52.
2017. július

Jem

A Játékos Emberek Magazinja



Valletta

Qin

Dino Twist

Star Wars: Sorsok

Ticket to Ride: Az első utazás

Bevezető

Kedves Játékosok!

Hányszor, de hányszor kezdtük már úgy egy-egy szám bevezetőjét, hogy most utazásra hívunk titeket! Talán már elcsépelt is lett ez a kezdés.

De hát mit tegyünk, ha a bemutatott játékokra rápillantva nem juthat más az ember eszébe, mint hogy változatos világunk újabb tucatnyi szegletét járjuk be, és ismerjük meg a társasok révén?

Mert van itt Föld körüli utazás, északi sziget, déli sziget, képzeletbeli sziget. És akkor a kontinensekről még nem is beszéltünk.

Rögtön itt egy északi hűvös kelta sziget, ahol új földeket foglalunk (*Inis*), meg egy meleg déli sziget, ahol felépítjük Málta fővárosát (*Valletta*). Plusz egy Jura-kori sziget, de ezzel ne foglalkozzatok, úgyis pillanatok alatt megsemmisíti egy meteor (*Dino Twist*).

Ellenben az európai kontinens stabil, és arra vár, hogy körbevonatozzuk, még akár gyerekfejjel is (*Ticket to Ride: Az első utazás*). Ha szűknek érzitek egy földrész határait, ám vágjatok neki az egész földgolyónak, és kövessétek Phileas Foggot 80 napos nagy rohanásában (*Around the World in 80 Days*).

Ha arra jártok, megnézhetitek, hogyan épülnek a kínai pagodák (*Qin*) vagy hogyan vágtatnak a bölények az amerikai prérin (*Bison: Thunder on the Prairie*).

Viszont nem is mi lennénk, ha legalább egy cikk nem lógna ki a sorból, ez pedig a *Star Wars: Sorsok* játék ismertetője. Nem, ide még nem tudtok elutazni, erre egy kicsit még várnotok kell.

Játékszerzőket bemutató interjúsorozatunk újabb alanya egy akár kakukktojásnak is felfogható self-made tervező, a sokkal inkább grafikusi munkájáról híres, de azért első játékáért rögtön Kennerspiel des Jahres díjat is nyert *Michael Menzel*.

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

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

Igyekszünk kihasználni a digitális formátumban rejlő technikai lehetőségeket, és némi interaktivitást csempészni a magazinba. Ez egyelőre kattintható gombokat és szövegeket jelent. Így például a tartalomjegyzék címeire kattintva megspórolhattok némi görgetést/lapozgatást. Ugyanígy a cikkekben szereplő linkek is "élnek", kattinthatók.
A jobb oldalon látható ikonokkal a játékbemutató cikkek címe mellett találkozhattok. Velük jelezzük, hogy nagyjából kik is a játék célközönsége.



Gamer játékok - Komplexebb szabályú vagy elmélyültebb gondolkozást igénylő játékok. Játékidejük fél órától akár több óráig is tarthat.



Családi játékok - Olyan könnyen tanulható társasok, amiket 6 éves kortól bárki hamar elsajátíthat, de megvannak a maguk mélységei. Eltölthetünk velük pár percet, de tarthatnak egy óráig is.



Gyerekjátékok - Társasjátékok az óvodásoknak és kisiskolásoknak.



Partijátékok - Olyan játékok, amikben a legfőbb cél, hogy jól érezzük magunkat. Főszerepben a kommunikáció, az ügyesség, a kreativitás és az improvizáció. Több fővel az igaziak.



Logikai játékok - Egy- és kétszemélyes fejtörők vagy absztrakt gondolkodást igénylő taktikai játékok.



Fejlesztőjátékok - Kisgyerekek, óvodások és kisiskolások számára kitalált játékok gondolkodásuk, érzékeik és készségeik játékos fejlesztésére.

Tartalomjegyzék



Ismertető 6



Ismertető 11



Ismertető 18



Ismertető 23

4 Ismertető



9 Ismertető



16 ...a világ körül



21 Ismertető



25 Ismertető





8+ 2-4 30-60'

ISMERTETŐ

VALLETTA

Itthon mindenki hallott az 1552-es egri diadalról, amely a magyar történelem egyik dicsőséges pillanata. Ehhez hasonló Málta történelmében az 1565-ös nagy ostrom, ahol szintén a török hódító hadakat verték vissza. Az ostrom után építették fel Málta új fővárosát, amely a Szent János Lovagrend nagymestere, Jean Parisot de la Valette után kapta a nevét. Valletta építését 1566-ban kezdték, és a lenyűgöző bástyákat, erődöket és a katedrálist meglepően rövid idő alatt, csupán 15 év alatt építették meg, ami különösen figyelemre méltó, mivel abban az időben nem voltak erőgépek, a saját kezükkel húzták fel az egész várost. Ebbe a korszakba vezet *Stefan Dorra* vadonatúj, 2017-es játéka, ahol a játékosok Valletta felépítésében vehetnek részt.



Amikor úriemberek építkeznek

V. Károly német-római császár és egyben spanyol király ajánlotta fel Málta szigeteit és Tripoli erődjét a korábban Rodoszról elűzött Jeruzsálemi Szent János Ispotályos Lovagrendnek, ezzel óhajtva biztosítani Róma védelmét a tengeren. A lovagrend itt megtelepedve indított támadásokat a törökök uralta területek ellen. Válaszul a törökök többször is rátámadtak a szigetre, de a legnagyobb támadásra 1565-ben került sor. A lovagok a törökök legyőzése után elhatározták, hogy egy új fővárost építenek. Walter Scott skót költő mondta Vallettáról: egy város, amit „úriemberek építettek úriembereknek”, mivel a várost a kor legelőkelőbb építészei és művészei hozták létre. A *Valletta* játékában most ilyen úriemberek lehetünk, akik részt vesznek a város építésében, nyersanyagokat szereznek, amelyekből barokk épületeket építenek, miközben de la Valette az utcákat járva felügyeli a munkát.



Pakliépítés Máltán

A játékosok kapnak egy kis játéktáblát, de ennek igazi jelentősége nincsen, mert a játék lényege a játékosok paklija, amikből lapokat raknak ki a játéktáblájukra. A játék úgynevezett deck building, vagyis pakliépítő játék, amelynek talán legismertebb képviselője a *Dominion*. De számos nagysikerű játék használja ezt a mechanikát pl. a *Concordia*, a *Great Western Trail*, a *Mombasa*, a *Lewis & Clark* vagy a *Rococo*. Aki játszott bármelyik játékkal ezek közül, az könnyen megérti a játék működési mechanizmusát. Mindenki kezdetben kap egy ugyanolyan 8 lapból álló paklit, ebből mindig 5 lapot húzunk a kezünkbe, amelyből egy adott körben hármat játszhatunk ki, majd ezeket a dobópaklira rakjuk és kiegészítjük a kezünket újból ötre a húzópakliból.

A kezdő paklinkban lévő lapokból 5 nyersanyagot ad (fát, palát, követ vagy aranyat, illetve az egyiknél szabadon választhatunk), egy másolni tud egy már lent lévő lapot, eggyel léptetni tudjuk de la Valette figuráját és így kaphatunk egy nyersanyagot, és vagy eldobunk a kezünkből egy lapot, vagy a már dobott lapok, illetve a tartalék építészek közül fogadhatunk fel egyet.

A kezünkben lévő lapok közül talán a legfontosabb az építész, akivel megépíthetünk egy épületet, majd ráhelyezzük az egyik kis házunkat, jelezve, hogy az már a miénk. Az építéshez pénz és nyersanyag kell. Az építésszel tudjuk a már megépített épületünket fejleszteni is, amihez pénz már nem kell, csak nyersanyagok. Ilyenkor a megépített épületünket megfordítjuk, mert több pontot fog érni a játék végén és több nyersanyagot is ad menet közben. Építésnél megkapjuk a rajta lévő személylapot, amellyel a paklinkat tudjuk bővíteni.



Ezek a játék közben beszerezhető új lapok jelentik a változatosságot a játékban. Vannak köztük építészek, amelyek valamelyik nyersanyagfajtából olcsóbban építenek épületeket; vannak, amelyek győzelmi pontokat adnak épületek, nyersanyag vagy pénz után, ha a játék közben használjuk azokat. Vannak olyan lapok, amelyek nyersanyagot vesznek el a többi játékostól, vagy amely nekünk ad nyersanyagokat. Ha de la Valette látja, hogy építünk vagy fejlesztünk, vagyis ha abban az oszlopban építünk/fejlesztünk, ahol a figura van, akkor 2 pontot kapunk. Persze ez nem mindig sikerül, mert de la Valette lassabban mozog, mint ahogy az ügyes építészek dolgoznak, főleg, ha egy nekünk kellő személykártya több sorral arrébb található.

Amikor a város elkészül

A játék háromféleképpen érhet véget: de la Valette figurája elér a célig, valaki eléri a 25 pontot vagy valamelyik játékos leépíti az utolsó épületét. Általában ez utóbbi két feltétel közül szokott teljesülni valamelyik. Egyébként kicsit morbid módon ez is tematikus, mert szegény de la Valette nem élte meg a város elkészültét. A játék végén még mindenki összekeveri a paklját és minden kártyát még egyszer kijátszhatunk. A játék közben megszerzett pontokhoz hozzáadjuk a megépített épületek után járó pontokat, így kialakul a végeredmény.

A játékban semmi rendkívüli nincsen, de egy jól összerakott darab. Nehézsége, összetétele egy komolyabb családi játék és egy könnyed stratégiai játék szintjén van. Mind kettő, mind három, mind négy játékossal jól működik. Ráadásul két játékosnál kis gyakorlással 30-40 perc alatt lejátszható, és négy játékosnál sem nagyon lépjük túl az egy órát.

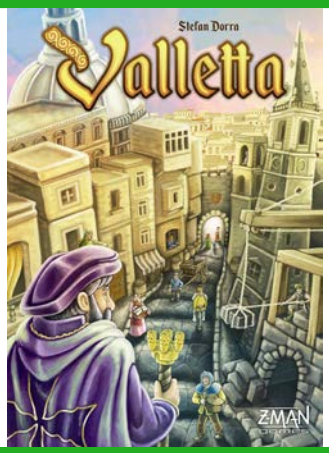
A kártyák nem mindegyike kerül be a játékba, ezért az újrajátszhatóságát közepesre értékelném. Ha valakinek megtetszik, akkor 15-20 játékalkalom biztos van benne, mielőtt unalmassá válna.

A játék legnagyobb hátránya, hogy némileg nyelvfüggő. Ráadásul jelenleg csak német kiadás van belőle, ami azért sokakat elriaszthat, pedig a kártyákon nagyon egyszerű szövegek vannak, amit könnyű megérteni. Annyira, hogy igazából talán ikonokkal is megoldható lett volna játék.

Ha valaki szereti a pakliépítő játékokat és egy viszonylag gyors, könnyedebb társasra vágyik, akkor nyugodtan próbálja ki a Vallettát, ne rémisszenek el senkit sem a kártyákon lévő írások, mert tényleg elég egyszerű és egyértelmű funkciói vannak a lapoknak.

maat





Valletta

board game geek

kiadói oldal

Tervező:
Stefan Dorra

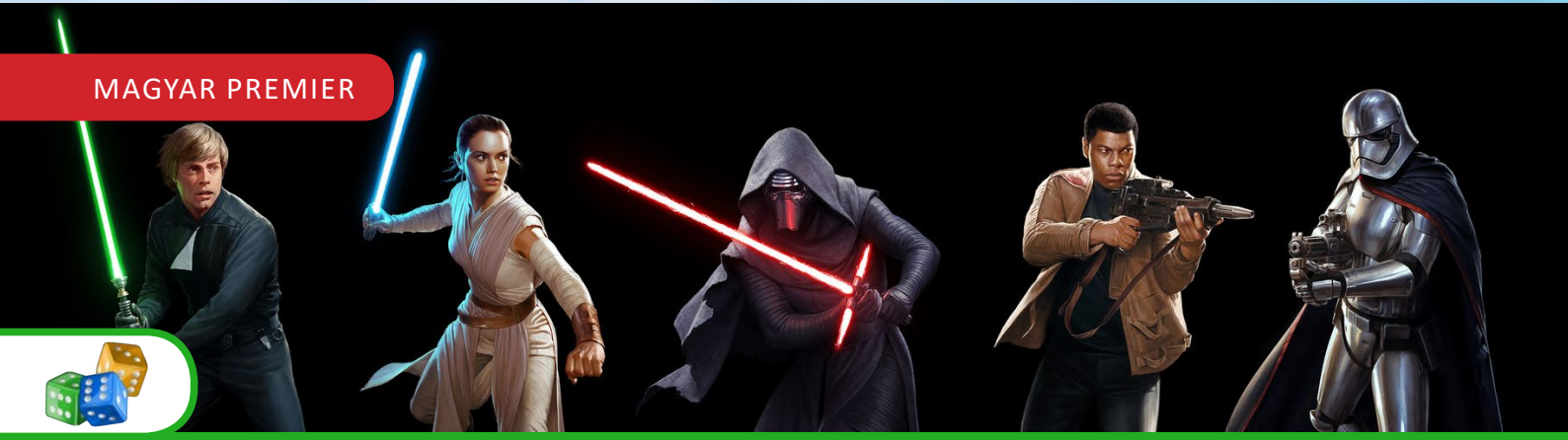
Megjelenés:
2017

Kiadó:
Hans im Glück

Kategória:
pakliépítős, erőforrás-gazdálkodós

8+ 2-4 30-60'

compaya.hu
COMPAYA



10+ 2 30'

ISMERTETŐ

STAR WARS: SORSOK

KUTYÁVAL, GYEREKKEL ÉS STAR WARS LOGÓVAL MINDENT EL LEHET ADNI, AHOGY A MONDÁS (MAJDNEM) TARTJA, ÉS EZT SEMMI SEM BIZONYÍTJA JOBBAN, MINT A *LOOPING CHEWIE* NÉVRE HALLGATÓ JÁTÉK.

A *FANTASY FLIGHT GAMES* 2011-BEN SZEREZTE MEG A JOGOKAT KÁRTYÁS, TÁBLÁS ÉS RPG STAR WARS JÁTÉKOK KIADÁSÁRA, A TAVALY NOVEMBERBEN MEGJELENT *SORSOK* PEDIG MÁR A SOKADIK SIKERÜK AZ SW FRANCHISE JÁTÉKOK SORÁBAN.



MI AZ A CCG?

A *STAR WARS: SORSOK* játékkal az *FFG* egy mások által már kitaposott, de számukra még ismeretlen ösvényen indult el, ez ugyanis a cég első CCG, azaz Collectible Card Game (gyűjtögetős kártyajáték) terméke. Az ilyen játékot az különbözteti meg az egyéb kártyás, kockás játékoktól, hogy a fix tartalmú alapcsomag megvásárlása után a játékos ún. booster pack beszerzésével tudja bővíteni a gyűjteményét, ezek pedig meghatározott eloszlással ugyan, de véletlenszerűen válogatott kártyákat és a *SORSOK* esetében egy kockát tartalmaznak.

A meghatározott eloszlás azt jelenti, hogy a játék megkülönböztet alap, gyakori, nem gyakori, ritka és legendás gyakoriságot a kártyák között. Az alapkártyák kizárólag az alapcsomag részeként vásárolhatók meg. A gyakori, nem gyakori és ritka kártyákból néhány szintén megtalálható az alapcsomagban, nagy részük azonban csak a booster csomagokban fordul elő, a legendás státuszú lapok pedig kizárólag így gyűjthetők össze. Fontos még, hogy minden legendás és ritka laphoz tartozik egy kocka. Egy booster csomagban egy legendás vagy ritka lap, a hozzá tartozó kocka, valamint egy nem gyakori és három gyakori kártya található. Az is tudható, hogy átlagosan minden hatodik csomagban lesz legendás lap és kocka, míg a maradék öt megvásárolt booster ritka kártyát és kockát fog tartalmazni. Jelenleg már 34 legendás és 86 ritka lap/kocka páros létezik az alapkártyákon kívül, így könnyű belátni, hogy aki teljes gyűjteményt szeretne, annak jelentős összeget kell a csomagok megvásárlására költenie. Ráadásul komoly pakli építéséhez a kiválasztott kockákból, kártyákból két-két darabra lesz szükségünk.

A jó hír, hogy nem feltétlenül szükséges teljes gyűjteményt szerezni ahhoz, hogy hobbi szinten vagy akár versenyezve örömet szerezzen nekünk a játék. Míg az alapcsomag kizárólag arra elég, hogy megismerkedjünk a játékkal, kis ízelítőt kapjunk a játékmenetből, addig egy 30 lapos pakli megfelelően összeállítva már versenyeken is sikereket hozhat. Arra azért számítani kell, hogy egy komoly versenypaklit nem lehet 10-15 ritka kocka nélkül összerakni, így ez az alapcsomagon felül mindenképpen további beruházást fog igényelni. A CCG játékok sajátja, hogy az egyes kártyáknak is van másodlagos piaca, ahol a kártyák ritkaságától és népszerűségétől függően eltérő összegért akár egyesével is bővíthetjük a gyűjteményünket. Ez tudatos pakliépítés esetén nagyon költséghatékony megoldás lehet, különösen, hogy így túladhatunk a véletlenszerűen begyűjtött felesleges lapokon.

Ha hosszú távra tervezünk a *SORSOK*kal, akkor azt tudni kell, hogy az LCG formátumhoz hasonlóan rendszeresen jelennek meg új szettek, így a gyűjtemény soha nem lesz teljes, és a versenyeken egy idő után – három évről hallani a *SORSOK* esetében – a régi lapok már nem lesznek használhatók. Ez a rotáció biztosítja, hogy az újonnan érkező játékosoknak ne tíz évnyi megjelenést kelljen feldolgozni, beszerezni a pakliépítés során. Jelenleg két szett (hullám) érhető el a játékhoz.

Játékmenet

A *Sorsok* kétfős játék, ahol egymás ellen vonultatunk fel karaktereket a hős és a gonosz oldalról. A meccs az egyik fél összes hősi / gonosz karakterének haláláig vagy a 30 lapos pakli elfogyasztásáig tart, ahol az a fél, akinek sem a kezében, sem a húzópaklijában nincs lap, a kör elején automatikusan veszít.

A karaktereket szabadon lehet összeválogatni azzal a feltétellel, hogy hősök és gonoszok egy oldalon nem lehetnek, illetve a karakterek összértéke nem haladja meg a 30 pontot. Ebből következik, hogy vannak erősebb és gyengébb képességekkel rendelkező karakterek, és a hangsúly egy jó csapat összeállításán van. A karakterek már az asztalon kezdik a játékot, nem részei a húzópaklinak. Ugyancsak nem része a paklinak a csatatérkártyánk, amely kör végi kipasszoláskor kap szerepet, és az ezen szereplő akció megszerzése egy érdekes plusz taktikai eleme a játéknak.

Egy kör több, felváltva végrehajtott akcióból áll. Minden fél addig folytathatja az akciózást, amíg a kör elején öt lapra kiegészített keze és a már kijátszott lapjai és kockái ezt lehetővé teszik. A *Sorsok* elsősorban kockajáték, így alapvető taktikai elem, hogy minél gyorsabban játékba hozzuk a paklinkhoz tartozó kockákat. Ehhez persze a játék elejétől rendelkezésre álló karakterkockákon túl fel kell tudnunk húzni és ki kell tudnunk játszani azokat a lapokat, amelyek újabb kockákat hoznak magukkal játékba, kifizetve ezek erőforrás költségét is. A lapok lehetnek Támogatás, Fejlesztés és Esemény típusúak. A Fejlesztéseket karakterhez kell csatolni és sokszor a karakter halálával ("Darth nagybácsi egy farmra költözött") ezeket is elveszítjük. A Támogatás típusú lapokat nem kell karakterhez párosítani, magukban is jól elvannak, az Események pedig, ahogy a nevük is mutatja, végrehajtódnak, majd a dobópaklira kerülnek. A Támogatás és a Fejlesztés típusú lapokhoz tartozik sokszor a kocka, amit a lap kijátszásával egy időben játékba is hozhatunk.

Amikor ránk kerül a sor, hatféle akcióból választhatunk, amelyek a kártyák kijátszásával, karakterek, egyéb lapok és kockák aktiválásával, kockák felhasználásával és manipulálásával kapcsolatosak, vagy kivárhatunk, illetve végleg passzolhatunk,





ami nem szimplán azt jelzi, hogy kifogytunk a hasznos akciókból, hanem sokszor taktikai megfontolás és adott esetben fájdalmas döntés eredménye. A kockák felhasználásával tudunk sebzést okozni, pajzsot és erőforrást szerezni, más kockákat manipulálni, erőforrást vagy lapot dobatni az ellenféllel vagy valamilyen speciális akciót végrehajtani a kártya képességének megfelelően. A legtöbb kockának ezen felül van egy vagy több üres oldala, ami csak valamilyen egyéb képességgel lehet hasznunkra, önmagában értéktelen.

Játékélmény

A *Sorsok*kal kapcsolatos tapasztalásokat három csoportba sorolhatjuk.

A legfontosabb ezek közül természetesen a meccsek megvívása során szerzett élmény. Ahogy írtam, a *Sorsok* elsősorban kockajáték, másodsorban kártyajáték, így megfelelően nagy véletlen faktorral rendelkezik, annak ellenére, hogy ad lehetőséget bőven mélyebb taktikai döntésekre. Számít az időzítés, a kártyák kijátszásának, a kockák felhasználásának sorrendje, az egyes kártyák és kockák egyedi képességeinek láncba fűzése. Mivel a kockák játékba hozása és felhasználása két külön akció, az ellenfélnek lehetősége van reagálni a dobásunkra. Sok akció erőforrás kiaknázását követeli meg, ennek megszerzése, beosztása is tervezést igényel. Bár a legjobb pakli és szuper taktikus játék mellett is a kockadobások tönkretehetik a terveinket, ezt ellensúlyozza a lebilincselő, fordulatos játékmenet, az őrült kártya- és kockakombók, az időzítési és egyéb alapszabályok kártyahatásból történő lábbal tiprása, a szép komponensek és a 30 perc körüli játékidő. A karakterek és a tárgyak képességei tematikusak, a kártyákon az illusztrációk szépek és egységesek, a kockák jó minőségűek és aránylag jól bírják a megpróbáltatásokat, bár azt nem állíthatom, hogy nem karcolódnak. Összességében elmondható, hogy az FFG szeretettel és odafigyeléssel nyúlt a témához és a kivitelezéshez is.

A játékkal kapcsolatos élmények egy másik síkja a pakliépítés. Jelenleg már 48 különböző karakter várja a Star Wars univerzumból, hogy győzedelmes csatába vezessük őket. Rengeteg kombinációt próbálhatunk ki a pakliépítés során, felhasználva akár az újabb hullámokban érkező lapokat is, természetesen betartva a szabályokat oldalra, színre,

pontszámra vonatkozóan. A pakliépítésbe új színt hoz a kockaállomány optimalizálása annak alapján, hogy melyik kártyához tartozó kocka oldaleloszlása, az azon található akciók előfordulási gyakorisága adja a legjobb szinergiát az egyéb lapjainkkal és karaktereink képességeivel. Próbálkozhatunk magunk vagy támaszkodhatunk a netes szakirodalomra, ahol rengeteg kész, mások által már tesztelt pakli várja azokat, akiknek nincs ideje napokat tölteni egy versenyképes csomag összeállításával. Akinek van ideje kísérletezni, annak sok örömteli órát szerezhet már maga az ötletelés is, hogy milyen kártya- és kockakombinációkkal fogja legyűrni az ellent a következő versenyen vagy baráti összejövetelen. Itt is vannak alapvető stratégiai irányok, mint a támadó, védekező, ellenfél pakliját fogyasztó, kockamanipuláló paklik és ezek kombinációi. Mindezt pedig 30 pontnyi karakterrel és 30 lappal kell összehozni, ami kellő kihívás.

A harmadik szempont maga a gyűjtés. A jelentős anyagi teher mellett tagadhatatlanul van varázsa annak, amikor a játékos izgatottan bontja ki a legújabb boostert abban reménykedve, hogy valamilyen ritka és értékes kocka, kártya fog előbukkanni a csomagból. Ezt az élményt már sokan átélték más játékokkal is ebben a formátumban. Ezek közül a leghíresebb a *Magic: The Gathering*, ahol néhány régi és nagyon ritka kártya értéke forintban számolva megközelíti a 10 milliós értéket. A vásárláson kívül része az élménynek a csereberélés is, hiszen sokszor így oldható meg a megtervezett paklihoz még hiányzó ritka vagy legendás lapok beszerzése. A CCG modellt sokan elítélik, érthető okokból, de a piac döntött, a *Sorsok* angol kiadása a megjelenést követően hónapokon keresztül hiánycikk volt - az egekbe tornázva egyes kockák árát. Mi, magyarok szerencsésebb helyzetben voltunk, a lényegesen kisebb piacon, úgy tűnik, jobban sikerült eltalálni a keresletet. Bár sürgősségi szállításokra itt is szükség volt, kijelenthetjük, hogy a magyar kiadó jól állta a sarat.



Értékelés

A cikket azzal kezdtem, hogy Star Wars logóval bármit el lehet adni, de az *FFG* most sem bízta a véletlenre a dolgot, és a tőlük megszokott igényességgel és alapossággal álltak a feladathoz. A *Sorsok* jó játék, ami azoknak is élményt nyújt, akiket a tematikus játékok fognak meg, és azokat is leköti, akik taktikai, stratégiai döntéseket szeretnének hozni a játék során. A random faktor megbocsátható a játék időtartama miatt, a meccsek többnyire izgalmasak, kockát dobálni pedig jó móka. Koca játékosok baráti társaságon belül is jól szórakozhatnak, a profik kiszolgálásáról pedig a magyar forgalmazó és a nagyobb társasjátékboltok gondoskodnak rendszeres versenyek formájában, ahol az erkölcsi győzelem mellett tárgynyeremények is várják a győzteseket.

Akit nem riaszt el alapból a gyűjtögetős formátum, a rendszeresen megjelenő új tartalom és a kockadobálás, azoknak jó szívvel ajánlom kipróbálásra.

Drag7200





Star Wars: Sorsok

board game geek

kiadói oldal

Tervező:
Corey Konieczka, Lukas Litzsinger

Megjelenés:
2016, 2017

Kiadó:
Fantasy Flight Games, Delta Vision

Kategória:
kézből gazdálkodós, kockadobós

10+ 2 30'

Delta Vision



ISMERTETŐ

6+ 2-4 20'

Ticket to Ride: Az első utazás



A vonaton való utazás már régóta elérhető közlekedési forma. Az emberek szeretik, mivel pontos, megbízható és nem utolsósorban kényelmes. A legjobban a gyerekek szokták élvezni a zakatoló utazást, ahogy elsuhannak a fák, a legelők, no meg a tehenek a vonat mellett. És melyik gyerek ne álmodozna arról, hogy ő is, ha nagy lesz, vasutas lesz, sőt mozdonyvezető? Nos, ebben a játékban kipróbálhatják magukat a gyerekek is, mivel vasúthálózatot kell építeni, és ott vagonjaink segítségével eljuttatni az utasokat A-ból B-be. Ajtókat bezárni, indul a vasparipa!

A vonat nem vár

Meg merem kockáztatni, hogy akik e cikket olvassák, ismerik a játék nagy testvérét, mi több, játszották is már, vagy ha ez még nem történt meg, olvasták korábbi számainkban a *Ticket to Ride* cikksorozatot (*Ticket to Ride*, *Ticket to Ride* lexikon). Az első utazás méltó utódja a nagy elődöknek, hiszen minden benne van, ami azokban is megtalálható. Nagy térkép, Európa nagyvárosai, vasútvonalak, vagonok és az elmaradhatatlan kártyák, amelyekkel vagonjainkat tudjuk lehelyezni a táblára. Mivel gyerekeknek készült a mű, ezért lényegesen egyszerűbb a játék menete, de még így is ad elég izgalmat.

Amikor sorra kerülünk, dönthetünk úgy, hogy felhúzunk 2 lapot a vagonkártyák közül, de itt nincsenek nyíltan kitett lapok, mint a nagy tesóban. Választhatjuk azt is, hogy a játék elején kapott célkártyáinkat kicseréljük újakra, végezetül lapokat játszhatunk ki, és az azokon lévő színnel megegyező színű mezőkre vagonjainkat letesszük. Vagonok lerakásakor a teljes útvonalat kell feltölteni, így arra nincs lehetőség, hogy részben építsünk meg egy útvonalat. Amint elkészül egy célkártya szerinti szakasz, ami több ponton át köt össze két várost, kijátszhatjuk az ahhoz tartozó célkártyát kezünkből, és húzhatunk egy újabbat helyette.

Si-hu-hú, jön a gőzös

Ebben a változatban is vannak mozdonyok, amelyeket a vagonlapok közé keverünk, és így amikor lapot húzunk, akár két mozdonyhoz is juthatunk egyszerre. A mozdonyok jók, mivel ezek dzsókerként működnek, és bármilyen vagonlapot helyettesítenek. A játék addig tart, míg valakinek nem sikerül hat célkártyát teljesítenie. Ekkor az illető megnyeri a játékot, és kezdődhet a következő.



Szerintem az!

A *Ticket to Ride* alapjátékot nagyon kedvelem, minden megvan benne, amit egy Év játékának tartalmaznia kell. A gyerekváltozat szerintem jól sikerült, a kivitel szuper, a grafika cuki, gondoltak a nagyon kicsikre is, akik a betűkkel még csak nem is ismerkednek, mivel minden város neve mellett ott van egy jellegzetes ábra, ami lehet épület vagy állat. Így a kicsik anélkül, hogy olvasniuk kellene tudni, látják a célkártya és a térkép jelzéseit. A szabályok egyszerűek, a játékmenet gyors, és egy parti ritkán haladja meg a 15 percet, így a játékidő a korosztály számára ideális. Nekem egy apró hiányosság van a játékban: ha már Európa és magyar kiadás, Budapestet valahogy rá lehetett volna biggyeszteni a táblára. Hely lett volna neki, és jól mutatott volna. Ezt az apróságot leszámítva a játék minden szempont szerint megfelel a gyerekeknek, és szerintem kijárna neki is az Év játéka díja, csak most a kék plecsnivel.

Jó játékot!

drcsaba





Ticket to Ride: Az első utazás

board game geek

kiadói oldal

Tervező:
Alan R. Moon

Megjelenés:
2017

Kiadó:
Days of Wonder, Gémklub

Kategória:
szettgyűjtős, hálózatépítős

6+ 2-4 20'



8+ 2-4 30'

ISMERTETŐ

Qin

Szeretem a távol-keleti kultúrát, néphiedelmeivel, világszemléletével együtt, és amikor a *Knizia* nevével fémjelzett *Qin* társasjáték doboza került a kezembe, éreztem, hogy ezt mindenképp ki kell próbálnom. Olyannyira megtetszett, hogy e havi számunkba ennek a játéknak a bemutatását választottam.

Dizájn

Az első, ami megfogott, az a doboz grafikája volt, ami számomra abszolút visszaadta a Távol-Kelet varázsát a kapuőrző oroszlánokkal, a háttérben magasodó pagodával, a távolban repülő daruval, illetve a Csin-dinasztia feltételezhető tagjaival, egy katonával, az uralkodóval és egy mesterrel. Ezek után izgatottan vártam, mi vár rám a dobozban.

A játékról

A *Qin* a több mint 2000 évvel ezelőtti ősi Kínába kalauzol el minket a Csin-dinasztia, más néven a Hadakozó Fejedelemségek korába. A cél, hogy határvidékeidet és tartományaidat minél nagyobbra bővítsd, és győzelmed szimbólumaként minél több pagodát emelj. Egyszerűnek hangzik, igaz? De azért az ellenségeidnek is lesz egy-két szava ehhez, mivel ha nem vigyázol, le is rombolhatják a már felépített pagodáidat, és ezáltal elfoglalhatják a véres verítékkel megszerzett területeidet.

A játékmenet

A *Qin*t összesen négy fő játszhatja. A játékban területekről és tartományokról beszélünk. A területen az általunk lerakott területlapkát értjük, a tartományon pedig az egyszínű összefüggő területlapkák összességét, amit tartománymezőnek is hívunk. A játékban mindenki három területlapkával kezd, ami a dominóhoz hasonlóan vagy két különböző színű tartományt jelképez, vagy két egyformát. A többi területlapka pedig lefordítva a közös készletbe kerül, ebből kell majd húzni. A kétoldalas játéktábla jelképezi az elfoglalandó lakatlan területet, amit kisebb-nagyobb falvak és tavak kereszteznek.

Egy játékos pontosan egy területlapkát helyezhet le, aztán húz egy új területlapkát a közös készletből, majd a mellette ülő játékos következik.





A Csin-dinaszta megalakulásához az a folyamat vezetett, amelyben a Hadakozó Fejedelemségek korában (i. e. 5–3. sz.) Kína területén több állam egymással folyamatosan harcolt. A Sang Jang által kezdeményezett legista szellemiségű reformoknak köszönhetően a fejedelemségek közül fokozatosan Csin állam emelkedett ki, amelynek erőskezű uralkodója, Jing Cseng i. e. 221-re legyőzte a riválisállamokat és egyesítette a kínai területeket.

Forrás: Wikipédia

A területlapka lerakásának szabályai:

- Csak lakatlan területre teheted le, tehát tartománymezőkre, falvakra és tavakra tilos.
- A lapkát függőlegesen és vízszintesen is leteheted, de ha már letetted, annak helyzetén a későbbiekben nem változtathatsz.
- A területlapka legalább egyik tartománymezőjének egy oldalával érintkeznie kell egy bármilyen színű, már létező tartománymezővel. Fontos: a falvak nem számítanak tartománymezőnek.

A területlapka elhelyezésével a következő események történhetnek:

1. Tartomány alapítása

Ezt az akciót akkor teheted meg, amikor területlapkát raksz le. Akkor tudsz új tartományt alapítani, ha van legalább kettő azonos színű tartománymezőből álló, egybefüggő területed. Ha van ilyen területed, akkor fennhatóságod szimbólumaként egy pagodával koronázhatod meg.

2. Tartomány bővítése

Van lehetőséged a meglévő tartományod bővítésére is, ehhez az általad lehelyezett területlapka legalább egy mezője szomszédos kell, hogy legyen a vele azonos színű, már létező tartománnyal.

3. Főtartomány létrehozása

Ha van legalább 5 összefüggő azonos színű területlapkád lehelyezve, akkor már egy főtartomány büszke tulajdonosa vagy. Amellett, hogy egy plusz pagodát is ráhelyezhetsz a már lent levő pagodádra, még védelmet is kapsz a területfosztogató társaid ellen, mivel a főtartományt nem lehet lerombolni, illetve beolvasztani. Beolvasztás akciót lásd a tartomány beolvasztása résznél.

4. Falu becsatlakoztatása

Ha a területlapkád lerakása után a tartományod vagy főtartományod oldalszomszédossá válik a faluval, ami még nem elfoglalt, akkor egy pagodát ráhelyezhetsz a falura.

5. Falu elfoglalása

A falu tulajdonosa megváltozhat, ha több pagodát tartalmazó tartomány veszi körül. Ha a falu szomszédos tartományaiban és főtartományaiban bármelyik játékosnak több pagodája lesz, mint a falu tulajdonosának, az a játékos megszerzi fölötte a hatalmat. Az előző tulajdonosnak ebben az esetben vissza kell vennie a pagodáját, hogy a másik játékos lehelyezze a sajátját. Fontos: döntetlen hatalomvita esetén a korábbi tulajdonos megtarthatja a fennhatóságát a falun, mindaddig, amíg az ellenfele nem szerez több pagodát a falu szomszédságában.

6. Tartomány beolvasztása

Van lehetőség két azonos színű tartomány összekötésére is. Ha a mi területünk több tartományból áll, vagyis több pagoda áll rajta, akkor azt a tartományt, amit összekötöttünk a sajátunkéval, a területlapkánk segítségével beolvasztjuk. Az ellenfelünknek vissza kell vennie a pagodáit, és a terjeszkedő játékos ráhelyezheti az ő pagodáit. Fontos: tilos a tartományok csatlakoztatása, ha kettő vagy több játékosnak ugyanennyi mezőből áll az eredeti tartománya, tehát ugyanaz a szabály áll fenn, mint a falu elfoglalásánál.

A játékot az nyeri, aki először le tudja helyezni az utolsó pagodáját is, és ezzel megszerezte a dicsőséget és megerősítette uralmát a legtöbb terület felett.

Összefoglaló

A *Qin*, amilyen könnyed, szórakoztató játéknak tűnik elsőre, annyira gondolkodtató is. Rengeteg taktikát lehet benne kipróbálni és közben csikorgatni az agytekervényeket, de mindemellett mégsem olyan agyégető a maga 30 perces játékidejével. Van benne kellő interakció is, hisz figyelni kell a játékostársaid reakcióit, területlapkáit is.

Azt viszont el kell mondanom, hogy absztrakt játékról beszélünk, amit nem mindenki kedvel, és aki nem szereti ezt a műfajt, annak valószínűleg a *Qin* sem fogja megdobogtatni a szívét. Ezt semmiképp sem a játék számlájára írnám. Inkább arra buzdítok mindenkit, hogy próbálja ki legalább egyszer ezt a klassz családi területfoglalós társasjátékot.

Pro: Mindenképp előnyként említeném a kétoldalú játékostáblát, amivel változtatni lehet a játék nehézségét és változatosságot hoz a játékba. Amit még feltétlenül kiemelnék, az a komponensek minősége és grafikája, ami kiváló és szemet gyönyörködtető. A játékidőre sem lehet panasz, ha nincs sok időnk, vagy nem akarunk órákig a tábla fölött görnyedni, hisz egy menet kb. 30 perc alatt lejátszható.

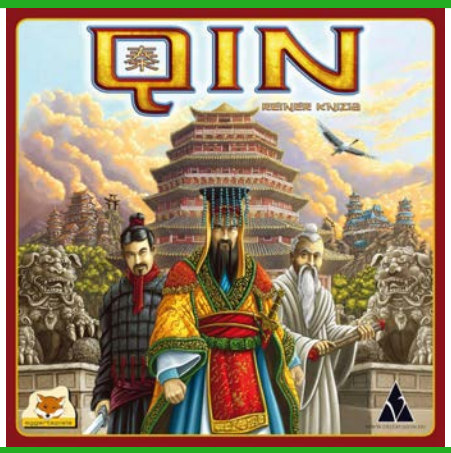
Kontra: Két fővel is játszható, de akkor nincs annyira kiszorítós jellege. Inkább 3-4 fővel javasolnám a kipróbálását.

Besty

A pagoda

toronyszerű, többszintes, kőből, téglából vagy fából készült építmény, főként Kelet- és Délkelet-Ázsiában; általában buddhista templomegyüttes része. A pagoda az ősi indiai sztúpából alakult ki, amely rendszerint egy szent ember vagy király földi maradványai, illetve ereklyéi fölé emelt, kupola alakú emlékmű.

Forrás: Wikipédia



Qin

board game geek

kiadói oldal

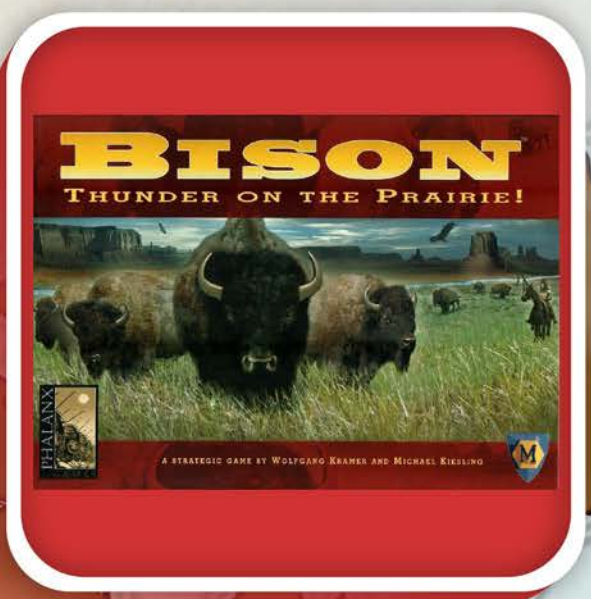
Tervező:
Reiner Knizia

Megjelenés:
2012, 2017

Kiadó:
Gigamic, Delta Vision

Kategória:
absztrakt, területfoglalós, stratégiai

8+ 2-4 30'


BISON
THUNDER ON THE PRAIRIE!
PHALANX
A STRATEGIC GAME BY WOLFGANG KRAMER AND MICHAEL KIESLING

A JEM magazin hűséges olvasói megszokhatták már, hogy a lap oldalain mindig újabb és újabb cikksorozatokat indítunk, amelynek egyes darabjait valamilyen közös jellemző köt össze. A mostani számban egy újabb sorozat huszonharmadik 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.





10+ 2-4 40-80'

ISMERTETŐ

BISON

WOLFGANG KRAMER ÉS MICHAEL KIESLING PÁROSA IGAZI NAGYÁGYÚNAK SZÁMÍT A TÁRSASJÁTÉKOS VILÁGBAN. EGYÜTTMŰKÖDÉSÜK EREDMÉNYEKÉNT OLYAN JÁTÉKOK JELENTEK MEG, MINT A TORRES, A TIKAL, A THE PALACES OF CARRARA, A PORTA NIGRA, VAGY A HANGULATOS ASARA. 2006-BAN JELENTETTÉK MEG A BISON CÍMŰ JÁTÉKUKAT, AMELYNEK A MENNYDÖRGÉS A PRÉRIN ALCÍMET KELLETT ADNIUK, MERT BISON, AZAZ BÖLÉNY NÉVEN MÁR MEGJELENT EGY JÁTÉK 1975-BEN.



INDIÁNOK IDAHOBAN

A *BISON* játékban a játékosok a Nez Perce indiánok törzsének lesznek tagjai, akik az USA Idaho államában élnek. Az indiánokat erőszakkal kényszerítették rezervátumokba, és ez több esetben fegyveres konfliktussal járt az amerikai hadsereg és közöttük. Az egyik ilyen nevesebb csata 1877-ben történt. Ez nem tartozik az amerikai történelem dicső fejezetei közé, ezért a játék is a fehér ember megérkezése előtt játszódik. Ekkor még a gyönyörű prériken szabadon futkostak a bölények, a sűrű erdős helyek között lazacokkal teli folyók kanyarogtak, így az indiánok még bőségesen meg tudtak élni a természet gazdag adományaiból. A *BISON* játékban a játékosok megpróbálják megtalálni a legtermékenyebb vadászterületeket és folyókat, ezeket pedig igyekeznek elfoglalni a többi játékos elől.

A játéktáblát területlapkákból készítjük el. Kezdetben három kezdőlapka van, majd minden körben minden játékosnak hozzá kell csatolnia egy új lapkát. Minden területen megtaláljuk a háromfajta területet: prérit, hegyet és folyót. Ezeken változó mennyiségű állat található, a hegyekben pulyka, a prérin bölények, a folyóban pedig természetesen halak.

EGÉSZ ÉVES VADÁSZSZEZON

Az állatok a legfontosabbak a játékban, ezek ugyanis egyszerre győzelmi pontok a játék végén és pénzek a játék közben. A játék elején mindegyikből kapunk 10-10 darabot, ebből kell majd mindent kifizetnünk, majd a kör végén a birtokolt területünk alapján kapunk ezekből megfelelő mennyiséget, és így megy ez az utolsó körig, ahol lenullázzuk az állataink számát. Győzelmi pontnak az számít csak, amit az utolsó kör értékelésénél kapunk. Érdekes mechanizmus az, hogy nem számít, mit gyűjtünk a játék közben, hanem csak az utolsó kör értékelése lesz mérvadó. Tehát a játékosszámtól függően 3-5 körünk van előkészíteni az utolsó, mindent eldöntő kört. A játékosok minden körben hatfajta akció közül választhatnak négyet. Az első a területlapka hozzácsatolása a táblához. Ilyenkor tudunk indiánokat felküldeni a készletünkből a táblára. Természetesen minél több indiánt helyezünk fel, annál több állatot kell cserébe fizetnünk. Ha nem használunk indiánt, akkor még kapunk is egy állatot, egy indiánért nem kell fizetnünk, de ha már kettő vesz részt az akcióban, azért két állatot kell fizetni, háromnál négy, négy indiánnál hét, öt indiánnál már 10 állatot kell fizetnünk.

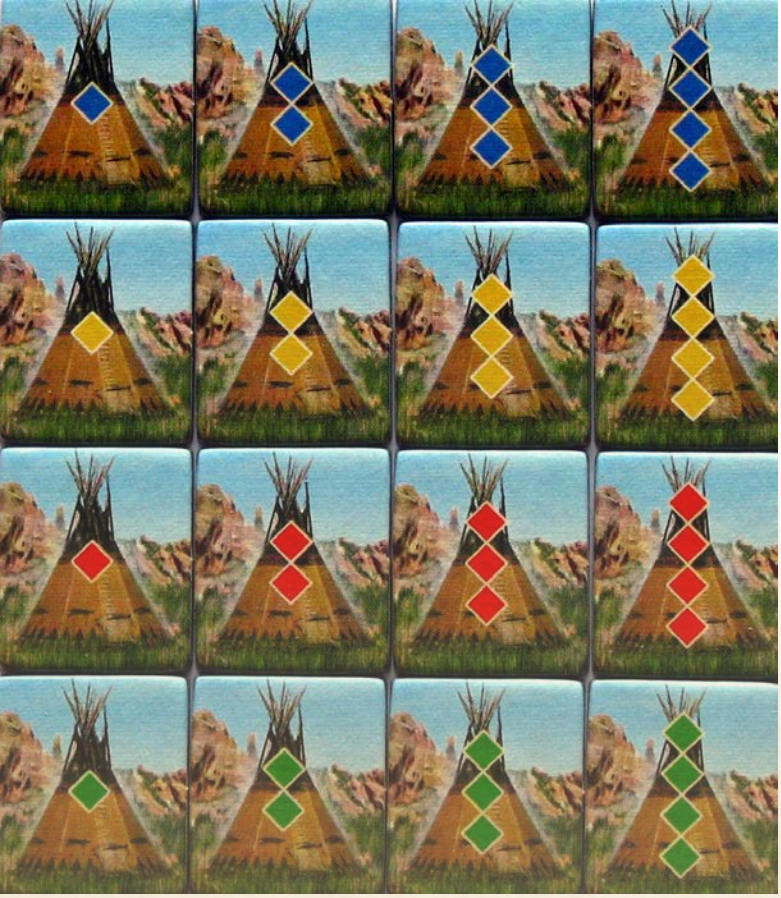
Ha nincs elég indiánunk a készletünkben, akkor a közös készletből kell igényelnünk, természetesen megint csak állatokat kell ezért fizetni. Ez nem külön akció, hanem bármikor megteheted a játék folyamán, mintegy speciális akcióként.

Az indiánokat az újonnan letett lapkára tudjuk helyezni. Ha egy tereptípus összeér hasonló, már letett tereptípussal, akkor az egy közös területnek számít.

Ez hasonló a CARCASSONNE játéknál a „beköltözéshez”, amikor lerakunk egy lapkát az emberünkkel, majd azt később csatoljuk egy másik játékos útjához, várához, mezejéhez. Annyi a különbség, hogy itt rögtön költözünk és csatolunk, nem kell ravaszkodnunk, hanem rögtön megy a harc a terület többségének birtoklásáért.

SOK JÓ INDIÁN EGY WIGWAMBAN IS ELFÉR

A második akciólehetőség a wigwam építése vagy bővítése. Ha már legalább egy indiánunk van ott, akkor saját hegyen vagy prérin tudunk építeni 1-4 személyeset 1-4 indián felhasználásával. Vannak kezdetben kisebb wigwamjaink a készletben, de a többit szintén állatokért kell megvenni, hasonlóan a közös készletből vásárolt indiánokhoz. Ugyanez pepitában a kenukkal, csak az a folyóknál érvényes. Ha már vannak indiánjaink a táblán, akkor azokat három akcióval tudjuk mozgatni. Az indiánok gyűléséhez egy indiánhoz oda tudunk hívni 5 másik indiánt a tábla bármely részéről, a másik két akcióval indiánokat tudunk mozgatni egy mezőt vagy 1-3 mezőt. Itt is igaz, hogy ha több indiánt mozgatunk, több állatot kell értük fizetnünk.



Ha ezt így elolvassátok, könnyen felmerülhet bennetek, hogy ezek között a mozgatási akciók között nincs nagy különbség. Valóban, a játék során sem merült fel nagy különbség, tehát akár azt is mondhatom, hogy van négy akciófajta és van négy akciólehetőség. Ráadásul a wigwam és a kenu építése ugyanaz, csak más tereptípusnál, tehát nem tobzódunk az akciók változatosságában. Ráadásul simán előfordul, hogy nem tudunk mit csinálni a négy akciónkkal, ilyenkor ehelyett egyszerűen kapunk egy állatot.

Ha mindenki megcsinálta a négy akcióját, minden kör végén értékelünk. Minden régiót értékelünk, tehát minden prérit, hegyet és folyót; ha több részből áll, akkor is egy régiónak számítunk. Megnézzük, az adott régióban ki van többségben, annak a játékosnak van a legnagyobb befolyása egy adott régión, akinek nagyobb (több személyes) wigwamja vagy kenuja van ott. Ha ez döntetlen, akkor a második legnagyobb sátor vagy kenu a döntő stb. Ha még ez is döntetlen, akkor akinek a több indiánja van ott. A legnagyobb befolyással rendelkező játékos annyi állatot kap, amennyi a régió mezőin összesen látható. A második legbefolyásosabb játékos a régió mezőin látható állatok számának felét kapja meg. A harmadik vagy negyedik helyen álló játékos annyi állatot kap, amennyi a régióban általa uralt mezőn látható.

A MINDENT ELDÖNTŐ, VÉGSŐ ÉRTÉKELÉS

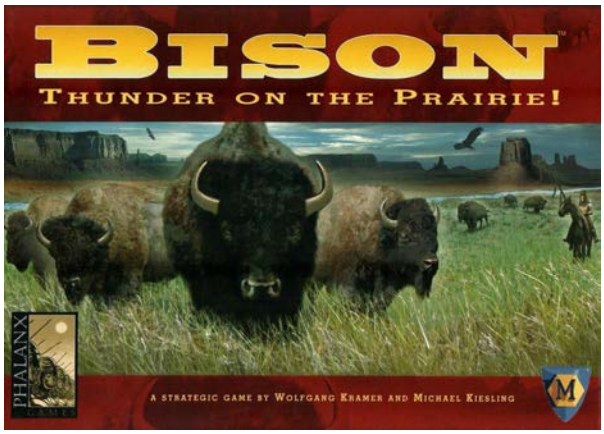
Ezekből az állatokból tudunk gazdálkodni, ezzel tudunk új indiánokat szerezni, táblára felvinni és mozgatni őket, kenukat, wigwamokat venni és bővíteni. Az utolsó értékelés előtt az összes állatot lenullázzuk, és az a győztes, aki az utolsó értékelésnél a legnagyobb állatállományt birtokolja. Miután csak a végső pontozás számít, a többi ennek az előkészítése, ezért jól kell ütemezni, mikor mennyi állatot mire használunk fel. Mikor mennyi indiánt helyezünk fel, mikor vesszük meg a nagy wigwamokat és kenukat, mikor helyezzük fel őket.

A nagy tervezőpárosnak messze nem ez a legsikeresebb játéka. Bár vannak benne érdekes mechanizmusok: az állatok áru és győzelmi pont kettőssége, hogy csak a végső értékelés számít, így a játék döntő része csak előkészítés, a területi többség kialakításának folyamata: indiánok vásárlása --> indiánok területre küldése --> wigwam/kenu vásárlása --> indiánok wigwamba/kenuba küldése. Ugyanakkor az akciók nagyon egyhangúak, hiszen minden körben van négy akciónk, és a hatfajta akcióból három csak a mozgatás. Nyilván némi gyakorlással rá lehet érezni, mikor mennyi indiánt kell beküldeni, akiket aztán érdemes egy körben több akcióval is mozgatni, de általában elég egy körben egy mozgató akció, így a másik három akcióval egyértelmű, hogy mit kell csinálni. Teljesen más taktika kell hozzá, mint mondjuk a Tikalhoz, ahol amikor egy játékosra sor kerül, minden akciópontját elkölti, itt pedig a játékosok mindig csak egy-egy akciót hajtanak végre. Így feszülten figyelhetjük, ki mikor melyik terület többségét szeretné megszerezni.

A szabályok egyszerűek, a játékostábla nagyon informatív. Teljesen egyértelmű, miért mennyit kell fizetni, mik a választható akcióink, azok mit tudnak, mekkora az állatállományunk, és a másik játékos táblájára pillantva rögtön megállapítjuk, ő hogyan áll. Tehát az egész játék könnyen érthető, jól áttekinthető. Bár két emberrel is játszható, igazából három-négy játékossal működik jól.

Összességében semmi kiemelkedőt nincs benne. Rosszat nem tudnék mondani a játékról, de igazán kiemelkedően jót sem. Egyszerű nyersanyagtermelős, területi többséges játék. Talán túlságosan kedvelem a nagy páros több játékát is, ezért is kicsit sótlannak érzem ezt a többi szerzeményükhöz képest; semmi nem ösztönöz rá, hogy újból elővegyem, és sokat játsszak vele.

maat



Bison

board game geek

kiadói oldal

Tervező:
Wolfgang Kramer, Michael Kiesling

Megjelenés:
2006

Kiadó:
Mayfair Games, Phalanx Games B.V.

Kategória:
területi többséges, moduláris táblás, akcióválasztós

10+ 2-4 40-80'



14+ 2-4 60'

ISMERTETŐ

Inis

A *Matagot kiadó*nak van pár nagyon színvonalas, most már talán sorozatnak is mondható játéka. Az eddigi háromnak sok közös vonása van: történelmi témájú, de némi misztikummal azért megfűszerezett, alapvetően területfoglalós játékok. Mind egyszerű szabályokkal büszkélkedhetnek, ami gyors, pörgős játékélményt ad, amellett, hogy döntéseinknek és stratégiánknak kiemelt szerepe marad - mind a hosszú távú tervek, mind a pillanatnyi döntések fontosak. Ami még ennél is lényegesebb, az az, hogy mindhárom játéknak van egy egyedi, a többitől gyökeresen eltérő mechanikája, grafikája és hangulata.

A sorozat első tagja a *Cyclades*, ami az ókori Görögországba visz el minket, ahol a játékosok egymásra licitálva keresik az istenek kegyeit, hogy dicsőségükre elsőként építhessék fel a legnagyobb metropoliszt. A *Kemet*ben egyiptomi törzsek viszálykodásába csöppenünk piramisépítéssel, templomokkal, óriás harci szkarabeuszokkal.

A legfrissebb tag az *Inis* pedig a kelta mondavilágba repít minket, és azt kell mondanom, hogy méltó az elődeihez - sőt!



Miről szól a játék?

A játék megjelenése egészen egyedi. Már a doboz grafikája is sejteti, hogy különleges stílus vár minket, és nem kell csalódnunk. Minden kártyán egy gyönyörű, egyedi festményt találunk. A játéktábla kialakítása is szokatlan: a cikkcakkos - teljesen összevisszának tűnő - térképdarabok tökéletesen illenek egybe, ezek nem szokványos térképszerű kivitelezést kaptak, hanem az egész felületet betöltő hangulatos festmények borítják azokat.

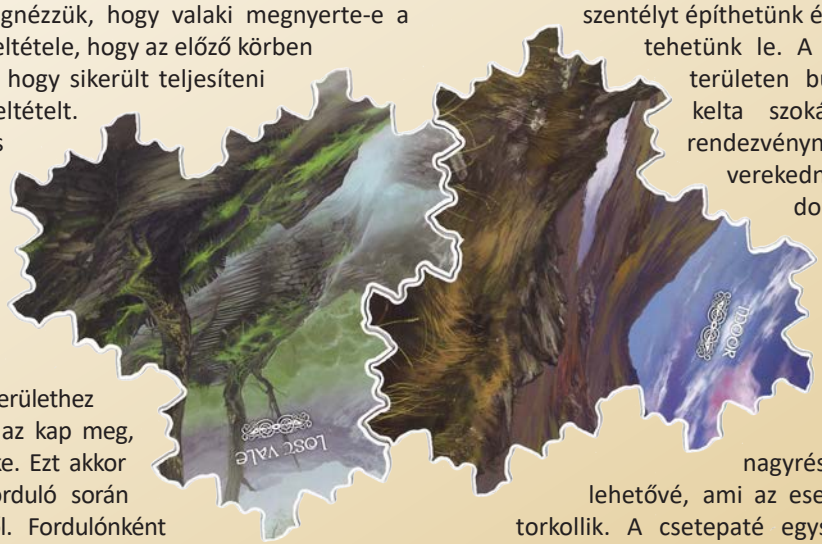
A játékmenet nem tartalmaz semmilyen elképesztő újdonságot, viszont cserébe remekül működik. A játék során klánokat fogunk irányítani (minden egyes figura egy-egy külön klán), a játékosoknak 12 darab klánfigura áll rendelkezésére a saját színében. A cél az, hogy egy vagy több győzelmi feltételt teljesítsünk. Ha valakinek több győzelmi feltételt sikerül egy kör elejére teljesíteni, mint a többieknek, vagy ugyanannyit és ő a főnök, akkor megnyerte a játékot.

A történet szerint kelta törzseket irányítunk, akik egy új sziget felfedezésében és elfoglalásában vesznek részt, majd a folyamat végén új királyt koronáznak meg, de addig is lesz egy pót-király, aki eldönti a vitás kérdéseket (és ő kezdi a fordulókat). A szigeten kétféle épületet tudunk építeni. A citadellák védelmet nyújtanak

egy-egy klánnak, ha kitörne az agresszió. Az egyik citadella nagyobb, mint a többi; aki azt a területet uralja, ahol ez áll, az lesz a pót-király a következő körben. A szentélyeknek magukban semmilyen hatásuk nincs, csak az egyik győzelmi feltételben kapnak szerepet (meg még néhány kártyán). A térképre ezeken kívül még a saját figuráinkat fogjuk lehelyezni. Egy adott terület főnöke az lesz, akinek többségben vannak a figurái, egyenlőség esetén senki sem főnökösködhet.

Előkészületek

Ebben a szakaszban megnézzük, hogy valaki megnyerte-e a játékot. Ennek egyik előfeltétele, hogy az előző körben a játékos bejelentette-e, hogy sikerült teljesíteni egy vagy több győzelmi feltételt. Ennek az az elsődleges célja, hogy ne lehessen úgy elérni egy célt, hogy a többiek ne tudnának róla - azaz, hogy tehessenek ellene valamit, ha tudnak.



A térképen minden területhez tartozik egy kártya, amit az kap meg, aki az adott terület főnöke. Ezt akkor is megtarthatja, ha a forduló során kitúrják a főnöki székből. Fordulónként egyszer használatosak, és jellemzően valamelyik akcióhoz adnak bónuszt: többet mozoghatunk, jobban támadunk, lerakhatunk plusz embert, stb.

Ezt követően egy token feldobásával eldöntjük, hogy merre megy a kör ebben a fordulóban, majd következik a játék lelke, a draftolás. A játékosszámtól függő lapokat megkeverjük, egyet félreteszünk lefordítva, majd mindenki kap 4 lapot. Ebből kiválaszt 1-et, a maradékot továbbadja. A három új lapot hozzáteszi az 1 megtartott kártyához és ezekből kettőt továbbad, majd ugyanez történik három kártyával. Ezek a kártyák fogják meghatározni, hogy milyen akciókat hajthatunk végre a fordulóban. A játék egyik érdekes aspektusa, hogy némi gyakorlás után nem olyan nehéz már nyomon követni, hogy milyen lapokat használtak már fel, így a forduló vége felé egyre nyilvánvalóbb, hogy kinek milyen lapjai lehetnek még (ezeknek a lapoknak a dobópaklija nem nyilvános, szóval használni kell a memóriánkat). A mechanizmusból fakadóan persze lehetőségünk van elvenni azokat a lapokat, amikről tudjuk, hogy a másiknak nagyon kell, és korlátozott módon a saját stratégiánkat legjobban támogató lapokat is kiválogathatjuk. A kártyákat kétféleképpen lehet kijátszani: végrehajtva egy akciót, amikor ránk kerül a sor, vagy egy másik lapra vagy eseményre válaszként - illetve csatában is eldobhatjuk, erről majd később - azaz nem mindenkinek lesz ugyanannyi akciója egy körben. A lapok csupán néhányféle akciót tartalmaznak, a játék egyszerű, az izgalom a pillanatnyi döntésekben rejlik. Akcióinkkal tudunk új klánokat a térképre helyezni, a már lent lévőket mozgatni (ennek majd' mindig csetepaté a vége), új területeket felfedezni, vagy a kétféle épület egyikét megépíteni.



Változatos kártyák

Térjünk ki kicsit a győzelmi célokra. Az első az, hogy legyünk jelen 6 területen, a második, hogy azokon a területeken, ahol főnökök vagyunk, legyen 6 klán a többi játékostól, a harmadik pedig az, hogy azokon a területeken, ahol van figuránk, legyen legalább 6 szentély. Ezek a feltételek pont elég lehetőséget adnak a játék alacsony komplexitását figyelembe véve: terjeszkedhetünk, barátkozhatunk a többi törzzsel vagy a vallás felé fordulhatunk. Ami érdekes, az az, hogy az akciók közül mindegyik győzelmi célt csak 1-1 lap támogatja direkt módon: egy lap van, amivel területeket fedezhetünk fel, egy lap, amivel szentélyt építhetünk és egy lap, amivel 2 új figurát tehetünk le. A Fesztiválkártyával az egyik területen bulit tudunk szervezni, ami kelta szokásnak megfelelően békés rendezvénynek számít, így aki idejön verekedni, annak azonnal el kell dobnia egy figurát. Van olyan lap is, amivel egy már kijátszott lapot húzhatunk fel újra, meg olyan is, amivel egy másik lap hatását semlegesíthetjük, szóval van lehetőség a trükközésre. A többi kártya nagyrészt a klánok mozgatását teszi lehetővé, ami az esetek nagy részében csatába torkollik. A csetepaté egyszerűsége mellett aljas és váratlan húzásokra és hősies ellenállásra ad lehetőséget.

Még mielőtt belevágunk a kardcsörtetésbe, beszélni kell a harmadik féle kártyáról: ezek az Epikus történet-kártyák, amelyekhez jellemzően két akcióval juthatunk hozzá: a Bárd és a Szentély akciókártyák kijátszásával. Ezeken a lapokon erős, a játék alapszabályait sokszor áthágó akciómódosító hatásokat találunk: egységeket mozgathatunk a térképen bárhová, csatát robbanthatunk ki úgy, hogy nem mi leszünk a támadók, vagy a harcban elhunyt emberünk mégis inkább csak elmenekül. Ezeket a lapokat a forduló végén megtartjuk, ellentétben az akció- és területkártyákkal.

Ha harc, hát legyen harc!

A csata menete nagyon egyszerű, mégis sok apró, ám fontos döntést kell hoznunk közben. Az egyik legfontosabb aspektusa, hogy a felek a harcot bármikor befejezhetik, ha ebben megegyeznek, de ha csak egy játékos is ragaszkodik a verekedéshez, akkor vérnek kell folynia. A csata első szakaszában a támadó kivételével a többi jelenlevő játékos lehetőséget kap, hogy felváltva visszavonuljanak egy klánjukkal egy citadellába. Ezek a klánok nem fognak részt venni a harcban, gyakorlatilag sérthetetlenek, s miután elült a csata pora, kijönnek az erődítményekből, mintha mi sem történt volna. Akiknek nem jut védett hely, a támadóval kezdődően eldöntik, hogy mit tesznek. Ha támadnak, akkor a kijelölt ellenfélnek vagy egy figurát kell levennie a tábláról, vagy pedig el kell dobnia egy akciókártyát - ez egy elég kemény döntési helyzet, könnyedén csak akkor dob ki az ember egy lapot, ha a rajta lévő akciót nem tudja másra használni, máskülönben sok

mindent kell mérlegelni, hogy megéri-e egy embert egy jó lapért életben tartani. Ha éppen olyan a helyzet, akkor vissza is lehet vonulni, de csak olyan szomszédos területre, ahol a játékos a főnök; ha ilyen nincs, ezt az opciót nem választhatjuk. Ilyenkor van még lehetőség Epikus történet-lapokat kijátszani, hogy teljesen váratlan irányba vigyük a harcot. A játékosok ezt követően a körsorrendben végrehajthatják az egyik akciót, egészen addig, amíg csak egy játékos marad a citadellán kívül, vagy mindenki leteszi a kardot.

A citadellák előnye nagyon hamar nyilvánvalóvá válik: ha van annyi vagy több citadella az adott területen, amennyi védekező játékos, akkor gyakorlatilag lehetetlen őket teljesen kiirtani csatával a területről.

Izgalmas és fordulatos játék

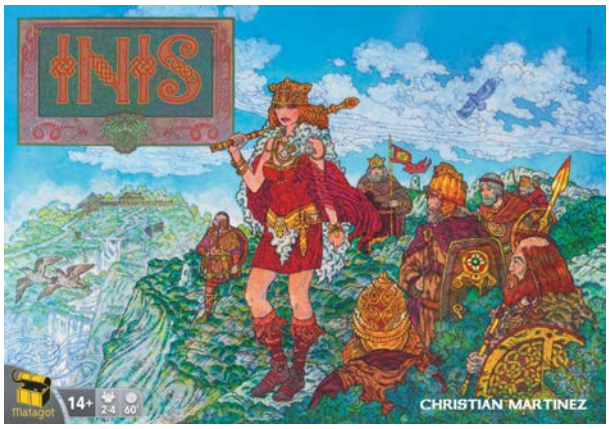
A játék állása szinte minden kör után nagyot változik. Sokkal fontosabb a kezünkben lévő lapok pillanatnyi felhasználását a lehető legjobban megtenni, sem mint hosszú távú terveket kovácsolni. Egy-egy játék meglepően gyorsan, csupán egy óra alatt lemegy, és jellemzően úgy lesz vége, hogy valaki behúz egy győzelmi feltételt, amiről nem gondoltad volna, hogy ebben a körben sikerül neki megcsinálni, és már túl késő; érdemben semmit nem tudsz ellene tenni, pedig már neked is csak még 1 kör kellett volna. A győzelmi feltételek egyik érdekes aspektusa, hogy ha egyenlőség van az elért célok számának tekintetében, és ezen játékosok közt nincs ott a pót-király, akkor senki sem nyer, a játék folytatódik tovább.

Bizonyos lapokkal lehetőségünk van Nagy Tett-jelölőket szerezni, amikor valami mesébe illő cselekedetet hajtunk végre. Ezek a jelölők beleszámítanak - jokerként - a győzelmi célok célszámaiba: azaz ha van egy ilyen tokenünk, elég csak 5 terület, vagy öt szentély, stb.



Mindent összevetve az *Inis* egy egyszerű, átlátható szabályokkal rendelkező, gyors, ám változatos, izgalmas és fordulatos területfoglalós játék igazán egyedi megjelenéssel. A sorozatban elfoglalhatja méltó helyét. Ha a *Kemet*et vagy a *Cyclades*t szeretted, akkor ebben sem fogsz csalódni. Ha még nem próbáltad őket, akkor ne habozz, mindegyik nagyon jó, és a sok hasonlóság ellenére akár mindhárom elfér egy gyűjteményben. 2 fővel elvileg lehet játszani, de ott nem működik olyan jól, mint három vagy négy játékossal.

Vili



Inis

board game geek

kiadói oldal

Tervező:
Christian Martinez

Megjelenés:
2016

Kiadó:
Matagot

Kategória:
területfoglalós, draftolós

14+ 2-4 60'



ISMERTETŐ

10+ 2-4 45-60'

Around the World in 80 Days

Jules Verne (édes istenem, ki találta ki, hogy Verne Gyulának hívjuk évtizedekig?!) művei úgy általában népszerűek, azon belül viszont vannak még annál is népszerűbbek, mint pl. az egyik legismertebb, a „80 nap alatt a Föld körül”. Teljesen megérdemelt ez a siker, hiszen már maga a témaválasztás is telitalálat, belehelyezve a megszületése korában érvényes közlekedési viszonyokba pedig maximálisan átélhetővé és átérezhetővé teszi a sztorit. Meglepődött valaki, hogy a műnek tucatnyi feldolgozása született? Nem hiszem. A filmek, rajzfilmek, írások után persze hogy a társasjátékkészítők is rátaláltak a témára; a BoardGameGeek az „80 days” keresésre 6 játékot ismer, illetve a Fogg szóra is kiad még egyet. A most bemutatott játék a legújabb, méghozzá az IELLO terméke.



Vannak olyan társasjátékos alapigazságok, amelyeket lapunk hasábjain unos-untalan ismételgetünk. Mellesleg nem biztos, hogy erre mindig szükség van, de feltételezzük, hogy van olyan, aki most olvassa őket először, szóval kezdjük azzal, hogy az IELLO játékai legendásan szépek. Csak így, egyszerűen, szépek. Ez a mostani játékra is teljesen igaz, szépek a színek, a viktoriánus kor világát idéző tipográfia, képarányok, kis díszek, minden a helyén van. A doboz kialakítása ráadásul innovatív is, nekem nagyon tetszik – bár ez magában rejti azt a veszélyt, hogy az ember kiejti a játékot –, ugyanis nem felülről rakjuk a dobozra a fedelet, hanem oldalról csúsztatjuk rá, mintha egy emlékkönyv lenne.



A komponensek jó minőségűek, különösen mókásak a játékos figurákat jelképező színes fa cilinderek. A játék kinézetéről ennyi talán elég is, nekem pl. nagyon bejön a dizájnja, így örültem is, hogy megkaptam kipróbálásra. Hogy ez az öröm tartós volt-e, az már más kérdés.

Versenyjáték, mi más?

Most őszintén, milyen mechanika illik egy ilyen témához? Oké, lehetne kooperatív, de akkor a lényege veszne el valószínűleg. Munkáslehelyezős, területi többséges, harci, stb. eleve kiesnek. Marad a versenyjáték, márpedig ebben a kategóriában eleve elég nehéz egyrészt újat mondani, másrészt igazán jó játékot csinálni. Ennek oka minden bizonnyal az, hogy a legkorábbi, ősi játékok is erre a mechanikára épültek, illetve gyermekkorunk mára már kicsit lenézett játékai is így működtek. Mondjuk nem kizárt, hogy ezen a téren is születik valami átütő, lásd pl. az egyik kedvencemet, a *Rallyman*t. Vajon sikerült ez a bravúr az 80 Daysnek? Csúnyán spoilerezni fogok, és kijelentem, hogy nem, így csak az olvasson tovább, akit érdekelnek a részletek. De hogy valamit már előre sejtessek, a BGG ismertetőszövege szerint ez a játék nem más, mint az 1979-es Spiel des Jahres-díjas *Nyúl és sün* újrakiadása…

Hogyan utazzunk?

Ha csak leírom az értékelésemet, az eléggé a levegőben lógna, így illendően végigveszem a szabályokat is. Ígérem, röviden. A táblán 80 számozott mező található, ezeken fogunk lépkedni. Még szerencse, hogy ehhez nem dobókockát használunk, hanem pénzt. Mindenki 80 angol fonttal kezd, és aszerint költ, amennyit lépett; ehhez egy táblázat ad útmutatást a saját játékostáblánkon. Ötféle mező van: az egyiken kártyát húzhatunk, ami mindenféle azonnali vagy később felhasználható hatást fejt ki, a másikon pénzt kapunk, ha rálépünk és a következő körünkben nem mozdulunk onnan, a harmadikon a kezdéskor kapott 3 gyanúkártyánk közül egytől tudunk megszabadulni és pénzt kapni ezért, a negyediken pedig akkor kapunk pénzt,

ha következő körünkben annyiadikak vagyunk a versenyben, amennyit a mező mutat. Jól számoltatok, ez így még csak 4 volt, egy speciális mezőt valóban nem említettem: erre a pirossal jelöltre nem lehet rálépni, csak visszalépni rá, méghozzá a legközelebbi üres ilyen mezőre, és ekkor a játékos annyiszor 10 fontot kap, ahány mezőt visszalépett.

Meg kell még említenünk a felhúzható kártyákat: ezek olyasmire utasítanak, mint hogy vegyél el 10 fontot valakitől, vagy kapjál annyiszor 10 fontot, ahányadik vagy, meg hogy te kapod a pénzt, ha az valaki másnak járna, stb.

A játékot az nyeri, aki először ér vissza a kezdőmezőként is működő Londonba (mint az alapsztoriban), de csak akkor, ha 10 fontnál kevesebb pénze van, és nincs a birtokában egyetlen gyanúkártya sem.

80 perc alatt a tábla körül

Nem gondoltam komolyan, nem tart a játék 80 percig, szerintem még 6 játékossal sem, kivéve, ha mindenki nagyon lassan lépked, egyesével vagy kettesével, akkor viszont alig fogy a pénze, szóval a játék úgyis begyorsul egy idő után. A játék könnyedsége, kevés előkészületet igénylő jellege és gyorsasága a pozitívuma, és talán ezek az egyetlen jó tulajdonságai is.

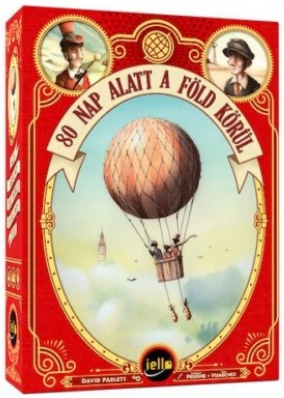
Emellett viszont kifejezetten csalódás. Csoda, hogy 2016-ban egy ilyen egyszerű és régies mechanikájú játékkal ki lehet jönni és piacra lehet azt dobni. Hogy nincsenek olyanok, akik szólnának, hogy ezek felett a megoldások felett már rég eljárt az idő. Hogy a nosztalgia csak egy szintig vonzó, amíg nem megy a szórakozás rovására.

A szabályok egyszerűek, de ez már az izgalmat öli meg, szinte nincs feszültség ugyanis. A kártyák utasításai régiesek, manapság már nem divat a „húzz egy lapot a másiktól” mechanizmusa. Minden játékos utas, teljesen azonos lehetőségekkel, nincs egymással kiszúrás, így ez még a Verne regénnyel sem vág egybe. Nincsenek eltérő közlekedési eszközök, nincsenek nehezebben vagy könnyebben járható területek, útközben nem kapunk új gyanúkártyákat, szóval még csak nem is elég tematikus a játék. Annyira nem kell előre tervezni és ráérünk csak az utolsó 20 mezőn elkezdeni a beérkezésen gondolkozni, hogy szinte szándékos felelőtlenségre sarkall. A játék szinte semmiért nem büntet nagyon, így ez sem a tervezésre inspirál.

Legvégül a játék kialakításának – amellett, hogy szép – egy nagy hátránya, hogy a pénz eltérő címletű kártyák képében jelenik meg, kvázi mint a Monopolyban, ami nagyon nem praktikus, amikor az egész játék a pénzek gyors ide-oda mozgásáról szól – ráadásul úgy, hogy ezek a kártyák fényes felületűek, így a paklik folyton szétcsúsznak. A saját pénzkészletünk jelölésére hál’ istennek már vannak jobb megoldások, ez viszont ide még nem ért el. A játék egy XIX. századi témát dolgozott fel, ami jó. Ami viszont kevésbé, hogy a mechanikája is megragadt valahol abban a korban.

drkiss





Around the World in 80 Days

board game geek

kiadói oldal

Tervező:
David Parlett

Megjelenés:
2016, 2017

Kiadó:
IELLO, Reflexshop

Kategória:
gyorsasági, versenyjáték

10+ 2-6 45-60'



7+ 2-6 10-20'

ISMERTETŐ

Dino Twist

Egy sziget tele dinókkal. Szerintetek melyik évben járunk? Aki azt gondolta, hogy ez a dolog valamikor nagyon-nagyon rég történt, vagy pedig azt, hogy nemrég, egyformán jól tippelt. Ha a közelmúlt eseményeire akarna utalni a játék témája, bizonyára a Jurassic Park alaphelyzetét vette volna elő: dinók és tudósok, meg a látogatók. De nem, itt a 65 millió évvel ezelőtti szituáció elevenedik meg, csak dinók, semmi ember, közvetlenül a nagy kihalás előtti percekben. Kezdésnek nem is rossz.



Van egy kis időd az evolúcióra?

Úgy pár perc? Hogy ez alatt mit lehet elérni? Mondjuk egy sziget benépesítését és a fajok kicserélődését. Mert amikor beüt a krach és becsapódik a meteor, még egy utolsó búcsút intünk a szigetnek, és megőrizzük emlékeinkben a szép, változatos állatvilágot.

Adva van egy szigetet jelképező kártya, aminek négyféle élőhelyéhez 2-2 db, 1-es értékű dinóbébi tartozik. Ezt a 9 kártyát egy 3×3-as négyzethálóban lerakjuk a játéktérre, középre magát a szigetet, a bébiket ábrázoló kártyákat a megadott élőhelyekhez köréje. A középső szigetkártya alá kerül még 10 db eseménykártya, legalulra pedig a játék végét kiváltó Bazi Nagy Bumm-kártya. Itt szeretném megjegyezni, hogy a Nagy Bummot (úgy is mint Ősrobbanás) keverni a dinók kihalásának feltételezett okaként bekövetkezett meteorbecsapódással enyhén szólva is tévedés, de ezért nem a szerző a felelős.

Minden játékos a kezébe kap 7-7 kártyát, amelyek mindegyikén szerepel a 4 lehetséges fajtájú és 2-től 10-ig értékkel bíró dinók valamelyike. Kap még emellé a játékos egy saját szigetet és egy Csonthalom-kártyát.

Még 10 perc és jön a meteor

Volt már a JEM magazin történetében olyan játékismertető, amelynek témája meteoresőre épült, ez volt a *Meteor*. Míg azonban az egy a mai korban játszódó gyorsasági játék volt, addig ez a Jura korban történik, és a sebesség nem cél, bár egy parti nem több, mint negyedóra.

Egy körben először is eldobjuk a négyzethálóba rendezett kártyák közepén lévő kis pakliról a legfelsőt, így láthatóvá válik egy új eseménykártya. Ez kihat a körre és az alábbi hatásai lehetnek: a kijátszott kártyák erejéhez hozzáad, kártyák kijátszását korlátozza, adott helyen lévő kártyák felvételét korlátozza, esetleg kártyák eldobását és újak húzását engedi, stb.

Ezt követően minden játékos kiválaszt a kezében lévő lapok közül egyet vagy két azonos színűt (fajút), és képpel lefelé leteszi. Felfordítjuk a lapokat, és az azonos színű és értékű ellenfelek kiütik egymást; ők ezeket a Csonthalomra teszik, ahol a játék végén darabja 2 pontot fog érni.

Minden más esetben a legkisebb értékű lapot kijátszó játékos a sziget körül lévő kártyák közül elvesz egyet, a helyére leteszi a kijátszott kártyáját, az elvett lapot pedig lerakja a saját szigete mellé ugyanolyan pozícióba, mint ahonnan a lapot elvette. Csak azonos fajú, tehát színű lapokat lehet kicserélni egymással, és csak akkor, ha a kijátszott lapok értéke nagyobb, mint az elvett lapoké.

Ebből az fakadna, hogy a közös sziget körül lévő lapok értéke mindig csak növekedhet, de ez még sincs így. Ennek oka, hogy ha 2 lappal éri el egy játékos, hogy a lent lévő lapnál nagyobb értéket játsszon ki, akkor a lap pár erősebbik tagját dobja és a gyengébbikkel cseréli le a lent lévőt. Így éri el a játék, hogy legyen végig esély lapokat felvenni.

Ha megtörtént a csere, a játékosok kezüket kiegészítik 7-re, majd jöhet a következő kör.

Tele van a szigetem

A végső cél egy élettel teli, dinóktól hemzsegő sziget „felépítése”, a középen lévő sziget mintájára, azonos faj-, azaz színeloszlásban. Amikor kész vagy és saját szigeted körül lerakásra került 8 lap, akkor sincs vége még a játéknak, hiszen lehet, hogy a lent lévő lapokat még erősebbekkel akarod kicserélni. Hiszen a közös

szigeten is lehet még olyan lap, amelyik erősebb, mint a te lent lévő lapjaid, és ha azt megszerzed, azt is lerakhatod a saját lent lévőd helyére. Ha azonban már nincs a felvehető lapok között olyan, amelyiknél nálad lenne gyengébb lap, akkor választhatod azt, hogy 2 lapot a Csonthalomra dobsz.

Mindez azért fontos, mert amikor a közös sziget utolsó lapja, a Bazi Nagy Bumm feljön, a játéknak vége, a kezünkben lévő lapokat eldobjuk, és pontjaink nagy részét azok a kártyák adják, amelyeket saját szigetünkbe építettünk be.

Ehhez jönnek még a bónuszok, így 10-5-3 pont annak, aki elsőnek-másodiknak-harmadiknak népesíti be a saját szigetét, illetve 7 pont annak, akinél a legtöbb karommal jelölt kártya van lerakva. Végül minden, a Csonthalom kártyán lévő lapért jár 2 pont, és aki a legtöbb pontot szerezte, az a győztes. Mondjuk annak a fényében, hogy másodpercek múlva a becsapódó meteor miatt minden, 20 kg-nál nagyobb élőlény elpusztul a Földön, ez elég sovány vigasz…

Vedd lazán az apokalipszist!

A *Dino Twist* esetében ismét a mechanika és a tematika véletlenszerű találkozásának lehetünk tanúi, mivel – és ez talán érezhető – a kártyákon szerepelhetnének virágok, cicák, tankok vagy transzformerek egyaránt; most épp dinók kerültek rá. Ez a téma semmit nem von le a játék értékéből, mint ahogy nem is tesz hozzá. Ami nem baj, mivel a játék mindennel együtt nagyon jó és szórakoztató, kifejezetten élvezetes az, hogy szinte nem lehet hibázni, és bár figyelni kell, az ütemből kieső játékost sem bünteti a mechanika.

Nagyon baráti megoldások vannak a szabályokban, így pl. az, hogy végső menedékként – bár csak nagyon ritkán – de ott van a Csonthalom pontszerzéshez, vagy hogy ha egy körben egyszerre népesítik be a játékosok a szigeteiket, akkor mindannyian megkapják a +10 pont bónuszt. Ezek mind-mind a játék nagyon családi jellegét erősítik.

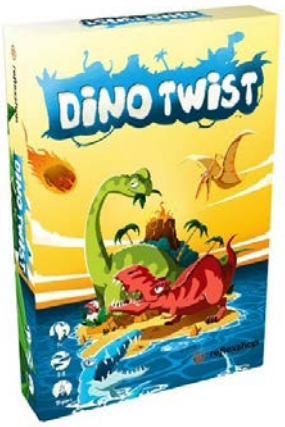
Szinte csak dicsérni tudom, illetve két kritikát azért hadd fogalmazzak meg. Az egyik szubjektív és még az is lehet, hogy nincs igazam: az angol eredeti szövegben nem vitték túlzásba a cukiskodást, így pl. a fajok nevei Aqua, Carny, Herby és Wingy. Ezek a magyarba a Fröccselatopsz, Zabaszaurusz, Vegalodon és Szárnyallusz szavakkal kerültek; nekem itt kilengett a cukiság-méter, szerintem erre nem volt szükség. És ez nem az egyetlen ilyen a szabályban.

A másik kritikám is a fordításhoz kapcsolódik, de az már objektív. Sajnos tévesen került magyarításra az a kitétel, hogy a játékos a szigetén lévő lapokat bármikor kicserélheti a megszerzett lapokkal, legyenek ezek akár gyengébbek, akár erősebbek, mint a lent lévő lap. A magyar szöveg sajnos annyit mond, hogy ezt csak gyengébb lapokkal lehet megtenni, márpedig ez az egész játékot teljesen más irányba viszi, akár azt is mondhatjuk, hogy egy adott ponton lebénítja a játékost, amellett, hogy nem is logikus. De ilyen fordítási bakinak tartom az angolul simán Big Rocknak nevezett lap „kreatív” átnevezését Bazi Nagy Bummra, röpke pár milliárd év tévedéssel.

Mindezek azonban ne szegjék kedveteket ahhoz, hogy kipróbáljátok a játékot, és megnézzétek, hogy saját szigeteteken milyen dinókból álló állatvilág mosolyogna bele egy nagy családi fotó erejéig a Földet telibe trafáló meteor villanófényébe.

drkiss





Dino Twist

Tervező:
Bertrand Arpino

Megjelenés:
2015, 2017

Kiadó:
Bankiiiz Editions, Reflexshop

Kategória:
kézből gazdálkodós, sorozatgyűjtős

7+ 2-6 10-20'

board game geek

kiadói oldal

Reflexshop



Interjú

Michael Menzel



A *Michael Menzel*lel készített alábbi interjú a rovat egyik rendhagyó fejezete: a díjjal is kitüntetett *Andor legendái* szerzője ugyanis társasjátékokat illusztrál, a tervezés csak egy egyszeri kirándulás volt számára. Válaszai éppen azért is érdekesek, mert a játéktervezés mikéntjét némileg egy kívülálló szemével látja.

JEM: Eredetileg játékokat illusztrált, aztán az *Andor legendái*val tervezőként is komoly sikert ért el. Ha megkérdezik Öntől, mi a foglalkozása, mit válaszol: illusztrátor, grafikus vagy tervező?

MM: A játéktervezés, mondhatni, inkább egy véletlen volt, az ötlet egy nyaralás alkalmával született, de amúgy én egyértelműen illusztrátor vagyok.

JEM: A válaszából arra következtetek, van különbség illusztrátor és grafikus között is.

MM: Vegyük a kártyajátékokat: tőlem, vagyis az illusztrátortól jönnek a kártyaillusztrációk, de aztán a grafikus dönti el, milyen, a játékot segítő egyéb elemek kerüljenek a lapokra, a szövegeket is ő írja, és mindezek tördeléséért is ő felel. De ezt nem úgy kell érteni, hogy én leadom a terveket, és onnantól tőlem függetlenül megy tovább a munka. Illusztrátor és grafikus folyamatos kapcsolatban vannak, hogy a játék különböző vizuális elemei összepasszoljanak. Egyébként pedig vannak olyanok is, akik egy személyben csinálják mindkettőt.

JEM: Hogyan zajlik maga a tervezés? Rajzol még papírra?

MM: Már elég régóta nem. A skicceket sokáig kézzel készítettem, de aztán egész egyszerűen nem volt már rá idő. De a számítógépes alkotás is nagyon organikus, gyakorlatilag olyan, mint a festés, nem úgy kell elképzelni, hogy egyetlen gombnyomásra mindent elkészít helyettünk a gép.

JEM: Mondott már le megbízást? Például mert úgy érezte, a játék tematikája, hangulata nem illeszkedik a stílusához.

MM: Igen, előfordult. Mindig törekszem rá, hogy a megbízás elvállalása előtt megismerkedjek a játékkal. Enélkül nem tudnék alkotni. És bizony előfordul, hogy olyan a téma, amivel nem tudok mit kezdeni, vagy egyszerűen nem tetszik a játék.

JEM: Milyen a jó játék egy illusztrátor szemével?

MM: Számomra az a jó társasjáték, ahol az ember bele tud helyezkedni az adott szituációba. Mondok egy példát: ha egy sárkányt kell legyőzni, akkor annak szerintem kooperatív helyzetnek kell lennie. Ebben az esetben ugyanis nem tudnám komolyan venni, hogy ott állunk a sárkány előtt, és még mindig egymással vagyunk elfoglalva: azzal, hogy melyikünk szerez több pontot, vagy ki a legügyesebb közülünk. Csak ha nekünk együtt kell megoldanunk ezt a feladatot, akkor hiszem el, hogy ez tényleg egy éles helyzet.

JEM: Olyan történt már, hogy az Ön rajzaival nem voltak elégedettek, vagy jelentősen át kellett őket dolgoznia?

MM: Mielőtt nekiállok egy játéknak, igyekszem képet kapni a kiadó vagy a tervező elvárásairól. Ritkán fordul elő, hogy mindezek után teljesen rossz irányba indulok el. És nyilván a kiadók is tisztában vannak már a stílusommal, ennek megfelelően látnak el feladatokkal.

JEM: A társasjátékoknál léteznek trendek, divatos stílusok, tematikák. Van ilyen a játékok illusztrációinál is?

MM: Manapság az úgynevezett francia stílus hódít, vagyis a képregényszerű illusztrációk, ahol nagy gondot fordítanak a részletekre. Jeles képviselői például a *Seasons*, az *Oceanos* és a *Yamatai* játékok.

JEM: Az *Andor legendái*val végül a játéktervezésbe is belekóstolt. Korábban beszélgettünk *Wolfgang Kramer*rel, aki szerint Ön – a legtöbb német játéktervezővel ellentétben – valószínűsíthetően nem a mechanika felől indult el, hanem először itt is a vizuális világot alkotta meg. Valóban így történt?

MM: Részben. Ott van például a csatákban a pajzs, amit az ember összesen kétszer tud használni, utána kikerül a játékból. Az ok, amiért kétszer lehet használni, tulajdonképpen az ábrázolásból is adódik, hiszen egy lapkának két oldala van. Az egyik oldalon egy teljesen ép pajzs látható, ha viszont egyszer

használtuk, át kell fordítani a lapkát, és akkor ott már egy ütött-kopott pajzsot látunk. Ennek tehát abszolút nem matematikai okai voltak, vizuálisan is akartam jelezni, hogy működik a pajzs. Ilyen jellegű javaslatokat szoktam akkor is tenni, ha mások játékához készítek illusztrációt, de ritkán fogadják el, mert sokszor teljesen megváltoztatná a játékmechanikát.

JEM: Első saját fejlesztésével rögtön elnyerte a komplexebb játékoknak szóló KENNERSPIEL DES JAHRES díjat. Pedig ha jól tudom, azért készítette el, mert nem talált olyan egyszerűbb sárkányos-lovagos játékot, ami a kilencéves fiának megfelelt volna.

MM: A komplexitásnak két tényezője van. Az egyik, hogy milyen nehéz és milyen sokáig tart a játék megismerése, megtanulása. E tekintetben az Andor legendái szerintem a könnyebbek közé tartozik. A másik szempont, hogy mennyire komplex a játékmenet, mennyire nehéz nyerni. Ez alapján pedig az *ANDOR LEGENDÁI* a KENNERSPIEL-jelöltek közé került a zsűri jelenlegi törekvéseinek megfelelően. Az összetettebb játékok manapság ebben a kategóriában mutathatják meg magukat, míg a SPIEL DES JAHRES díj a könnyebb, kevesebbet játszóknak szóló játékoknak van fenntartva. Ma már a 2009-es győztes *DOMINION* is valószínűleg a gamer kategóriában nyerne, csak hát az akkor még nem létezett.

JEM: A hangzatos Alternative Reality Games nevet viselő reklámkampány előzte meg a játék bemutatóját. Meséljen egy kicsit erről!

MM: Ez a kiadónak volt az ötlete, a társasjátékos közösség tagjainak küldtek egy rejtvényt, aminek a megfejtése az *ANDOR LEGENDÁI*ra utalt. Az egész nagyon ügyesen volt megcsinálva, felkeltette a játék iránt az érdeklődést, amire szükség is van manapság, hiszen rengeteg játék jelenik meg egyszerre.

JEM: Idővel az *ANDOR LEGENDÁI* trilógiává bővült és könyv is született hozzá. Hogyan jött az ötlet?

MM: Mivel egy fantasy világról van szó, arra gondoltunk a feleségemmel, jó lenne hozzá egy kerettörténet. A feleségem írt végül egy előtörténetet, amin keresztül eljutunk az első játékhoz, ami aztán addig tart, amíg legyőzzük a sárkányt. Mivel közben a játéknak nagy sikere lett, lehetőség adódott, hogy a történetet továbbmeséljük.

JEM: Tervez még további folytatást?

MM: Nem. Ami ötletem volt az egész történettel kapcsolatban, azt már mind beledolgoztam a trilógiába, nem hagytam ki semmit azért, hogy lehessen mondjuk egy negyedik rész. Már a második résznél tisztában voltam vele, hova fut ki végül az egész a harmadik résszel.

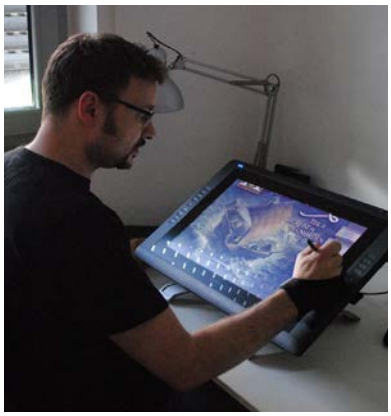
JEM: És bármilyen más saját játékot fog még készíteni?

MM: Maradok illusztrátor, a játéktervezés, a szabályok kitalálása teljes embert igénylő feladat. Az *ANDOR LEGENDÁI*nál késztetést éreztem, mert nem találtam olyan fantasy témájú játékot, amelynek a szabályai egyszerűek, de a játékmenet mégis összetett, sok döntési lehetőséggel. De ha megint hiányérzetem lenne, tehát valami olyannal játszanék, ami még nem létezik, talán újra belevágnék.

Ádám

Egy illusztráció elkészítésének állomásai





Michael Menzel

Életkor:
41 év

Nemzetiség:
német

Utoljára játszott társasjáték:
Crazy Race

Kedvenc játékszerző:
Michael Kiesling, Markus Brand

Kedvenc illusztrátor:
Franz Vohwinkel

Kedvenc játék:
Die Säulen der Erde, Catan, Gyűrűk Ura

Kedvenc játéktípus:
kooperatív játékok

Támogatóink















































További partnereink:













Köszönjük, hogy elolvastad a JEM társasjátékos magazin 52. számát!
A következő szám megjelenését augusztus 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), Hámori Balázs (Drag7200), Hegedűs Csaba (drcsaba), Horváth Vilmos (Vili), Kiss Csaba (drkiss), és Varga Attila (maat).

Hírszerkesztő: Rigler László (Főnix)

Programozó: Szőgyi Attila

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

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

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

Elérhetőség: jemmagazin@gmail.com.

Colordigi gyorsnyomda

Colordigi gyorsnyomda