEZÁRULT. HA VISZONT AZ ÚJ, ÁTDOLGOZOTT VERZIÓ APRO-PÓJÁN AKARTUNK VOLNA ÍRNI RÓLA, AKKOR PEDIG 2015-BEN, ESSEN ALKALMÁBÓL. NINCS RÁ MENTSÉGÜNK, HOGY CSAK MOST KERÜL EZ A JÁTÉK MAGAZINUNK LAPJAIRA, HA-CSAK AZ NEM, HOGY EGY VISZONYLAG RITKA ÉS ELÉG ÖSZ-SZETETT DARABRÓL VAN SZÓ, TOVÁBBÁ AZ EREDETI VÁLTO-ZATA ÉS A KISSÉ EGYSZERŰSÍTETT ÚJ KÖZÖTT LÉVŐ KÜLÖNB-SÉGEK BEMUTATÁSA SEM ANNYIRA KÖNNYŰ. DE AMI KÉSIK, NEM MŰLIK; VESSÜK BELE MAGUNKAT EGY IGAZÁN ERE-DETI JÁTÉK VILÁGÁBA! LOVECRAFT RAJONGÓK ELŐNYBEN!

Érdemes megemlíteni, hogy az eredeti CONAN DOYLE mű magyar kiadásának örömét egyes változatokban egy fordítási hiba árnyékolta be. Az A STUDY IN SCARLET szövegszerkesztésben a study, mint tanulmány magyarul kevésbé értelmes eredményt ad ki (Bíborvörös tanulmány), ezért volt, aki az angol szó másik jelentésével próbál-kozott, a szövegösszefüggést elegánsan kihagyva; ez volt a [Bíborvörös dolgozószoba](#) címváltozat korszaka. Ha valakit részletesebben érdekel a téma, javasoljuk a [Leiter Jakab blog](#) idevágó beszélgetésének olvasgatását. Értelemszerűen GAIMAN műve is a SMARAGDZÖLD TANUL-MÁNY címet viseli.

HOL JÁRUNK?

A lovecrafti életmű – szerény személyes véleményem szerint – egyike a 20. század egyik legfigyelemreméltóbb irodalmi teljesítményeinek. Az a stílus, ahogy a szerző az angol nyelvvel bánik, és az az eredeti látásmód, ahogy a világot ábrázolja, méltán tette híressé, még ha ez a hírnév életében nem is jutott ki neki elégséges mértékben. De hát tudjuk, ez a lángelmék keresztje...

Azóta is sokan sokféleképpen próbálják utánózni a Mester stílusát, hol jobban, hol silányabban. A rajongók több olyan kiadványt is elérhetnek, amelyben az életmű tisztelői megpróbálják bemutatni, hogy Lovecraft eszméje továbbél. Magyarországon a [BLACK AETHER](#) ápolja magas szinten a hagyományt, és gondolja tovább az eredeti narratívát; külföldön tucatnyi gyűjteményes kötet kapható, amelyekben lovecrafti ihletésű írásokat találunk. Ezen utóbbiak egyike a NEW CTHULHU – THE RECENT WEIRD. Ennek első kötetében (Paula Guran szerk., 2011) jelent meg többek között – bár nem elsőként itt – NEIL GAIMAN novellája, az [A STUDY IN EMERALD](#).

NEIL GAIMANról egyébként az a pletyka járta, hogy anno ellenezte, hogy művéből játék készüljön. Ezt cáfolni látszik egy [MARTIN WALLACE-szal készített interjú](#), amelyben a játékszerző közli: az író ügynökén keresztül igent mondott az ötletre. Érdekesség, hogy a játék dobozában főhelyén, a felső részén szerzőként GAIMAN neve szerepel, és csak alul találjuk WALLACE-ét, mellesleg kisebb betűmérettel. Furcsa!

Gyakorlott Sherlock Holmes-fanok számára ismerős lehet a címválasztás, csak a színválasztás gyanús: az eredeti novella címe



A STUDY IN SCARLET és főhőse a Baker Street híres nyomozója. A GAIMAN-féle novellában szintén szerepel Holmes, a korszak is ugyanaz (1882-t írunk), de a háttérrel adó világ teljesen más. Mivel a játék is ebben a világban játszódik, egy kicsit térjünk ki erre.

A játék sztorija szerint a Mérhetetlen Vének – ellentétben Lovecraft eredeti elképzelésével – nem várnak, nemcsak közelednek felénk, nem szunnyadnak rejtekükön stb., hanem nagyon is itt vannak köztünk, sőt mi több: ők uralják a világot. 700 éve érkeztek, és legyőzve az embereket, elfoglalták a világ uralkodóházainak trónjait, ők adják a világ koronás főit (már amelyiknek van feje...). Furcsa mód ez a világ – annak ellenére, hogy több száz éve a Vének uralma alatt él és fejlődik – nem lett gyökeresen más, mint amit mi ismerünk, legalábbis a 19. századi London nem.

Az utcákon sétatálcás urak és kalapos hölgyek parádézna, lovaskocsik szállítják utasaikat, és a viktoriánus Anglia minden hozzávalója megtalálható itt. Kivéve, hogy maga Viktória királynő (itt Victoria Gloriana) nem egy éltes matróna, hanem egy Vén, akinek a megpillantása is örületbe tud kergetni.

A világ két részre szakadt: vannak, akik támogatják a fennálló rendet (ők a Lojalisták), és vannak, akik vissza kívánják hozni az emberek uralmát, és ezért titokban felkelést készítenek elő (ők a Helyreállítók – bocsánat a rossz fordításért, de a Restorationist kifogott rajtam!).

A novella főhőse egy nyomozó és annak hűséges társa. Nyomoznivaló márpedig van bőven, mivel az egyik ifjú Mérhetetlen Vént, Franz Drago of Bohemiát brutálisan meggyilkolták, miközben minden bizonnyal beteges vágyainak hódolt egy bérlakásban. Személyes bosszú, netán egy közelgő felkelés első jele? Semmiképpen nem szabad félvállról venni, ezért a hagyományos és korlátozott eszközökkel (odamegyünk és vallatunk) operáló Scotland Yard kénytelen egy ismeretlen nevű Consulting Detective-et igénybe venni. A novella a detektív és társa hajszáját mutatja be, fordulatosan, élvezetesen. **És ez itt a spoiler helye:** míg a karakterek bemutatása során (magas, szikár nyomozó, zömök, erőteljes testalkatú társ) végig abban a hitben élünk, hogy itt Holmes, a lojalista nyomoz a gyilkos felkelők után, csak az utolsó bekezdések egyikében derül ki, hogy Sherlock valójában maga a gyilkos, és aki utána és Watson után lohol – és zsenialitása ellenére mindig egy lépéssel le van maradva – az nem más, mint ősellensége, Moriarty professor.

Az előtörténet ilyen részletes, már-már túlzottan aprólékos ismertetése nem annyira a játékmechanika megértéséhez, mint inkább a játék hangulatának átéréséhez szükséges – márpedig a hangulat itt az egyik legfontosabb elem. Ezt a szerző is hangsúlyozza a szabálykönyvben, amikor a miliót a szocialista, anarchista mozgalmak felbukkanásával, a robbantásos merényletek megjelenésével, a titkos társaságoktól, titkos ügynököktől és egy picit idegen elemként zombiktól hemzsegő korszakként illusztrálja. Egy tény: ilyen környezetben sem sok társas dicsekedhet.

JÁTÉKRA FEL!

Isteni szerencse, hogy egy olyan korban élhetünk, amikor LOVECRAFT szerzői jogai lejártak, így bárki bármilyen átdolgozásban prezentálhatja azt, amit neki a Mester művei jelentenek, ha ihletet kapott belőlük. MARTIN WALLACE is beállt a sorba (ami napról napra egyre nő, ha csak a magazin hasábjain bemutatott játékokat vesszük alapul: [RISE OF CTHULHU](#), [ARKHAM HORROR: THE CARD GAME](#), [ELDRITCH HORROR](#)), és megalkotta a maga Cthulhu játékát.

Amihez WALLACE nyúl, az általában siker lesz, de legalábbis az értők körében elismerést arat. BRASS (aminek nemrég ért véget rendkívül sikeres [KS kampánya](#)), [A FEW ACRES OF SNOW](#), [RISE OF EMPIRES](#), [ONWARD TO VENUS](#) és még hosszan sorolhatnánk. Mi a titok? Összetett játékmenet, jó kapcsolat tematika és mechanika között, és sok esetben pakliépítés.

Mit tud tehát az A STUDY IN EMERALD? Bemutatjuk először a régi verziót, értékeljük azt, majd az újat ugyanígy, és mérleget állítunk.



AZ A RÉGI JÓ JÁTÉK!

Kezdjük a felállással! Adva van egy tábla, ez Európa térképét ábrázolja, amiből azonban édeskeves látszik, mert a sok akció- és kártyahely gyakorlatilag az egészet lefedi; a Bretagne-félsziget látszik ki talán egyedül, onnan tudni, hogy az alap nem egy firkálmány volt. Szegény grafikus, aki részletesen kidolgozta a táblát, talán maga sem sejtette, hogy ez lesz a műve sorsa. A kártyahelyek többsége egyúttal helyszín is, amelyeket útvonalak kötnek össze; magukon a kártyahelyeken adatok, ikonok, körülöttük csápok, indák, hullámok; gyakorlatilag kifolyik az ember szeme, mire megtalál valamit. Előre bocsátom, hogy az új verzió táblája lényegi egyszerűsítéssel ment át.

A közös játéktér feltöltésekor a városokra felkerülnek az akciókártyák (játékoszámtól függően, illetve a legfelső felfordítva), egy pakliba a városkártyák, a tábla mellé egy pakli állandó hatáskártya és mellé felcsapva 2 darab, illetve ügynökjelölők, épelméjűség-jelölők, biztonságjelölők, blokkolókorongok és zombik. A játékosok egy-egy korongja a győzelmi pontsávrá kerül, illetve a háború- és forradalomsávkra egy-egy semleges korong.



Ez a játék tipikusan az, aminek a szabálya pofonegyszerű, a lényege pedig a részletekben van: a kezdetben lévő kártyákat használva hajts végre 2 akciót! Jó, de mit? És miért?

A miértre a választ a titkos identitáskártyák adják, amelyekből mindenki kap egyet. Ő megnézheti, a többiek persze nem; ez határozza meg, hogy az illető lojalista vagy helyreállító, vagyis hogy védi vagy támadja a Véneket. Még hozzá amíg lehet,

titokban, mert nem tudni, hogy a többi játékos milyen oldalon áll, holott ha tudnánk, még akár össze is dolgozhatnánk. Fogunk is, de majd csak a játék későbbi fázisában, mert az elején, ha jól csináljuk, teljes a homály.

Induláskor minden játékos kap befolyáskockákat (kezdésnek hatot), kontrolljelölő korongokat, 1 főügynökjelölőt, játékoszámtól függően kettős ügynök-lapkákat és 10 kártyát. A főügynök jelölőjét mindenki lerakja egy általa választott kártyára, majd elkezdődik a játék. A pakliépítés szabályai szerint mindenki felvesz 5 kártyát, majd ha végrehajtotta fejenként 2 akcióját, az ehhez használt kártyákat eldobja, ezzel képez egy dobópaklit, és köre végén kezét 5-re kiegészíti. Minden, az akciók során megszerzett kártyáját a dobópaklira teszi, ahonnan csak akkor forog vissza az új lap keverés után a kezébe, ha az eredeti húzópakli kiürült.

Nagy a kísértés, hogy végletesen közelítsem meg a választható akciók leírását: vagy felsorolom őket és passz, vagy belemegyek a tucatnyi részlet mindegyikébe és menthetetlenül elveszek bennük. Arany középut? Próbáljuk meg! Tehát a választható akciók (természetesen mindegyik akkor, ha a megfelelő kártya a kezünkben van, és azt kijátsszuk magunk elé):

- » Befolyáskockák lerakása: a kártyáinkon lévő kockák számával egyező befolyáskockát rakhatunk az egyik felfordított akciókártyára, vagy egy állandó hatáskártyára, vagy egy város mezőjére. A cél egyértelmű: területi többség elérése, mivel ekkor miénk lehet az így uralt kártya. Hogy ezzel ne tudjunk visszaélni (azaz lerakunk első akcióként sok kockát, majd konstatáljuk, hogy mi vagyunk többen és második akcióként elvisszük a kártyát), azért a következő lehetséges akció, a
- » Kártya elvétele csak körünk első akciójaként hajtható végre. Azaz, ha többségünket sikerült addig megőrizni, amíg újra ránk nem kerül a sor. A konfliktus garantált. Többségünk számításakor ügynökünk egy befolyáskockának tekintendő. Ha akciókártyát vittünk el egy városból, akkor a következő ott lévő felfordítjuk, a megszerzett kártyát a dobópaklira tesszük. Ha ügynökkártyát vittünk el, akkor az ügynöklapkát a városra tesszük, majd arra kerül a kontrolljelölő korongunk (az ügynök a miénk). Ha városkártyát vittünk el, egy saját színű kontrolljelölő korongot a városra teszünk. Ha pedig állandó hatáskártyát, akkor azt magunk elé tesszük (tehát nem a dobópaklira, itt megtörik a pakliépítő logika).
- » Befolyáskocka vásárlása: a kezdeti 6 kocka hamar kevésnek bizonyul, a készletből aranyért (ami megint csak a kártyákon van) vehetünk újakat.
- » Befolyáskocka visszavétele: ahány kockajel van a kijátzott kártyáinkon, annyit visszavehetünk a tábláról, és újra elérhető készletünkbe tehetjük.
- » Ügynök mozgatása: ügynökeink járják a világot, méghozzá annyi aranyért, amennyi a városokat összekötő útvonalakon fel van tüntetve. Elvégre lehet, hogy egy akcióhoz ügynökre van szükségünk egy adott helyen.
- » Kettős ügynök felfedése: ha nálad van egy olyan ügynök lapkája, amihez tartozó ügynök valaki másnak az ellenőrzése alatt van egy városban, akkor felfedheted a lapkádát, magyarul kiléphetsz a fénybe és szétkürtölheted, hogy játékosársad eddig súlyos tévedésben volt, mert az ügynöke valójában a tiéd. Ekkor kontrolljelölő korongját kicserélitek a tiédre.

- » Kártyák eldobása: gyorsíthatjuk a lapok pörgését, ha eldobjuk őket, viszont az új lapok kézbe húzása a körünk végét jelenti, azokat már csak akkor játszhatjuk ki, ha újra mi kerülünk sorra (jól is néznénk ki, ha így lehetne lapokat cserélni!).
- » Passzolás: ahogy a szabálykönyv írja: „*Pihenj egy kicsit, és élvezd a környezetet!*”



Ha valaki játszott már a játékot, biztos feltűnt neki, hogy 2 akció leírása kimaradt, aminek az az oka, hogy egyenként megérnek egy misét.

Az ismertető elején szó volt a háború- és a forradalomsávokról. A leírás szerint a lojalisták háborút készítenek elő, hogy az ezáltal gerjesztett örületből szerzett energiákkal interdimenzionális portálokat megnyitva újabb Véneket hozzanak a Földre. A lojalisták tehát a háborúsávon érdekeltek a jelölő előremozgatásában. A helyreállítók viszont igyekeznek megtörni a Vének hatalmát, ezért egy forradalom kirobbantásában – és a forradalomjelölő mozgatásában – érdekeltek. Az itt elért pontok lényege, hogy ezek majd hozzáadódhatnak az egyes oldalak játékosainak győzelmi pontjaihoz, de csak a játék végén.

A másik, amiről nem volt szó, az a kártyaakció. Ha a kártyát nem azért játsszuk ki a kezünkéből, hogy az azon szereplő szimbólumokat használjuk, akkor a rajta lévő szöveges akciót is végrehajthatjuk, de egyszerre csak az egyiket. Ezek között a legváltozatosabb lehetséges akciót találjuk, talán nem is érdemes elkezdni a felsorolást, mindenkinek a fantáziájára bízom. Egyet azonban mégis ismertetni kell, ez a merénylet.

Egy Vént vagy egy ellenséges ügynököt lehet megölni úgy, hogy saját ügynökünket vagy egy bérgyilkost használunk ehhez. Az ügynöknek a célszeméllyel azonos városban kell lennie, és kártyáinkon legalább annyi bombapontot kell kijátsszanunk, mint a Vén, vagy ügynöknél a város bombaértéke. Lojalisták ugyanezzel a mechanizmussal a Vént biztonságba helyezhetik, ilyenkor egy biztonságjelölőt teszünk a rusnya féregre, és onnantól nem lehet felrobbantani őt. Sajnos... A sikeres merénylet jutalma nem egy életfogytiglani börtönbüntetés, csak pár győzelmi pont.

Több fontos részletet ki kell hagynunk az ismertetőből, ami már most túl hosszú, de ez kihagyhatatlan: az épelméjűség-jelölők. Egyes akciók (pl. merénylet egy Vén ellen) annyira igénybe veszik a játékos mentális erejét, hogy húznia kell egy épelméjűség-jelölőt. Ha ezek közül összegyűjt 3 „örült” feliratút, fel kell

fednie titkos identitását. Ehhez kapcsolódik az egyik kedvenc állandó hatáskártyám: ha nálunk van Sigmund Freud, akkor csak 5 darab „őrült”-jelölő összegyűjtése után kattanunk be. Hiába, a klasszikus pszichoanalízis csodája!

A játéknak akkor van vége, ha vagy a háború, vagy a forradalom jelölője elér a sáv tetejére; ha egy játékos eléri a játékoszámtól függő győzelmi pontot; ha egy helyreállító játékos főügynökét meggyilkolják; vagy ha mind a 8 zombi a táblán található.

Ekkor kiosztjuk a győzelmi pontokat, már amelyeket eddig nem kaptak meg a játékosok (eddig csak az uralt városokért, a meggyilkolt/biztonságba helyezett Vénekért és a Necronomicon kártyáért lehetett pontot kapni). Minden lojalista megkapja a háborúsávon jelölt pontokat, az általa uralt vámpírokért 1-1 pontot, a megölt helyreállítók utáni pontokat és a Yog-Sothothnak feláldozott saját ügynökök utáni pontokat. A helyreállítók megkapják a forradalomsávon jelölt pontokat, az uralt ügynökök utáni pontokat és a megölt Vének után extra pontokat, ha nálunk van a Fekete kéz kártya.



És most azt hiszitek, hogy az nyerte a játékot, akié a legtöbb pont, igaz? Ezek után még mindig ezt gondoljátok? Haha, akkor nem ismeritek Wallace mestert! Ugyanis először megnézzük, kié a legkevesebb pont, és ő hová tartozik, mert az az oldal egy az egyben kiesett! Bukta! A győztes pedig a megmaradt oldalról a legtöbb pontot szerző. Dupla vagy semmi, a leggyengébb láncszem rántja magával a többieket. Ugye, ugye, tetszettek volna összefogni!

MILYEN JÁTÉK EZ MÁR?

Jóóó! De tényleg, nagyon jó. Elképesztő változatosságot hoznak az alternatív célok, az alternatív játékvég-feltételek és hogy egy ideig titkos identitással játszunk, még hozzá feltehetően teljesen eltérő célokat követve. Az általam eddig játszott gamer játékok közül ez volt az, amiben a legváltozatosabb helyzetek fordultak elő. Volt, hogy 2,5 óra alatt jutottunk oda, hogy egyikünk nagy nehezen elérte a játék végét jelentő győzelmipont-szintet. Volt, hogy alig 1 óra alatt sikerült elég ügynököt legyilkolni, és véget ért a játék. Lehet a merényletekre ráerősíteni, de lehet megfontoltan, a városokat elfoglalva „építkezni”, és pontokat szerezni. Rengetegféleképpen lehet játszani a STUDYt, ami ideális esetben szép lassan fejlődik ki (mint a pakliépítő játékok úgy általában), és ritka együttállásokat is tud produkálni.

DE MIÉRT KELLETT HOZZÁNYÚLNI?

Az eredeti játék hamar a gyűjtők kedvencévé vált, viszont a szerző nem tervezte az újranyomást, sőt, kategorikusan elhatárolódott tőle. Minden bizonnyal a játék összetettségéről kialakult általános vélemény is eljutott hozzá, és ezt kombinálva az üzleti megfontolásokkal feltételezéseim szerint úgy határozott, hogy itt az ideje az egyszerűsített változat piacra dobásának. Ez meg is történt, 2015-ben. A változtatások lényegileg érintették a játékmechanikát és az összetevőket.



Teljesen átterveztek a táblát, nyom nélkül kiiktatták a városok közti útvonalakat. Ehelyett a megfelelő kártyával bárhová lehet utazni.

Kidobták a kontrolljelölő korongokat, amik helyett most már csak az ügynökeink és a befolyáskockáink maradtak. Apropos, ügynökök: kukába kerültek a főügynök-lapok, illetve egyáltalán nem maradtak ügynöklapok, helyettük színes fa figurák jelképezik az ügynököket. Teljesen megszűntek a kettős ügynökök, így a másik játéktól most már nem lehet elvenni az ügynökét. Mivel minden ügynök egyforma lett, ezért megszűnt az is, hogy egyesek csak uralkodót, mások csak ellenséges ügynököket tudnak megölni. Cserébe viszont mindenki két ügynököt rakhat le a játék kezdetén, nem csak egyet, mint eddig.

Kiiktatták a külön pakliból elvihető állandó hatáskártyákat és a városok uralásáért elvihető városkártyákat, ezek bekeverésre kerülnek a városokra lerakandó akciókártyák közé. A Vének viszont stabil táblamezők helyett kártyákon tanyáznak, és csak akkor támadhatók, ha éppen az adott helyen felfordításra kerül a lapjuk; igaz, ilyenkor a városmezők mellé helyezzük őket.

Megszűntek a blokkolókorongok (amelyekkel egyes kártyákat lehetett blokkolni a többiek elől), az épelméjűség-jelölők húzása helyett pedig kockával kell dobni. Örület dobása esetén nem lapkát gyűjtünk, hanem ellenkezőleg, a kezdésként kapott 3 jelölőnk egyikét elveszítjük. A kártyákról eltűntek az aranszimbólumok, nem lehet tehát vásárolni/fizetni a játékban.

Teljesen kivették azt a szabályt, hogy egy ügynök csak akkor támadható merénylettel, ha léte már ismert a hatóságok előtt, ami a régi játékban azt jelentette, hogy már legalább egy győzelmi pontot szerzett. Néhány akciókártya is áldozataul esett a nagy egyszerűsítésnek: Bismarck például elvesztette szinte szuperhősi képességeit, Cthulhu is gyengébb lett, Sigmund Freud pedig pont azt a hatását nem birtokolja már, amiért imádni lehetett az öreget. Helyette új dizájnt kaptak a kártyák, ami néhol jó, néhol kevésbé, de a korábbi lapok stílusát, eleganciáját visszasírjuk.

Az új játékban külön ikon van arra, ha kártyát akarunk felvenni (igen, ehhez előbb kártyát kell kijátszani), illetve az ügynökök mozgása is kártya kijátszásával történik. Cserébe egy ilyen kártyával akárhová elutazhat az ügynökünk. Ha a felvett kártyán ügynökikon van, akkor egy ügynök figuránk lekerül arra a városra, ahonnan a kártyát felvettük, ez lett tehát az a mechanizmus, amivel új ügynökünk a táblára kerülhet.

Végül megjegyzésre érdemes, hogy a korábbi szabály, miszerint a legkevesebb pontot gyűjtő játékoskal azonos oldal kiesik a játék végén, eltörlésre került. Helyette az ehhez az oldalhoz tartozók 5 pontot levonnak a pontjaikból, és az nyer, aki az így kialakult eredmény szerint a legtöbb pontot szerezte.

ÉS AZ EREDMÉNY?

Jó lenne még többet játszani az új verzióval, hogy egy stabil véleményem kialakulhasson, de már most látszik, hogy a játék – persze a tervezői szándéknak megfelelően – egyszerűbb lett. Ezzel együtt kevesebb a titkosság benne, és a játékidő is rövidült. Teljesen reális, hogy 4 fővel 1 óra alatt lemegy egy parti. Hiányzik a kettős ügynökök által keltett folyamatos bizonytalanság, illetve az olyan helyzetek, amikor például egy merénylet elkövetése előtt egy másik játékos totálisan keresztülhúzza a számításainkat azzal, hogy felfedi: bombával kitömött ügynökünk valójában neki dolgozik, és épp feldobni készül kapcsolatait, hogy átálljon a másik oldalra.

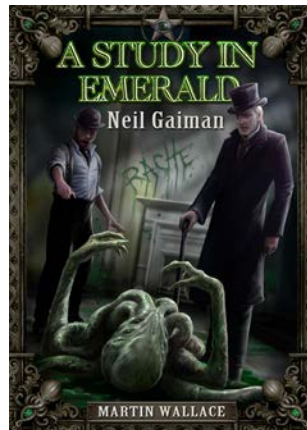
Azáltal, hogy minden kártya (akció, város, állandó hatás) egy pakliba került, a választási lehetőségek száma csökkent, ami viszont cserébe pörgeti a játékmenetet. Ugyanígy gyorsít az is, hogy nincsenek blokkolókorongok, amelyekkel egy-egy körre lezárhatunk mások elől választási lehetőségeket. Ennek nem is lenne értelme, különösen a mostanra már egyébként is lecsökkentett opciók között. A pénz kivétele kevésbé előrelátó tervezésre sarkall; ami viszont szerintem pozitív, az az utazás megkönnyítése. A játék kinézete, stílusa modernebb, emiatt viszont szerintem kevésbé adja vissza a 19. századi hangulatot.

Összességében a játék áramvonalasabbá vált, a ráncfelvarrás elmozdította a könnyebben játszható társasok felé, viszont mégsem került át családi kategóriába. Elhagyta azonban azokat a jellegzetességeit, amik miatt a gamerek körében kultuszjátékká vált. Tipikusan két szék között a pad alá esett.

Mára már közhely, hogy azok a játékosok, akiknek megvan a régi, többségében ragaszkodnak hozzá, és a BOARDGAMEGEEK GeekMarketen a 200 dolláros ár az általános. Az új játék megjelenése után nem sokkal egy gyakran idézett mondat jelent meg a BGG fórumán, amit a legtöbb gamer bemásolt, ezáltal kifejezve véleményét. A mondat így hangzott: „I'm so lucky I got the vastly superior 1st edition and I'm never parting with it.” – ami magyarul így hangzik: „Annyira szerencsés vagyok, hogy birtokomban van a lényegesen kiválóbb első kiadás, és soha nem válok meg tőle.”

Ezzel a megállapítással én is egyetértek.

drkiss



A Study in Emerald

Tervező:



Megjelenés:
2013/2015



Kiadó:

Kategória:
pakliépítő, akcióválasztós

13+ 2-5 90/60'



ISMERTETŐ

10+ 2-4 60-90'

THE PILLARS OF THE EARTH

KEN FOLLETT SIKERES BRIT ÍRÓ, AKINEK TÖRTÉNELMI KALANDREGÉNYEIBŐL ÉS NAPJAINKBAN JÁTSZÓDÓ KRIMIJEIBŐL MÁR TÖBB MINT 100 MILLIÓ PÉLDÁNYT ADTAK EL VILÁGSZERTE. EGYIK LEGNÉPSZERŰBB REGÉNYE AZ 1989-BEN MEGJELENT KATEDRÁLIS. A KÖNYVBŐL 2010-BEN KÉSZÍTETEK EL EGY NYOLC RÉSZES FILMSOROZATOT, AMELYET RÁADÁSUL RÉSZBEN MAGYARORSZÁGON FORGATTAK. DE ITT A TÁRSASJÁTÉKVILÁG GYORSABB VOLT, UGYANIS MICHAEL RIENECK ÉS STEFAN STADLER 2006-BAN KÉSZÍTETTKÉ EL A THE PILLARS OF THE EARTH JÁTÉKOT A REGÉNY ALAPJÁN. KETTEJÜK KÖZÜL MICHAEL RIENECK A NEVESEBB ÉS A TÖBB JÁTÉKKAL RENDELKEZŐ SZERZŐ, DE LEGNAGYOBB SIKEREIT ([CUBA](#), [SANTIAGO DE CUBA](#)) UGYANCSAK STEFAN STADLERREL KÖZÖSEN KÉSZÍTETTE.

KEN FOLLETTNEK KOMOLY RAJONGÓTÁBORA VAN MAGYARORSZÁGON IS, BELESZÁMÍTVA MAGAMAT. SZERINTEM IS AZ EGYIK LEGJOBB KÖNYVE A KATEDRÁLIS, AMELY A XII. SZÁZADI ANGLIÁBAN JÁTSZÓDIK, KINGSBRIDGE-BEN, ÉS A CSELEKMÉNY EGY BENCÉS KOLOSTOR ÉPÍTÉSE KÖRÜL ZAJLIK. RENGETEG ÉRDEKES KARAKTER TALÁLHATÓ A REGÉNYBEN: TAMÁS, ILONA, ALFRÉD, MÁRTA, FÜLÖP, WALERAN, WILLIAM STB. AZ ÍRÓ MŰVEIRE JELLEMZŐ, HOGY TÖRTÉNELMI REGÉNYEIBEN REALISZTIKUSAN ÁBRÁZOLJA A KORT, Ahol az játszódik. Itt sincs ez másként, bepillantást nyerünk a sötét középkor világába, a korabeli keresztény egyház működésébe; annak sötét és világos oldalát két teljesen eltérő karakter, egy okos és törekvő szerzetes és egy agyafúrt pap mutatja meg.

„AZUTÁN KÉSŐBB RÁJÖTT, HOGY NEM ELÉG, HA A KATEDRÁLIS FALAI MEGFELELŐEK, TÖKÉLETESEKNEK KELL LENNIÜK.”

Talán nem túlzás, ha az ismertetőt egyből a játék külsejével kezdem. Nem tehetek róla, de én imádom MICHAEL MENZEL munkáit: DOMINION, STONE AGE, BRUGGE, ROCOCO, csak hogy néhány ismertebbet említsek. A tábla és a kártyák itt is az ő munkáját dicsérik. A központi tábla, amelyen egy tipikus MENZELES grafikát látunk, uralja a játékot és egyben uralja a játékunk elhelyezésére szolgáló asztalt is. A középpontban az épülő Katedrális áll, ehhez egy út vezet a püspöki széktől kezdve az apátságon, kőbányán, királyi udvaron, piacon keresztül, amely logikusan és praktikusán halad végig a játék egyes lépésein. Ha ehhez hozzávesszük a felépítendő Katedrális makettjét, máris könnyebben beleélhetjük magunkat a játék középkori hangulatába.



A játék témájának megfelelően a játékosok építőmesterek alakítanak, akiket a király bérelt fel a Katedrális építésére. Mindenkinek vannak munkásai és mesteremberei, akik segédkeznek neki. A Katedrális négy építőanyagból épül fel: homok, kő, fa és fém. Ezeket kell majd megszereznünk és felhasználnunk az építkezéshez, győzelmi pontok érdekében.

„HISZEN A KATEDRÁLIS AZ ISTEN SZÁMÁRA KÉSZÜL, ÉS AZ ÉPÍTMÉNY OLYAN HATALMAS, HOGY A FALAK LEGKISEBB ELHAJLÁSA, A MEGKÍVÁNT TÖKÉLETES SZABÁLYOSSÁGTÓL VALÓ LEGKISEBB ELTÉRÉS VÉGZETESEN MEGGYENGÍTHETI A SZERKEZETET.”

A játék 6 fordulón keresztül tart, és minden forduló három fázisból áll. Az első fázisban a játékosok elküldik dolgozni a munkásaikat, hogy fát, homokot és követ termeljenek, illetve mesterembereket fogadhatnak fel pénzért. 10 munkásunk van, akik a tábla alá kitett kártyákat tudják elfoglalni, hogy homokot, követ illetve fát szerezzenek nekünk. Ha van olyan munkásunk, akit nem akarunk itt felhasználni, azt elküldhetjük a kallómalomba (a gyapjából készült szövetanyagok nedves állapotban való tömörítésére szolgáló, vízi energiával működő gép) pénzt szerezni.



Kezdetben mindenki három ugyanolyan mesteremberrel rendelkezik, akik a nyersanyagokat beépítve a Katedrálisba győzelmi pontokat szereznek. Minden kör kezdetén kettő mesterember felfogadható pénzért, persze ezek a később előkerülő mesteremberek sokkal hatékonyabbak, kevesebb nyersanyagból is több pontot tudnak csinálni. 5 mesteremberünk lehet, ha egy hatodikat akarunk felfogadni, akkor egyet el kell bocsátanunk.

Na, itt pár szót említenék a szabályokról. A szabálykönyv érthető, a játék mechanikája jól felépített, könnyen megérthető, tanítható, de a mesteremberekkel kapcsolatban vannak külön szabályok. A habarcskészítő nélkül a kőműves nem tud dolgozni (nem szerezhető vele győzelmi pont); a kőfaragó nélkül nem adható el kő a piacon; ács nélkül nem vásárolható fa a piacon. Ezek nincsenek feltüntetve a kártyán, többször meg kell nézni a szabályban, hogy mi mire vonatkozik, különösen mert a kártyákon a mesteremberek nevei német vagy angol nyelven vannak, és több hasonló foglalkozású van. Ebben segíthet a mostani mellékletünk: a játék teljes kártyakészlete magyarul. A korlátozások nem annyira vészesek, hogy ezeknek a szabályoknak legyen értelmük, így az elegáns, egyszerű szabályt véleményem szerint feleslegesen bonyolították meg. Persze kis odafigyeléssel követhetőek a korlátozások, de nincs igazi jelentősége a játék menetében, talán inkább a tematikát akarták ezzel növelni.



„NEM ÉRTETTE MEG, MIÉRT VONZZA ŐT ANNYIRA A KATEDRÁLISÉPÍTÉS: A MUNKA MEGSZERVEZÉSÉNEK NAGY ODAADÁST IGÉNYLŐ BONYOLULTSÁGA, A SZÁMÍTÁSOK SZELLEMI KIHÍVÁSA, A FALAK PUSZTA MÉRETEI ÉS AZ ELKÉSZÜLT ÉPÜLET LÉLEGZETELÁLLÍTÓ NAGYSÁGA ÉS SZÉPSÉGE. TAMÁS, MIUTÁN MEGÍZLELTE EZT A BORT, NEM ÉRHETTE BE MÁSSAL.”

A második fázisban az építészeinket kell lehelyeznünk. Mindenkinek van három építész, amelyeket bedobálunk egy zsákba és egyesével kihúzzuk őket, hogy lerakjuk a játéktábla akciómezőire. A legelső építész lehelyezéséért 7 aranyat kell fizetnünk. Ha kifizetjük, akkor mi helyezhetünk le elsőnek, ha nem fizetünk, hanem passzolunk, akkor kihúzzuk a következő építészt, akit 6 aranyért lehet letenni és így tovább, míg minden építészt ki nem húztunk a zsákból. Utána húzási sorrendben lerakjuk azokat az építészeket, amelyeknél a játékos korábban passzolt, de ezek lehelyezéséért már nem kell pénzt fizetni.

A harmadik fázisban pedig végigmegyünk a térképen az 1-től a 14. akcióhelyig és ekkor fogjuk a lehelyezett építészeinket és munkásainkat, valamint az előttünk lévő mesterembereket dolgoztatni. Az 1. helyen egy eseménykártyát hozunk játékba, amely lehet kedvező vagy kedvezőtlen. Ha valaki az egyik építészt a 2. helyre, a püspöki székre rakta, akkor a kedvezőtlen esemény hatásától mentesül, kedvező esemény esetén pedig kap egy nyersanyagot a piacról.



A 3. helyen jutunk pénzhez a kallómalomhoz küldött munkásaink után. Ha valaki a 4. helyre rakott le építészt, akkor megkapja az ide kihelyezett két előnykártya egyikét. Az 5. helyen győzelmi pontokat kapunk a kolostorban. A 6-8. helyen megszerezzük a nyersanyagainkat az első fázisban elküldött embereink után.

A 9. hely a királyi udvar; aki ide küld építészt, mentesül a királynak fizetendő adó alól, amelyet egy kockával dobunk ki és 2-5 arany között változhat a mértéke, illetve az első építész, aki itt van, kap egy ércet. Az érc ritka a játékban, mert a piacon nem lehet ércet vásárolni. Úgyhogy ide akkor is jönnünk kell, ha van elég pénzünk kifizetni az adót, de ércre van szükségünk a mesterembereink miatt.

A 10. helyen Shiring városában mesterembereket lehet felbérelni, úgy, mint az első fázisban, de itt nem kell pénzt fizetni érte, ellenben ide kell küldeni értük egy építészt. A 11. hely még mindig Shiringben van, de már a kastélyban, ahol két embert tudunk felfogadni, hogy a következő körben több munkással tudjunk nyersanyagot termelni. A 12. helyen Kingsbridge piacán tudunk nyersanyagokat venni és eladni.

A 13. maga a Katedrális építkezése. Itt tudjuk a megszerzett nyersanyagokat a mesteremberek segítségével pénzzé és győzelmi ponttá váltani. A 14. helyen pedig a kezdőjátékos-jelzőt szerezhethetjük meg. Ha nem rakunk ide építészt, akkor a kezdőjátékos-jelző automatikusan átkerül a szomszéd játékoshoz. Ennek az akcióhelynek csak három-négy játékosnál van igazán értelme, mert a szabály semmilyen kitéltet nem tesz

két játékos esetén. Tehát semmilyen szűkítés nincs, ugyanazon a táblán, ugyanazokal a kártyákkal játszunk. A legtöbb játék valamiféle korlátozást alkalmaz két játékos esetén, ritka az olyan játék, amely nem tartalmaz módosítást, mint például a Kingdom Builder.

Az első két fázis egy kicsit hosszabb, a harmadik fázis 14 pontján nagyon gyorsan áthaladunk, ehhez nagy segítséget ad a játéktábla. A játék hat fordulóig tart, amit egyrészt a játékba hozott mesterember-kártyák hátlapján feltüntetett számok segítségével, másrészt a Katedrális látványos felépítésével könnyen tudunk követni. A hatodik forduló után nincs semmiféle végső pontozás, csak a játék közben megszerzett győzelmi pontok számítanak.



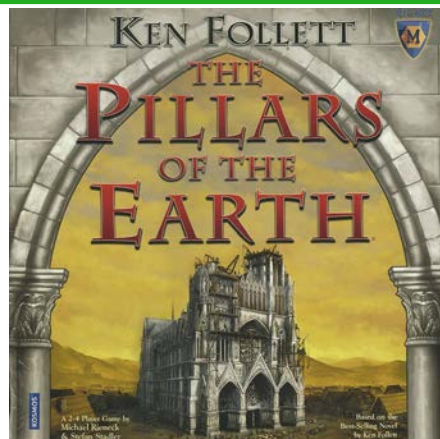
„FÜLÖP LASSAN BEVEZETTE A KIRÁLYT A KATEDRÁLISBA. A CSODÁLATOS TEMPLOM HATALMAS KAPUI KITÁRVA ÁLLTAK. BEMENTEK: KÉT EMBER ÜNNEPÉLYES SÉTÁJA, MINT A SZÁZAD POLITIKAI VÁLSÁGÁNAK TETŐPONTJA. A FŐHAJÓ ZSÚFOLÁSIG MEGTELT. A TÖMEG KETTÉVÁLT, HOGY UTAT ENGEDIEN NEKIK. AZ EMBEREK IMÁDKOZTAK, MEGRENDÍTETTE ŐKET A LÁTVÁNY, AHOGY A KERESZTÉNY VILÁG LEGBÜSZKÉBB KIRÁLYA BŐRIG ÁZVA, KOLDUSKÉNT LÉP BE A TEMPLOMBA.”

A játék egy könnyedebb stratégiai játéknak minősíthető. Szép kivitelű, egyszerű szabályokkal, viszonylag gyorsan lejátszható. Az esemény- és előnykártyák kicsit nyelvfüggővé teszik a játékot, de ebben nagy segítséget nyújthat a JEM MAGAZIN mostani melléklete.

Aki nem olvasta a Katedrális, az is nagyon élvezni fogja a játékot, aki olvasta, annak még több élményt adhatnak az akcióhelyszínek, illetve előnykártyák. Két játékoskal is teljesen élvezhető, több játékoskal más-más stratégiát igényel a játék, hiszen több játékosnál sokkal telítettebb a tábla. Ha valaki szereti a munkáslehelyező európai típusú játékokat, akkor ez a játék nagy eséllyel tetszeni fog neki.

maat

**Az alcímek idézetek Ken Follett: A Katedrális című regényéből.*



The Pillars of the Earth

Tervező:

Michael Rieneck, Stefan Stadler

Megjelenés:

2006

Kiadó:

Kosmos

Kategória:

munkáslehelyező, erőforrás-menedzselős



10+ 2-4 60-90'

INTERJÚ

EMERSON MATSUUCHI

A MÚLT HÓNAPBAN NYOMTATÁSBAN MEGJELENT JUBILEUMI 50. JEM MAGAZIN CÍMLAPJÁN A FÚSZERÚT CÍMŰ JÁTÉK SZEREPELT, NEM UTOLSÓ SORBAN AZÉRT, MERT A SZERKESZTŐSÉGBEN TÖBBEN AZ IDEI SPIEL DES JAHRES-DÍJRA JELÖLT JÁTÉKOK KÖZÉ VÁRTÁK (EZ VÉGÜL NEM JÖTT ÖSSZE). RÁADÁSUL EGY ÚJSZERŰ TÁRSASJÁTÉKOS KÍSÉRLET SZEMTANÚI LEHETÜNK, A FÚSZERÚT UGYANIS EGY TRILÓGIA RÉSZÉKÉNT KOMBINÁLHATÓ LESZ A SOROZAT KÉSŐBB MEGJELENŐ, ÖNÁLLÓ JÁTÉKAIVAL. ERRŐL ÉS MÉG SOK MINDEN MÁSRÓL BESZÉLGETTÜNK A SZERZŐVEL, EMERSON MATSUUCHIVAL.



JEM: A Fűszerút dobozán már ott virítanak a később megjelenő folytatások, amelyekkel egy olyan trilógiává bővül a sorozat, ahol a három játékot kombinálva újabb játékot kapunk. Hogy fut az ember neki egy ilyen hármas tervezésének?

EM: Én eredetileg csak az elsőt, a Fűszerutat készítettem el, az tetszett a kiadónak, és úgy látták, a játéokban sok lehetőség rejlik. Az ő ötletük volt, hogy próbáljam meg ezt kibővíteni egy trilógiává. Így jött létre a koncepció, hogy olyan, egymástól független játékokat készítsünk, amelyek együtt is működnek. A Plan-B egy nagyon lelkes, új kiadó, amelyet egy másik kiadóból kivált csapat alapított, és a Fűszerút az első játékuk, szerettek volna valami olyannal előállni, ami még nincs a piacon. Egyelőre egyébként még tervezés alatt áll a másik kettő, a másodiknak már kész a működő prototípusa, most azon dolgozunk, hogy a Fűszerúttal kombinálva is egy kiegyensúlyozott játék szülessen.

JEM: Jól értem tehát, hogy nem is majd csak a háromból együtt kapunk egy negyedik játékot, de például az első és a második rész is már kombinálható lesz egymással?

EM: Abszolút. Vezetjük például az elsőt és a harmadikat, vagy a másodikat és a harmadikat, vagy az első és a második egyes elemeit is kombinálhatjuk egymással, ezek mind egy új játékot fognak adni. Vagy a végén akár mind a hármat. Csak hogy könnyebb legyen elképzelni: a Fűszerútban van két különböző kártyapakli, amelyekből csak az egyiket

használjuk fel, azt kombináljuk a trilógia egy másik tagjának bizonyos elemeivel, és ebből jön ki valami új.

JEM: Az ilyen játékok tervezése olyan, mintha az ember egy alapjátékhoz tervezne kiegészítőket, vagy teljesen más megközelítést igényel?

EM: A három játék mechanizmusa jelentősen eltér egymástól: míg az első egy kártyaalapú játék, a második például a tervek szerint táblás lesz. Egyébként néha látni olyat, hogy a kiegészítővel teljesen megváltozik egy játék, nálunk is valami hasonlóról lesz szó. Különböző mechanizmusú játékok, a mechanizmusok azonban együtt is fognak tudni működni. Ami biztos, hogy a komplexitást, a döntési lehetőségeket, és így a játékidőt is meg fogja növelni a kombináció.

JEM: Amerikai létre amúgy szintizta eurojátékot sikerült terveznie.

EM: Az eddigi játékaim inkább amerikai stílusúak voltak, a Spectre Opsban például jelentős a szerencsefaktor, mivel a csaták dobókockával zajlanak, a Fűszerút azonban valóban európainak mondható.

JEM: Ezzel nagyjából meg is válaszolta a következő kérdésem, hogy mit gondol, mi a fő különbség az amerikai és az európai játékok között.

EM: Egy barátom, szintén tervező, egyszer egy nagyon elegáns definíciót mondott erre a kérdésre: az amerikai játékoknál először döntesz és aztán dobsz, míg az európai játékoknál először dobsz, majd a dobásod alapján kell döntéseket meghoznod. Tehát itt előbb van a véletlennek szerepe, az amerikaiaknál fordítva.

JEM: Van olyan is, hogy japán stílus? Japán származásúként mondana pár szót a japán társasjátékos közösségről?

EM: Japán még mindig nagyon videójáték-orientált, nagyon kedveltek a játékkermi gépek, például a Pacsinkó, amit „japán flipperként” lehet talán legjobban leírni. A társasjátékok közül ott egyelőre a kártyajátékok és a kisebb dobozos játékok jönnek szóba, azokat látni a játékboltok polcain. Előbbiből például a paklignyjtögetős játékokat, nem utolsósorban a Pokémonnak és a hasonló népszerű meséknek köszönhetően.

JEM: Önnek saját kiadója van, a Nazca Games. Miért nem magától értetődő, hogy mindig ott adja ki a saját játékait?

EM: A Fűszerutat eredetileg a Nazcával akartam kiadni, ám amikor megmutattam a prototípust a Plan-B-nek, és ők érdeklődést mutattak, mellettük döntöttem. Eddig amúgy két játékot adtunk ki a saját kiadómmal, ezeknek jó volt a fogadtatásuk, mégis nehéz volt pénzügyileg kijönni, ugyanis nagyon nehéz a kis cégeknek a boltok polcaira kerülni. Amikor korábbi játékaim kapcsán együttműködtem más, nagyobb kiadókkal, rájöttem, nekik ez könnyebben megy. Úgyhogy, bár továbbra is megvan a saját kiadóm, most elsősorban a játékkervezésre koncentrálok.

JEM: Meglep, amit mond, mert azt hinné az ember, a jelenlegi társasjáték boomban nincs olyan, hogy valamit ne lehessen eladni.

EM: A piac kétségtelenül hatalmasat nőtt, de a kínálat talán még nagyobb. Rengeteg új, kicsi kiadó van, és ezek nagyon nehezen tudják magukra irányítani a figyelmet. Szerintem egyébként újként valami nagyon egyedit kell kiadni, amiről az emberek beszélnek. Akkor bemennek a boltba és keresni fogják, és így a kereskedőnek fel kell vennie a kínálatba. Vagy ha a kis kiadónak szerencséje van, akkor az egyik játékában egy nagy kiadó fantáziát lát, és együttműködést ajánl. Ezek is egyre gyakoribbak, ha megnézi az ember egy társasjáték dobozát, sokszor már több kiadó logóját is megtalálhatja rajta egyszerre. Ez történt egyébként az én VOLT: Robot Battle Arena játékom esetében is, miután megkeresett az Asmodee német részlege.

JEM: Ezt hogy kell elképzelni? Odajön egy kiadó, hogy ő is kiadná, amit egyszer Ön már kiadott?

EM: Igen, hiszen ők körülbelül még tízszer annyi játékot tudnak legyártani és eladni, mint amire én egyedül képes

lettem volna. Az én esetemben egyébként az általam tervezett és a Nazcával már kiadott játék kiadási jogait vette meg tőlem az Asmodee. Elég tisztességes fizetséget kaptam, szerintem nem utolsó sorban azért, mert én gyakorlatilag egy teljesen kész játékot adtam át, amelyen már nem kellett nagyon fejleszteni, míg ha egy prototípus kerül a kiadóhoz, azzal még sok munkája és további költsége van. Ráadásul még a logóm is rajta marad a dobozon, mintha egy közös kiadásról lenne szó.

Ádám

Matsuuchi eredetileg szoftverfejlesztő, vezette többek között egy Wall Street-i cég IT-részlegét is, később pedig szabadúszó lett. A Specter Ops játékához saját maga készített applikációt.



Emerson Matsuuchi

Életkor:
41 év

Nemzetiség:
amerikai

Eddigi játéakai:
Specter Ops, Tricks & Treats, Fűszerút, VOLT: Robot Battle Arena

Utoljára játszott társasjáték:
Orleans

Kedvenc szerző:
Ignacy Trzewiczek, Eric Lang, Isaac Vega, Sid Sackson

Kedvenc játék:
Robinson Crusoe, Blood Rage, Star Wars Rebellion, Jungle Speed

Kedvenc játéktípus:
mindegyik



Magyarország első számú társasjátékos magazinja.

Támogatóink



További partnereink:



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

A következő szám megjelenését július 1-re tervezzük.

Klubok! Kiadók! Figyelem!

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

Ha be akartok szállni, írjatok a **jemmagazin@gmail.com** címre.

impresszum

A JEM magazin egy online megjelenő digitális társasjáték-magazin játékosoktól játékosoknak. Megjelenik minden hónap első napján. Letölthető PDF formátumban a jemmagazin.hu oldalról.

Főszerkesztő: Hegedűs Csaba

Tördelőszerkesztők: Szőgyi Attila, 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: Belevári Eszter (besty), Geri Ádám (Ádám), Hegedűs Csaba (dracsaba), Horváth Vilmos (Vili), Kiss Csaba (drkiss), Rigler László (Főnix), és Varga Attila (maat).

Hírszerkesztő: Rigler László (Főnix)

Programozó: Szőgyi Attila

A képanyagot összeállították: Belevári Eszter, Geri Ádám, Hegedűs Csaba, Horváth Vilmos, Kiss Csaba, Rigler László és Wenzel Réka

Melléklet: Szőgyi Attila

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

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

Elérhetőség: jemmagazin@gmail.com.



Colordigi gyorsnyomda

THE PILLARS OF THE EARTH

Magyar nyelvű segédlet



Javaslat: Miután letöltötted a mellékletet a letöltés linkekre kattintva, nyomtasd ki a kártyákat tartalmazó lapokat páratlan oldalaikkal 250-350 g-os A4-es papírra, majd a hátoldalakat is (páros oldalak) nyomtasd ki a lapok másik felére. A segédvonalak mentén vágd fel a kártyákat, ha van lehetőség, kerekítsd le a sarkokat, és már játszatsz is!

Minden, a lapokkal kapcsolatos észrevételt a jemmagazin@gmail.com címre lehet küldeni.

Jó játékot kíván a JEM magazin összes munkatársa!

jem