

jón

A Játékos
Emberek
Magazinja

KLANK!
LOPAKODJ ÉS ARASS ZAJOS SIKERT!



A Tiltott Sziget

The Resistance: Avalon

Pandemic: Rising Tide

Civilization: A New Dawn

Kedves Játékosok!

Aki keres, az talál. Aki nem keres, az nem fog találni semmit, sőt még az is lehet, hogy eléri a végzete és meghal. Ha többen vannak, akár mindegyikük meghalhat. Vegyétek komolyan a keresést, nem játék! Na jó, néha játék, sőt, a mostani játékok nagy része a keresésről szól valamilyen módon.

Kereshettek kincset a föld mélyében a *KLANK!* segítségével; ez az a játék, ami már rég megérett a magyar kiadásra, és most végre megérkezett hozzánk. Közösén kell megkeresnetek a *TILTOTT SZIGET* kincseit egy családi kooperatív játékban, ami a Tiltott sorozat első darabja (nemsokára írunk majd a *TILTOTT SIVATAG*ról is, illetve együtt várjuk a *FORBIDDEN SKY* magyar kiadását). Ha viszont kooperatív és keresés, akkor a *PANDEMIC* mutációja, a holland környezetbe átültetett *RISING TIDE* is érdemes a kipróbálásra. Mindkét játékban azt kockáztatjátok, hogy ha nem vagytok elég gyorsak a kincsek vagy a megoldások megkeresésében, a szigetet vagy az országot előnti az ár, és az bizony nem történik áldozatok nélkül.

Áldozat van az *AVALON*ban is, itt viszont a gyilkost keressük. Akinek nem bírja a szíve a megterhelést, gyorsan lapozzon odébb, várnak még rátok

ugyanis további keresős játékok hasonló mechanikával: a *KIWIBEN* egy kivimadár szaladgál a játéktáblán és azt kell megtippelni, hogy hová fog eljutni, míg a *STRAWBERRY NINJÁBAN* egy macska kerget egy nindzsá epret (!). Mindkettő elég abszurd!

Több komolyságra vágytok? Mit szóltok egy kis birodalomépítéshez? Na jó, elsőnek kezdjük egy laza nyuszibirodalommal, amire itt a *BUNNY KINGDOM*. A *CIVILIZATION: NEW DAWN* viszont már kőkemény komolyság, aminél már csak a *TWILIGHT STRUGGLE* valószínűbb és igazibb a maga hidegháborús hangulatával. Ezt a játékot már nem mutatjuk be, hiszen megtettük [első számaink egyikében](#), viszont a szerzővel készítettünk egy interjút.

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

Jó játékot!

A JEM Szerkesztősége

Klubok! Kiadók! Figyelem!

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

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

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

A jobb oldalon látható ikonokkal a játékbemutató cikkek címe mellett találkozhattok. Velük jelezzük, hogy nagyjából kik is a játék célközönsége.



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



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



Gyerekjátékok - Társasjátékok az óvodásoknak és kisiskolásoknak.



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

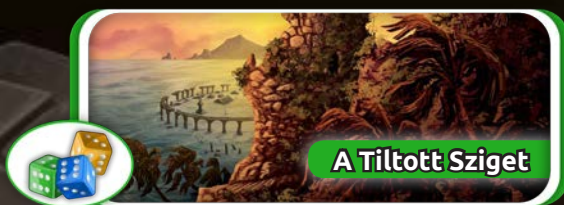


Logikai játékok - Egy- és kétszemélyes fejtörők vagy absztrakt gondolkodást igénylő taktikai játékok.



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

Tartalomjegyzék



A Tiltott Sziget

Ismertető

7



Pandemic: Rising Tide

Ismertető

11



Bunny Kingdom

Ismertető

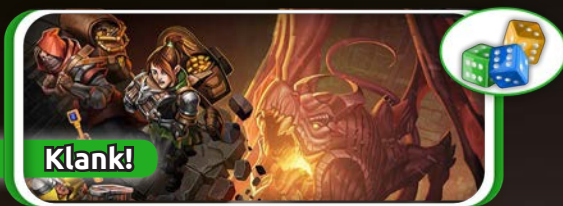
16



Kiwi

Ismertető

21



Klank!

4

Ismertető



The Resistance: Avalon

9

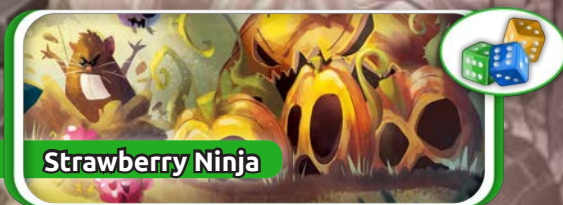
Ismertető



Civilization: A New Dawn

13

Ismertető



Strawberry Ninja

19

Ismertető



Jason Matthews

22

Interjú



ISMERTETŐ

KLANK!

SZERENCÉSNEK TARTOM MAGAM, MIVEL LEHETŐSÉGEM VAN MEGJELLENÉSÜK ELŐTT KIPRÓBÁLNI JÁTÉKOKAT. VOLT MÁR RÁ PÉLDA, HOGY A NEMZETKÖZI GYÁRTÁS ELŐTT ELÉM KERÜLT EGY-EGY TÁRSAS (KINC SVADÁSZ, FÚSZERÚT), ÉS TÖBBSZÖR MEGESETT, HOGY A MAGYAR KIADÁS ELŐTT MÉG AZ EREDETI KIADÁST TESZTELHETTEM, PRÓBÁLHATTAM KI. ÍGY TÖRTÉNT MOST A KLANK! ESETÉBEN IS, AMIBŐL IDÉN „NÜRNBERG” ELŐTT KAPTAM MEG AZ ANGOL VERZIÓT, HOGY KIPRÓBÁLHASSUK, ÉS NÜRNBERGBEN AZ ELSŐ OTT TÖLTÖTT ESTÉNKEN ELŐ IS KERÜLT A JÁTÉK. HA A DOBOZ ALAPJÁN KÉNE DÖNTENEM, VALÓSZÍNŰLEG NEM JÁTSZANÉK VELE. NA, NEM AZÉRT, MERT CSÚNYA A DOBOZ, SŐT HATÁROZOTTAN IMPOZÁNS. INKÁBB AZÉRT, AMIT SUGALL NEKEM, MISZERINT EZ EGY KALANDOZÓS, AMERIS, ÉLMÉNYEKBE GAZDAG ALKALMATOSÁG. NO DE A GYÁVA NÉPNEK NINCS HAZÁJA ELVÉT KÖVETVE FELVETTEM A BÁTORSÁGSAPKÁMAT ÉS NEKIFESZÜLTÜNK A JÁTÉKNAK. ÓRIÁSI CSALÓDTAM...

12+ 1-4 60'



PAKLIÉPÍTŐS, FÖLDALATTI CSIHI-PUHI GAME

Manapság nem ismeretlen az a kifejezés, hogy pakliépítő egy játék. Röviden, a játékosok a kezdeti lapjaikhoz adott feltételrendszer szerint további lapokat szereznek, ezzel hízalva kártyáik halmazát. Az ilyen játékok főként kártyajátékok, igen ritka esetben kerülnek a képbe tokenek, játékosablák és egyéb kellékek. A KLANK! esetében olyan érzésem van, mintha a mindent bele elvét követve egy annyira komplex pakliépítő, táblás, jövő-s-menős, harcolós kalandjátékot akartak volna

készíteni, amiben minden szíper-szuper mechanika és elem megtalálható. Nos, sikerült nekik. Azért, hogy ezt alátámasszam, itt jegyzem meg, hogy 400-nál is több alkatrészt tartalmaz a doboz, tehát nem aprózták el a készítőik.

A történet szerint a Sárkányerőd alatti ösvényrendszerbe kell bejutnunk és ellopnunk a sárkány féltve őrzött, feltételezhetően nem kemény munkával megkeresett pénzből vásárolt kincseit. Kalandoraink a tábla tetején található bástya mellől ereszkednek alá a föld alatti paradicsomba, elkerülve a kincseket őrző szörnyeket és ügyesen kilopva a legértékesebb relikviákat.

AMIKOR SORRA KERÜLÜNK

Igyekszem a lehető legegyszerűbben leírni, mit is tehetünk körünkben. A paklink legfelső öt lapját kezünkbe vesszük és az összes lapot kijátsszuk, ha tetszik, ha nem. A kártyáknak több funkciója is lehet. Lépéseket ad, amiket a táblán lévő kamrák közötti haladásra használhatunk, képességpontokat ad, amik segítségével szerezhetünk újabb lapokat a kínálatból, és kardokat adhat, amik jól fognak jönni szörnyű helyzetekben. Ezeken kívül tartalmazhatnak a lapok egyéb utasításokat, akciókat és számunkra kellemetlen meglepetéseket. Szóval a lapokat kijátsszuk és végrehajtjuk az akciókat, majd lépünk, vásárolunk, harcolunk. Ezeket tetszőleges sorrendben hajthatjuk végre.

Mozgáskor megszámoljuk a kijátszott lapokon található csizmákat, és amennyi csizma van, annyit haladhatunk. Vannak olyan útszakaszok, ahová 2 csizma szükséges az áthaladáshoz,



de ha ez nem lenne elég, van olyan, ami le van lakatolva, és azon csak egy kulcs segítségével lehet áthaladni. Továbbá vannak olyan utak, ahol szörnyek akadályoznak a haladásban, ehhez kardokra van szükség. Pontosan annyira, amennyi szörny ott van.

Harcok megnézzük a kártyakínálatot, és ha van ott legyőzésre váró szörny, akkor annak nekieshetünk. Itt kell megjegyezni, hogy a kártyakínálat két sorból áll. Az első sor fixen 4 féle lapot tartalmaz, közülük az egyik harcos, a másik 2 képességet ad, a harmadik 7 képesség megfizetéséért 7 pontot ad a játék végén,

bedobunk a húzózsákba, amiben 24 db fekete sárkánykocka már benne van, és kihúzzuk belőle annyit, amennyit a sárkány haragsávja mutat. Ez a szám 2-5 lehet, így ennyi kockát kell húzni. Akik olyan szerencsés helyzetben vannak, hogy a saját színű kockáik kerülnek ki a zsákból, annyit sérülnek, amennyi kockát kiszedtek, és ezeket visszahelyezik a készletükbe. A fekete kockák kikerülnek a zsákból, nem dobjuk őket vissza, ha csak erre nem ad utasítást egy lap, ami a kínálatba kerül. Vannak olyan lapok is, amiket ha kijátszunk, a Klank-mezőről visszavehetünk kockákat, ezzel csökkentve az esélyét a sérülésnek. Ha valaki mind a 10 sérülését begyűjtötte, annak a játék ideiglenesen véget ér.



és van egy instant szörny, akit boxzsáknak használhatunk a játék alatt. Ezt lehet ütni, vágni, mindig ott van s várja a nagy pofonokat, cserébe, ha legyőzzük, ad egy aranyat, ami jól fog jönni a föld alatti kincses kamrában. A másik sor 6 lapot tartalmaz, és ha valaki innen vesz lapot, annak a helyére újat kell húzni a pakliból.

A lap szerzésekor megszámláljuk kijátszott lapjainkon a képességpontjainkat és ezt, mint egy fizetőeszközt felhasználva vehetünk további lapokat, győzhetünk le szörnyeket. A megvett lapokat dobópaklinkba helyezzük, a szörnyeket legyőzésük után a dobozba visszatesszük, és bezsákoljuk a jutalmat, amit a legyőzésükért kaptunk.

A **KLANK!** az egy csúnya dolog. Ha olyan lapot játszunk ki - márpedig kijátszunk, mert kötelező mindent kijátszani a kezünkéből -, amin az áll, hogy + ennyi meg annyi Klank, akkor a készletünkben lévő Klank-kockákból ennyit be kell tennünk a táblán kialakított Klank-mezőre. Ez azért lesz jó, mert ha olyan lapot teszünk a kínálatba, ami tartalmaz egy sárkányszimbólumot, akkor minden Klank-mezőn lévő kockát

A KALAND

Megtanultunk menni, ütni, harcolni, itt az ideje megtanulni lopni. A játékot az fogja megnyerni, aki a legértékesebb kincseket hozza a felszínre. A kincseket főleg a mélyben tudjuk megszerezni, és igen fontos az a megjegyzés, hogy a felszínre kell hozni. Ha valaki bezsákol egy vagy több kincset, de a játék végén az még mindig a föld alatt van, az ott is ragad és kiesett a játékból.

A föld alatti kamrákban vannak a sárkány kincsei, amiket összeszedhetünk. Többféle kincs van, de a legértékesebbek a relikviák. Minél lejjebb megyünk a föld alá, annál értékesebbeket találhatunk ott. Relikviából egyet gyűjthetünk be alapesetben, míg az arany majomszobrokból akár az összeset, de egyszerre mindig csak egyet. Utunk során találkozhatunk még titokkorongokkal, amik pénzt, lépést, képességet, kincset tartalmaznak. A lenti világ közepén található a piac. Itt lehet sok pénzért, amiket a szörnyek legyőzéséért kapunk, extra cuccokat beszerezni. Mesterkulccsal tudjuk kinyitni a lakatokat, hátizsákban tudunk még egy relikviát kilopni, a korona meg

csak szép és pontot ad a játék végén. Ha úgy érezzük, kellő mennyiségű kincset gyűjtöttünk be, akkor irány a felszín és visszaszaladunk a bástyához, ahonnan indultunk. Amint valaki eléri a felszínt, elindul a visszaszámlálás. Pontosan 4 forduló maradt mindenki számára, hogy kijusson a föld alól és elérje a bástyát. Azok, akik felérnek a játék végéig, kapnak egy mesterjelölőt, ami 20 extra pontot ad. Azok, akik a játék végén a föld alatt maradtak, azoktól fájó búcsút veszünk, a többiek összeszámolják relikviáik, majmaik, titkos tokenjeik és lapjaik pontjait, majd ehhez hozzáadják aranyérméik összegét, és a legtöbb pontot elért játékos megnyeri a játékot. Ennyi.

SLUSSZ-PASSZ

Halkan megjegyzem, hogy sok finomságot nem említettem meg, mivel ezek száma szinte végtelen és spoiler-veszély lenne. Legyen annyi elég, hogy a játék közben előkerülő lapokon sok meglepi vár még ránk, amik izgalmasabbá teszik a játékot, minket meg idegesítenek. Az első játék után azonnal toltunk még egy partit és azóta már többet is, ami bizonyítja azt a tévhitből eredő igazságot, hogy ne ítéld első látszatra. A játék zseniális (ugye, milyen régen mondtam ezt?), nekem nagyon tetszik, pörgős, taktikus, változatos, nagyon izgalmas, színes-szagos, kalandos, egyszerűen olyan, amiről nem tudtam elképzelni, hogy nekem fog tetszeni. És tessék, megcáfolt. Ami hab a tortán, hogy időközben a REFLEXSHOP gondozásában megjelent magyar nyelven is és igen, ezt a játékot tényleg magyar nyelven kell elképzelni, mivel rengeteg szöveg van a lapokon. Szerintem jó választás volt, és jöhetnek a kiegészítők. Jaaa, a dobozban lévő műanyag inzerit gondolom nem véletlenül lett olyan, amilyen. Ott van még hely sok szuper kártyának és tokennek.

Jó játékot!

drcsaba



REFLEXSHOP



Klank!

Tervező:
Paul Dennen

Megjelenés:
2018

Kiadó:
Reflexshop

Kategória:
pontgyűjtős, kaland



12+ 1-4 60'



ISMERTETŐ

A TILTOTT SZIGET

A TILTOTT SZIGET VALAHOL A VILÁG VÉGÉN FEKSZIK, ÉS NEM ELÉG, HOGY SENKI NEM TUDJA RAJTATOK KÍVÜL, MERRE TALÁLHATÓ, EZEN FELÜL MÉG A KLÍMAVÁLTOZÁS IS ERŐSEN HAT RÁ. A VÍZSZINT UGYANIS - AKÁRCSAK SZEGÉNY NAURU VAGY KIRIBATI ESETÉBEN - EGYRE EMELKEDIK, ÉS LASSAN ELNYELI AZ ÖSSZES ÉRDEKES ÉS MISZTIKUS NEVŰ HELYET. MÁRPEDIG AZOKBÓL VAN DÖGIVEL A SZIGETEN, TALÁN TÚL SOK IS, MERT ITT NINCSEK EGY SIMA RÉT VAGY MEZŐ, ITT MINDEN ÜBERTITOKZATOS ÉS SZUPERREJTÉLYES. NEM BAJ, EZ BIZTOS KELL A BRANDHEZ MEG A VEVŐK BECSÁBITÁSÁHOZ, AKIK MIUTÁN MEGVETETTÉK LÁBUKAT A SZIGETEN, FOSZTOGATÁSBA KEZDENEK, ÉS MEGPRÓBÁLJÁK ELRABOLNI A SZIGET 4 KINCSET. IGAZÁBÓL A SZIGET AZÉRT KEZD EL SÜLLYEDNI, MERT HA BETOLAKODÓK LÉPNEK A FÖLDJÉRE, BEKAPCSOL A RIASZTÓ, ÉS EGY TÁVFELÜGYELETES CÉG HELYETT MAGA A VILÁG VÉGE JÖN EL, MAJD A MÉLYBE SZÁLL AZ EGÉSZ FÖLDDARAB.

PANDEMIC LIGHT

Adott ugye a kooperatív játékok alapszituációja, miszerint valami nagyon rossz történik, ha mi nem fogunk össze, és egy adott idő alatt/elég sok helyen/elég hatékonyan nem csinálunk valamit. A *PANDEMIC* ennek a zsánernek a koronázatlan királya, és mindent meg is tesz azért, hogy a trónról ne is taszítsa le senki. Mutációk, kiegészítők, változatok – ezekről jó sokat írtunk már előző számainkban ([PANDEMIC](#), [PANDEMIC: ON THE BRINK](#), [PANDEMIC: PENGEÉLEN](#), [PANDEMIC LEGACY: 1. ÉVAD](#), [PANDEMIC IBERIA](#)) és a mostani számba is került egy különleges *PANDEMIC*-klón.

Viszont azok, akik nem a *PANDEMIC* szintjén, afelett vagy azon túl keresik a kihívást, hanem szeretnének megismerkedni ezzel az egész mechanikával, azok számára eddig nem nagyon volt minőségi koop játék - gondolok itt a gyerekekre és családokra (a nem gamerekre persze!).

Számunkra viszont most eljött az idő, pontosabban kis hazánkban jött el, mert hogy a játék eredetileg 2010-es, csak a magyar kiadás tavalyi. Viszont így is nagyon fura, hogy a dobozon – ami dicséretet érdemel, mert bizony strapabíró fémdoboz – nincs ott a szerző neve, csak az eredeti kiadóé. Talán még emlékeztek, hogy volt idő, amikor a játékok dobozán csak azok címe volt, a szerzőknek harc árán kellett elérniük a kiadóknál, hogy nevük – és szerzői jogaik – elismerést nyerjenek és feltüntetésre kerüljenek. Mondjuk 2010-ben ez már nem volt nagy vívmány, így annál szokatlanabb és ellentmondásosabb, hogy az alkotó neve nincs a borítón, miközben azt olvasni a szabály végén, hogy „Nagy megtiszteltetés, hogy bemutatathatjuk a „kooperatív játékok mestere”, MATT LEACOCK legújabb alkotását.”

10+ 2-4 30'



FOGIUNK ÖSSZE!

Előkészületként lerakunk 24 lapkát, melyek a sziget egyes részeit (a legendás és rejtélyes helyeket) ábrázolják. A kincseket, amik szép kidolgozású, minőségi műanyag alkatrészek, amelyeket örömmel kézbe venni, a játéktér négy sarkába állítjuk. Az áradáskártyák paklijából megkeverés után rögtön felfordítunk hatot, ezek a területek máris víz alá kerültek. Ezt úgy jelöljük, hogy átfordítjuk a lapkát a kék színű = vízzel fedett oldalára. A kalandorkártyák közül minden játékos kap egyet-egyet, ez meghatározza különleges képességét. Itt ilyenek lehetnek, mint pl. egy helyett két mezőt száríthat fel, bárhová átmozoghat, átlósan is mozoghat, stb. Mindenkinek kiosztunk 2-2 darab kincskártyát, majd bejelöljük a vízállást, ami azt határozza meg, hogy az egyes játékos köre végén hány áradáskártyát húzunk fel. Ez alapjátéknál 2, de persze ha valaki a nagyobb kihívást keresi, a jelölő állítható „keményebb” szintre is.

A játék el is kezdődhet ekkor. A játékosok egymás után kerülnek sorra, órajárás szerint. Amikor rajtuk a sor, végrehajthatnak 3 akciót. Ezt a hármat az alábbi 4 lehetőségből állíthatják össze, akár ugyanazt az akciót ismételve is:

- » Mozgás egy mezőt fel, le vagy oldalt (átlósan csak ha erre jogosít a különleges képesség).
- » Egy szomszédos mező felszárítása, vagyis a lapka visszafordítása a kékről a színes oldalára.
- » Kincskártya átadása egy azonos mezőn álló másik kalandornak, itt egy kártya egy akció.

- » Kincs megszerzése: ez utóbbi is akciót igényel, és az kell a sikeres megszerzéshez, hogy az illető játékos bábuja az adott kincsnek megfelelő lapkán álljon és legyen a kezében 4 azonos, a kincset ábrázoló lap; ha ez megvan, elveheti a kincs figuráját, és ezáltal a csapat megszerzett egyet a 4 kincs közül.

A játékot akkor nyerik meg a kalandorok, ha összegyűjtik mind a 4 kincset, majd elmennek a Kalandorok kapuja lapkára, ahol is eldobnak egy Légifuvár kártyát, és a kincsekkel megrakva elhagyják a szigetet, hadd süllyedjen el, ha annyira akar.

MI JÖN MÉG?

A játékos köre azonban nem fejeződik be azzal, hogy akciót végrehajtotta, ugyanis ekkor kap még 2 kincskártyát, amin lehet egy kincs képe, de lehet különleges akció; ez utóbbit, pl. egy mező felszárítása vagy az a bizonyos légifuvár, bármikor ki lehet játszani. És ilyenkor kaphat valaki ún. emelkedő vízszint kártyát, aminek hatására egyrészt a vízállásjelzőt egygel feljebb kell tolni, másrészt az eddig felhúzott és dobott áradáskártyákat össze kell keverni és a húzópakli tetejére tenni.

Ez gond? Nem biztos, de az lehet, mert hogy utolsó mozzanatként a játékos felhúz annyi áradáskártyát, amennyit a vízállásjelző mutat, márpedig az a fránya egyre többet mutat, ahogy haladunk rajta felfelé. És mivel az előbb a már dobott lapokat visszatettük a pakli tetejére, egyre nő az esély, hogy egy már víz alatt lévő terület tovább süllyed. Ez pedig azzal egyenlő, hogy a lapka elveszik, kikerül a játékból, akár csak a hozzá tartozó áradáskártya.

SÜLLYEDÜNK!

Míg megnyerni egyféleképpen lehet, elveszteni a partit sokkal változatosabb módokon van lehetőségünk, így pl. elsüllyednek azok a lapkák, amin állunk, és nem tudunk átúszni a szomszéd mezőre, vagy elsüllyed a Kalandorok kapuja, stb. Ahogy a vízállásjelző egyre kúszik felfelé, egyre nő a feszültség és nő az esély, hogy nem tudjuk az egész szigetet egyben tartani, valahol elveszik egy lapka. Ez azért is gond, mert ott már csak a bűvár tud átjutni, a pilóta meg átrepülni, de mindenki másnak az a terület már átjárhatatlan, kereshet kerülőutat.

A játék nagyon jól hozza le kezdő szintre a kooperatív játékot, szabálya egyszerű, kialakítása nagyon igényes, minden része szép, minőségi. Külön dicséret, hogy a magyar kiadó fantáziát látott benne, és ikertestvérében, *A TILTOTT SIVATAG*ban. A játékelményről írni – azt hiszem – felesleges, ezt egyrészt mindenkinek magának kell megtapasztalni, másfelől minden parti más és más, mert nemcsak a kártyák, de a játékosok habitusa is egy olyan változó, ami miatt nincs két egyforma menet. Saját tapasztalatunk az, hogy míg szerencsés esetben akár nagyobb megerőltetés nélkül is lehet nyerni, addig ha sokáig piszmoztok a kincsek begyűjtésével, már késő lesz és beüt a krach. Siessetek hát, meg siessetek a boltokba is beszerezni a játékot, mert akár csak *A TILTOTT SZIGET* lapkái, az is igen gyorsan fogy!

drkiss



REFLEXSHOP



A Tiltott Sziget

Tervező:

Matt Leacock

Megjelenés:

2010, 2017

Kiadó:

Gamewright, Reflexshop

Kategória:

kézből gazdálkodós, kooperatív



10+ 2-4 30'



ISMERTETŐ

13+ 5-10 30'

THE RESISTANCE: AVALON

A MINDENKI ÁLTAL ISMERT GYILKOSOS JÁTÉK VEGYES ÉRZÉSEKET HAGYOTT MAGA UTÁN BENNEM KAMASZKOROMBÓL. TALÁN AZT MONDANÁM, HOGY INKÁBB NEM SZERETTEM, MINT SZERETTEM. ÖTLETES ÉS IZGALMAS VOLT UGYAN, DE A BLÖFFÖLÉS NEM VOLT KENYEREM, TÚL NAGYNAK TARTOTTAM A FESZÜLTSEGET, A VÁDASKODÁST („ONNAN MOZGÁST HALLOTTAM, BIZTOS Ő A GYILKOS!”), MEG TÚL BLÖDNÉK. ÍGY AZTÁN AMIKOR HALLOTTAM A KÖZVETLENÜL ERRE A JÁTÉKRA ALAPULÓ TÁRSASOKRÓL – BÁR MÁR JÓ PÁR TITKOS SZEREPES JÁTÉKON TÚLVOLTAM – MÉGSEM NAGYON AKARÓDZOTT VELÜK JÁTSZANI. VÉGÜL EZZEL A JÁTÉKKAL MEGTÖRT AZ ELLENÁLLÁSOM.



CÉLOK ARTÚR KIRÁLY UDVARÁBAN

Az AVALON – mint ahogy a játék teljes címe mutatja – a THE RESISTANCE játéknak egy más témába bújtatott verziója. A kerettörténet Artúr király udvarába repít minket, ahol két csapat küzd egymás ellen: Artúr hű követői Merlin vezetésével és a gonoszok Mordred zászlaja alatt. A jók célja, hogy teljesítsenek három sikeres küldetést, ez elég egyszerű. A gonoszok több módon nyerhetik meg a játékot; összehozhatnak három kudarcba fulladt küldetést, egymás után öt küldetésre induló csapat elutasításra kerül, vagy a játék végén (ha addig még nem nyertek) sikerül megölniük Merlint.

HŰ KÖVETŐK ÉS GONOSZ BÉRENCEK

Mindenki kap a játék elején egy titkos szerepet: a jók között szerepelni fog Merlin, aki tudni fogja a gonosz játékosok kilétét, illetve a gonoszok között az Orgyilkos lesz mindenképpen jelen. A gonoszok a játék megkezdése előtt tisztában lesznek egymás kilétével.

SZAVAZZUNK, HOGY SZAVAZHASSUNK

A játék menete két nagy fázisból tevődik össze. Az első fázisban az aktuális vezető (aki minden körben más) kijelöl egy csapatot, hogy ki menjen küldetést teljesíteni, és az összes játékos szavazni fog arról, hogy elmenjen-e ez a csapat a küldetésre. Ez egyszerű többségi szavazás. A második fázisra akkor kerül sor, ha megszavazták a játékosok a küldetést, ekkor minden résztvevő titkosan szavaz a küldetés sikeréről. A jók csak a sikerre szavazhatnak, a gonoszok viszont dönthetnek úgy, hogy balsikerre szavaznak, és ha már egy balsiker kártya is bekerül a szavazatok közé, a küldetés elbukott.

Ha a játék véget érne a három sikeres küldetés teljesítésével, akkor a gonoszok felfedik magukat és az Orgyilkos lehetőséget kap, hogy megöljön egy jó játékosot. Ha ez a játékos Merlin, akkor Artúr hű követői mégis elbuktak, Mordred bérencei győzedelmeskednek.



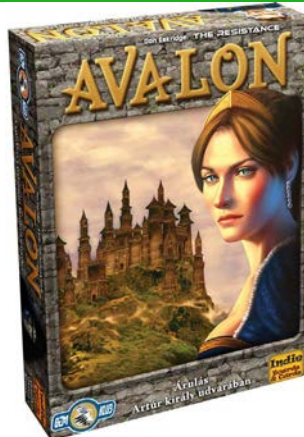
TOVÁBBI SZEREPLŐK

Ez az alapváltozat, de beléphetnek további speciális szerepek, ha további bonyodalmakra vágyunk. Percival tisztában van vele, ki Merlin. Mordredről nem tudja Merlin, hogy gonosz. Oberon nem fedi fel magát a többi gonosz előtt, jöllehet ő is a gonoszok közé tartozik. Morgana Percival előtt Merlinként jelenik meg. Még ez is fokozható további játékváltozatokkal, hűségkártyákkal, vagy akár a tó hölgyével.

KÜLDETÉS TELJESÍTVE

A korábbi gyilkosos játékokból ismert feszültség megmaradt, de szinte minden más megváltozott, és be kell valljam, nagyon élveztem az AVALONT. A legnagyobb különbség, hogy ebben a játékban senki sem esik ki, így nem fogja unatkozva végignézni a játék felétől a többiek szórakozását. Másik fontos különbség, hogy a neszekre alapuló vádaskodások helyett itt szavazásokon alapuló következtetések vannak, ezek jócskán megtornáztatják az ember agyát. Általában elérkezik a játék egy pontra, ahol két helyesnek tűnő következtetés lesz, az egyik a jóké, a másik a gonoszoké, itt jön be a játékba a blöffölési képesség és az emberismeret. Ugyancsak ezek döntenek a végén, amikor Merlint kell eltalálniuk a gonoszoknak. Nagyon élvezetes, egymás megismerésére sarkalló partijátékot sikerült csiholni a régi gyilkosos játékból, nagy társaságoknak kifejezetten jó szórakozást nyújt, ajánlom!

Főnix



The Resistance: Avalon

Tervező:
Don Eskridge

Megjelenés:
2017

Kiadó:
Gémklub

Kategória:
blöffölős, dedukciós



13+ 5-10 30'



GÉMKLUB



ISMERTETŐ

8+ 2-5 45'

PANDEMIC: RISING TIDE

NAGYON ÚGY TÚNIK, HOGY A *PANDEMIC* FELKAPASZKODIK AZON JÁTÉKOK KÖZÉ, AMELYEK ANNYIRA NÉPSZERŰEK, HOGY A KIADÓJUK SZÁMTALAN VÁLTOZATOT JELENTET MEG BELŐLÜK, HOGY KIELÉGÍTSE A KÖZÖNSÉG ÉHSÉGÉT (PL. *CARCASSONNE*, *TICKET TO RIDE*, STB.). NEM SOKKAL EZELŐTT ÍRTAM A *PANDEMIC: IBERIÁRÓL* MAGAZINUNK HASÁBJAIN, ÉS TESSÉK, MÁRIS ITT VAN A KÖVETKEZŐ VÁLTOZAT, A *RISING TIDE*.

A NAPPÉNYES HISPÁNIA UTÁN A HOLLANDUSOK ORSZÁGÁBA KALAUZOL MINKET A *PANDEMIC*-SOROZAT, EZÚTTAL AZONBAN A CÉL IS MEGVÁLTOZIK. BÁR NYILVÁN HOLLANDIÁBAN IS JELEN VOLTAK MINDIG IS A BETEGSÉGEK – MINT MINDENHOL MÁSHOL –, EZÚTTAL AZONBAN NEM A KÓROKOZÓK ELLEN KELL KÜZDENÜNK, HANEM EGY SOKKAL HELYHEZ ILLOBB VESZÉLY, AZ ÁRVÍZ ELLEN. AZ IPARI FORRADALOM HAJNALÁN TALÁLJUK MAGUNKAT, ÉS AZ A CÉLUNK, HOGY AZ ÁRVÍZVÉDELMI RENDSZER ELEMEINEK KIFEJLESZTÉSÉVEL BIZTONSÁGOSSÁ TEGYÜK HOLLANDIÁT.



ONTWERP EN ONDERDELEN

Úgy tűnik, a *PANDEMIC* illusztrátorai nagyon értik a dolgukat, ugyanis amellet, hogy a társas hozza a szokásos magas minőséget a komponensek tekintetében, a dizájn az *IBERIA* után ismét fantasztikus, a nem túl harsány pasztellszínek tökéletesen passzolnak a játék hangulatához, még a dobozbelső kartonja (!) is sötétzöld. Kritika egyedül talán a térkép átláthatóságát érheti: nem minden esetben világos, hogy ha egy gátat lerakunk, akkor az melyik két tartomány között blokkol. Ez azonban a valóság hú térképéből fakad, ezt a kompromisszumot nem nagy ár megkötni a hangulatért. Érdemes figyelni a tengerszint feletti tartományokra, amelyeken ugyanúgy áthaladhatunk, más egyéb szempontból azonban nem vesznek részt a játékban.

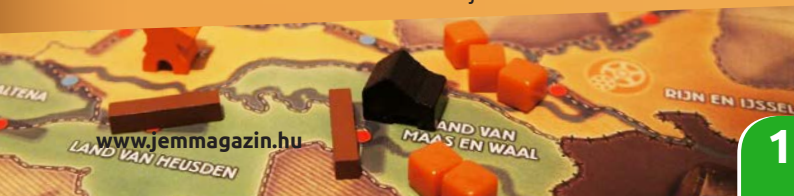
A gátak említésével már ki is derülhetett, hogy ebben a játékban nemcsak más alkatrészek, de nagyban más játékmenet is lesz, eltérően az eddigi *PANDEMIC*-változatoktól. A gátak mellett csak egyféle „víruskocka” van, a kék jelölők azonban itt a vizet jelképezik. A stílusosan narancssárga kockák egy játékváltozathoz szükségesek, a lakosságot hivatottak jelölni. Ugyancsak narancssárga színben kapunk még szélmalomokat, amelyek a szivattyúállomások lesznek a játékban, a kis fekete házak pedig kikötőkként szolgálnak majd. A kifejlesztett ellenszerek helyett pedig színes fahengereket kapunk, amelyek Hollandia történelmi árvízvédelmi rendszerének elemeit jelölik.

MOEILIK UIT TE SPREKEN WOORD

És itt el is érkezünk egy további hangulatot fokozó elemhez, a tervezők nem szórakoztak, mindennek az eredeti holland nevét rakták be a játékba. Miről beszélek? Próbáld meg kiejteni például azt, hogy Afsluitdijk. Vagy mit szólna a Vijfherenlandenhez, a Schouwen-Duivelandhoz és a Noorderzijlvesthez? Szerintem szenzációs húzás, bár lehet, egyesek számára idegesítő lesz, én nagyon élveztem a küzdelmet, hogy közöljem, Goeree-Overflakkeeben felépíték egy gátat.

DAMMEN EN OVERSTROMINGEN

Már a játék előkészületei is eltérnek az alap *PANDEMIC*-étől, ugyanis a tartományok határára – ahol piros pötty jelöli – fel kell rakni egy gátat. Ezen felül a Nordzeen és a Zuiderzeen (ez a két tenger-tartományt jelöli), illetve néhány szárazföldi tartományon meghatározott számú vízkockával indulunk. A „fertőzéspaklit” itt gáthibapaklinak nevezzük, és nem véletlenül, mert már az előkészületeknél is, amikor ebből húzunk, akkor a kártyán szereplő tartomány egyik határáról le kell vennünk egy (vagy kettő, három) gátat, és amennyiben ez nem lehetséges, akkor felrakunk a tartományra egy vízkockát. A víz teljesen logikusan működik, ugyanis minden alkalommal a gátak meghibásodása után, ha egy szomszédos, gáttal nem védett tartományban kettővel kevesebb vízkocka van, akkor oda fel kell rakni annyit, hogy csak eggyel kevesebb legyen, és így tovább. Magyarán a víz terjedni fog a játékban, és ez adja a játék fő egyediségét. Járványkártyák helyett itt viharokártyáink vannak, de a szokásos működésen kívül ezek



nem csak a felhúzendó gáthibakártyák mennyiségét növelik meg, hanem a tengerek vízszintjét is, így onnan jobban beáramlik majd a víz a nem védett területeinkre. A játékban nincs „kitörésjelölő”, így az árvizek számának növekedésével nem veszíthetjük el a játékot, de ezen felül azok ugyanúgy működnek, mint a kitörések, és nagyon hamar elfogyhatnak miattuk vízkockáink, ami a játék végét jelenti.

DOELS

A játék alapcélja, hogy felépítsük a történelmi árvízvédelmi építményeket Hollandiában, de további különlegesség, hogy mindegyiknek van egy egyedi képessége, amik segítséget nyújtanak a játékban. Például az Afsluitdijkkel (ami egy hatalmas gát) a Zuiderzeeből rendes szárazföldi tartományt csinálhatunk, így onnan már nem áramolhat be a tengervíz a szomszédos tartományokba. Ha azonban eluntuk az alapcélokat, használhatjuk a speciális célokat is, és ezek között szerepelnek olyanok, amelyek szerint be kell népesítenünk egyes tartományokat. A lakosságra azonban vigyázni kell, mert ha egy tartomány víz alá kerül, akkor megfulladnak, és ha túl sokat veszítünk a népességből, veszítettünk.

ACTIES

A játékosok akciói a mondhatni szokványos utazgatáson, kártyacserén kívül igazodnak a játék speciális mivoltához:

- » Szivattyúzhatunk abban a régióban, ahol tartózkodunk, azaz levehetünk onnan egy vízkockát.
- » Ha már nincs víz alatt a régió, akkor gátakat építhetünk a hatáira (egy határon akár többszörös gát is lehet).
- » Építhetünk egy szivattyúállomást, amely minden körben leszivattyúz egy vízkockát arról az egybefüggő elárasztott területről, amelyiken elhelyezkedik. Roppant hasznos építmény!
- » Építhetünk kikötőt is, ami létfontosságú az utazgatás szempontjából, ugyanis ide egy mozgással bármikor visszatérhetünk bármely tartományból.
- » Megépíthetjük az egyik történelmi építményt a megfelelő kártyák bedobásával, de azon a helyszínen kell lennünk, ahol az megépíthető.
- » Ha bekerült a célok közé, hogy be kell népesítenünk pár tartományt, akkor az is akciólehetőség lesz, hogy lakosságkockákat rakjunk le kártyaeldobással egy tartományra.

A szokásos szerepek természetesen itt is megtalálhatóak, igazodva a játék egyedi menetéhez. Van, akivel könnyebben építünk gátakat, mások könnyebben utazhatnak vagy szivattyúznak.

EINDEVALUATIE

Nagyon szeretem az alap *PANDEMIC*-et, viszont az *IBERIÁ*nál úgy éreztem kicsit, hogy bár hangulatos és gyönyörű játék, nem ad akkora különbséget, hogy érdemes legyen beszerezni. Amikor először láttam képeket a *RISING TIDE*-ről, tudtam, hogy itt már jelentős változtatások lesznek az eredeti játékmenethez képest, így nagyon vártam a játékot, és jó pár parti után azt kell mondjam, beváltotta a hozzá fűzött reményeket. A játék dinamikája teljesen más, mint az alap *PANDEMIC*-é, tulajdonképpen az elején talán túl könnyűnek tűnhet, mintha semmi veszély nem leselkedne az emberre, végül aztán olyan hihetetlen gyorsasággal önt el mindent az árvíz, hogy pislogni sincs időnk, és a játék véget ér, veszítettünk. Rá lehet azonban érezni ennek a ritmusára, és hamar megtanuljuk megbecsülni és karbantartani a gátjainkat, akkor is, ha nem fenyeget közvetlen veszély. Aztán még több viharokártyával, illetve más célokkal tovább fokozhatjuk a kihívást. *PANDEMIC* és Hollandia-rajongóknak kötelező darab, de nyugodt szívvel ajánlom mindenkinek ezt a remek társast.

Főnix



Pandemic: Rising Tide

Tervező:

Jeroen Doumen, Matt Leacock

Megjelenés:

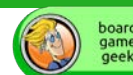
2017

Kiadó:

Z-Man Games

Kategória:

kártyavezérelt, kooperatív



8+ 2-5 45'



ISMERTETŐ

12+ 2-4 90-120'

CIVILIZATION: A NEW DAWN

AKI CSAK EGY KICSIT IS KÖVETTE AZ ELMÚLT 20 ÉVBEN A SZÁMÍTÓGÉPES JÁTEKOKAT, AZ EGÉSZEN BIZTOSAN HALLOTT MÁR A SID MEIER FÉLE CIVILIZATIONRÓL. TAGADHATATLAN, HOGY A SOROZAT - AMI MÁR A 6. RÉSZÉNÉL TART - ALAPOZTA MEG A 4X JÁTEKOKAT, GYAKORLATILAG MÚFAJTEREMTŐNEK TEKINTHETŐ. NYILVÁN ELKERÜLHETETLEN VOLT, HOGY TÁRSASJÁTÉK ADAPTÁCIÓK IS SZÜLESSENEK BELŐLE, ÉS A MOSTANI KIADÁS SEM AZ ELSŐ ILYEN. A LEGELSŐ, 2002-ES VERZIÓT NEM ISMEREM, A BGG PONTSZÁMAI ALAPJÁN NEM IS LETT NAGYON SIKERES. A MÁSODIK, 2010-ES VERZIÓVAL

VOLT ALKALMAM JÁTSZANI: EZ EGY MODULÁRIS TÉRKÉPES, TÖBB GYŐZELMI UTAS, MEGLEHETŐSEN KOMPLEX JÁTÉK, AMI IGYEKSZIK A PC-S VERZIÓT AZ ÉSSZERŰSÉG HATÁRAIN BELÜL A LEHETŐ LEGJOBBAN ÁTÜLTETNI TÁRSASJÁTÉK FORMÁTUMRA - ENNEK MEGFELELŐEN EGY HOSSZÚ, BONYOLULT, ÁM MÉG- IS IGEN ÉLVEZETES JÁTÉKOT KAPUNK. A TAVALY MEGJELENT *CIVILIZATION: A NEW DAWN* JÁTÉK ESETÉBEN EGYÉRTELMŰ, MI LEBEGETT A KÉSZÍTŐK SZEME ELŐTT: ÁRAMVONALASÍTÁS A MAXIMUMON!



FELFEDEZÉS

A játék alapját - nyilván - egy moduláris térkép adja. Több, némileg amorf hexarácsos darabból fogjuk a térképet összeállítani - egy része véletlen, a nagyobb részét pedig a játékosok rakják ki, így némileg befolyásuk van arra, hogy hol kezdenek és milyenek lesznek a terepviszonyok. Ebből adódóan felfedezés a szó hagyományos értelmében nincsen, hiszen a térkép minden porcikája ismert a játék elejétől kezdve. A térképen ötféle területet találunk a síkságtól a hegységekig, plusz a tengerek. Ezeknek fontos szerepük van a játék minden aspektusában, ugyanis a végrehajtott akciók erejétől függ, hogy a karavánunk tud-e adott területen haladni, hová építhetünk várost, merre tolhatjuk ki országunk határait. A tengerek a játék elején járhatatlanok, csak a technikai fejlődésnek köszönhetően kelhetünk majd át rajtuk. A térképen vannak még városállamok,

barbár falvak, nyersanyag-lelőhelyek és természeti csodák. A városállamokkal tudunk kereskedni, de ha szeretnénk, akár el is foglalhatjuk őket és beolvaszthatjuk a birodalmunkba. A barbár falvak nem meglepő módon barbár hordákat engednek szabadjárá, akik némileg céltalanul rohagnak a térképen, kifosztva bármit, ami az útjukba kerül. A nyersanyag-lelőhelyek majdnem hogy jelentéktelenek: ha elfoglalunk egyet, kapunk egy egyszer felhasználható nyersanyagot, amit csak csodák építésére tudunk használni, ezekhez a kereskedelem- vagy a tudománytechnológiák fejlesztésével is hozzá tudunk jutni - bár a játék elején azért egy-két csoda gyors megépítéséhez nagyon jól jönnek. A természeti csodákat nem triviális elfoglalni, de ha rátesszük a kezünket, akkor kvázi kifogyhatatlan nyersanyag-lelőhelyként működnek. A térképen lesznek még a városaink, és ún. befolyásjelölő-tokenek - ezek mutatják, hogy mely területek felett uralkodunk.



A játék lelkét egy 5 technológiai kártyából álló sor adja. Ezek a kultúra, tudomány, kereskedelem, ipar, hadsereg. A kártyáink sorrendje nagyon fontos, a kártya pozíciója határozza meg, hogy milyen hatékonysággal hajtjuk végre azt, amikor aktiváljuk. A hatékonyságnak két fokmérője lehet: vagy egyértékű 1-től 5-ig, vagy egy területtípus mezőtől a hegységig. Pl. ha a hadseregekártyánkat a 3. pozícióban aktiváljuk, akkor a támadásunk ereje 3, ha a kultúrakártyánkat az 5. pozícióból használjuk, akkor hegyre (és az összes alatta lévő területtípusra is) rakhatunk befolyásjelölőt. Amikor egy kártyát aktiválunk, azt kivesszük a sorból, a tőle balra lévő kártyákat jobbra elmozgatjuk, az éppen aktivált lapot pedig betesszük az első helyre.

Fontos aspektusai a játéknak még a kereskedelmi jelölők. Ezeket alapvetően kereskedés során fogjuk megszerezni, de kapunk ilyet, ha barbár hordákat verünk le, és időnként minden nagyvárosunk is termel egy-egy ilyen jelölőt. Ezeket minden esetben az 5 kártyánk közül az egyikre kell leraknunk. Amikor aktiválunk egy lapot, akkor lehetőségünk van ezeket a tokeneket elkölteni, hogy erősebb legyen az akciónk: többet lépjen a karaván, jobban fejlődjön a tudományunk, erősebb legyen a hadsereg.

KULTÚRA

A kultúrakártyával a birodalmunk méretét tudjuk növelni, gyakorlatilag új területeket foglalunk el. Ha sikerül egy befolyásjelölő tokenet egy nyersanyagjelölőre vagy természeti csodára rakni, akkor azt magunkhoz vehetjük. Nem rakhatunk jelölőt másik játékos jelölőjére vagy városára.

KERESKEDELEM

A kereskedelemkártyával elindíthatunk egy karavánt, amihez egy kis szekérfigura tartozik, és csak olyan területekre - vagy alacsonyabbra - léphet, mint amilyeneken a kártyát aktiváltuk. Ha a karavánunk beér egy városállamba, akkor kapunk két kereskedelmi tokenet, amelyeket arra a kártyára kell raknunk amelyiknek a szimbóluma a városállamon szerepel. Ezen kívül kapunk egy bónuszkártyát, ami egy kisebb, ám folyamatos segítséget ad egy adott akcióhoz - kvázi a városállam a szövetségesünk lett. Ha egy másik játékos városába jutunk el, akkor szintén két kereskedelmi tokenet kapunk, ám ezeket bárhová lerakhatjuk, plusz elvehetünk egy politikakártyát a másik játékostól. Ezeken katonai szövetséget köthetünk támadáshoz, vagy védekezéshez, esetleg megerősíthetjük a kereskedelmi kapcsolatainkat - ezek jellemzően csak a karavánt indító játékosnak jók.

IPAR

Az iparkártyánkkal vagy egy új várost tudunk építeni - itt megint a területtípus a mérvadó -, vagy pedig egy csodát. Új várost jellemzően azért akarunk építeni, mert befolyásunkat alapvetően csak a városaink mellett tudjuk érvényesíteni, valamint a győzelmi feltételek egy része is kapcsolódik városaink számához vagy méretéhez. Aprópó a város mérete. Egy városunk - kivéve a fővárost - akkor lesz "érett" nagyváros, amikor azt teljesen körbeveszi tenger és/vagy befolyás jelölő. Ez több dolog miatt fontos: karavánt csak nagyvárosból indíthatunk, valamint minden 5 kör után a nagyvárosok adnak nekünk egy kereskedelmi jelölőt.

Egy-egy csoda felépítéséhez össze kell szednünk 8-10 pontot, ami a következőkből áll: a kártya pozíciója végrehajtáskor, a kártyáról elköltött kereskedelmi tokenek száma, emellett az adott csodához felhasználható nyersanyagok (négyféle van, minden csodához két adott féle használható) 2-vel csökkentik az árat. Azaz ha az 5. helyen hajtjuk végre, van megfelelő nyersanyagtokenünk, és bedobunk 3 kereskedelmi tokenet, akkor simán megvan a 10 pont. Négyféle csoda van: hadászati, kulturális, gazdasági és tudományos. Ezek mindegyike 3 korszakban (Ősi, Középkori és Modern) - ezeket nyilván sorban lehet megépíteni. A csodáknak jellemzően nagyon erős hatásuk van, az alapszabályokon jóval túlmutató képességeket adnak. Pl. a Világítótorony megépítése után a térkép szélére vagy víz mellé bárhová építhetünk várost, a Függőkertekkel minden körben ingyen letehetünk egy befolyásjelölőt bármelyik városunk mellé, vagy az Eiffel-toronnyal minden körben lecserélhetjük az egyik ellenfelünk befolyástokenjét a sajátunkra. Minden csodának egy városban kell lennie, és egy városban csak egy lehet. Ha elfoglalják a városunkat, akkor viszik vele a csodát is.

HADSEREG

A hadseregekártyánkkal - nem meglepő módon - támadni vagy védekezni tudunk. Megtámadhatunk barbár hordát, városállamot, az ellenfél városát vagy annak befolyásjelölő-tokenjét. A támadás ereje a kártya pozíciójától függ, a védelemé pedig a megtámadott terület típusától (pl. egy hegyen lévő barbár 5-tel védekezik). Mindkét fél dob egy 6 oldalú kockával és az eredményt hozzáadja az értékéhez, majd mind a támadó, mind a védekező felhasználhat kereskedelmi tokeneket a hadseregekártyájáról, hogy eggyel növelje az eredményt. Ha a támadónak nagyobb eredménye lesz, akkor megnyerte a csatát. Ha várost foglal el, akkor lecseréli azt a saját városára. Lehetőségünk van még a védelmünk megerősítésére is. Ilyenkor adott számú befolyástokenünket átfordítjuk a megerősített oldalára. Ez két dolog miatt jó: egyrészt ha egy megerősített jelölőt ver le egy ellenfél vagy a barbárok, akkor az csak átfordul a másik oldalára, valamint egy csata során minden szomszédos erődtípus plusz egyet ad a védekezőnek: egy hegytetőn lévő, erődökkel körbevett várost nagyon-nagyon nehéz elfoglalni.



TUDOMÁNY

A tudománykártya az egyik legérdekesebb: amikor végrehajtjuk az akciót, egy tárcsán annyit tekerünk, mint amelyik pozícióban volt a kártyánk. Adott pontok elérésekor bármelyik kártyánkat kicserélhetjük egy megadott szintű lapra (1-4 szintű kártyák vannak), ilyenkor az adott kártyához tartozó akciónk megerősödik: erősebben támadunk, jobban terjed a befolyásunk, karavánok helyett vonatokat küldünk, repülőinkkel a térkép másik oldalára is tudunk támadni, vagy atombombát dobhatunk ellenfeleinkre.

A NÉP

Nem is lenne *CIVILIZATION* a játék, ha nem mindenki egy adott népet irányítana. A népeknek két tulajdonsága van: egyrészt ez határozza meg, hogy milyen sorrendben lesznek az elején a kártyáink, másrészt mindenkinek van egy egyedi képessége. A tapasztalat az, hogy ezek hatása a játékra elenyésző. A lapok kezdeti sorrendje 1-2 kör után már irreleváns, az egyedi képességek pedig elég korlátozott esetekben használhatóak.

A GYŐZELEM

Nyerni úgy lehet, hogy a játék elején kiválasztott 3 célkártyán található 2-2 feladatból egyet mindegyik lapról teljesítünk. Ezek jellemzően adott számú városok, csodák megépítése, területek elfoglalása, vagy harci győzelmek elérése. Ha valakinek a forduló elején mindhárom kártyán teljesült legalább 1 célja, akkor megnyerte a játékot.

ÁRAMVONALASÍTÁS

Az történt a játékkal, hogy fogtak egy sztenderd civilizációs játékot, és minden "felesleges" sallangot levágtak róla, nem maradt más, mint a vegytiszta alapkoncepció.

Van minden: kereskedelem, kultúra, háború, tudomány, de minden a végtelenségig leegyszerűsítve, annyira hogy pl. katonai egységek nincsenek is a játékban, az egész csatadolog 1-1 kártyára és kockadobásra lett redukálva.

A népeknek nincsen igazán egyedi arculata, mindenki ugyanazokkal a kártyákkal dolgozik. A fejlődésnek nincs igazán íve, nem érzí az a játékos, hogy radikálisan jobb lett mondjuk a hadserege, és már nem a 2. parittyások támadnak, hanem egy tank hadosztály - csupán nem +1-e van, hanem +5-je; vagy nem sátrakban laknak az emberek, hanem virágzó metropoliszban. Ezek nem nagyon jönnek át, viszont ezért cserébe egy egyszerű szabályokkal megáldott, gyors (1,5-2 óra), kellemes mennyiségű fejlődési irányt és döntéshelyzetet felmutató játékot kapunk.

Egymást meg lehet, sőt néha meg is kell támadni, de a kártyák mozgása miatt nem lehet folyamatos háborút fenntartani, sokkal inkább csak egy-egy jó időben bevitt támadással lehet pontot tenni a játék végére.

5-6 lejátszott menet után kicsit az az érzésem, hogy picit túl van balanszolva a játék, több esetben is minden játékos ugyanabban a körben teljesítette a célokat, és csak a másodlagos feltételek (több csoda, illetve több terület) döntöttek az elsőségről. Bár ha máshonnan nézzük, akkor vére menő küzdelem zajlik, ahol minden apró lépés sokat számít.

Mindent összevetve kaptunk egy könnyed, gyors, mégis tartalmas játékot, amiből a tematikát és a fejlődés érzetét szinte teljesen kivették. Ez nem feltétlen baj, hosszadalmas és komplex civilizációépítő játékból már van elég. Nekem nagyon bejött, megtartom.

Vili



Civilization: A New Dawn

Tervező:
James Kniffen

Megjelenés:
2017

Kiadó:
Fantasy Flight Games

Kategória:
kártyavezérelt, civilizációépítő



12+ 2-4 90-120'



ISMERTETŐ

DIZÁJN

**MIT REJT A NYÚL ÜREGE, UPSZ, AKAROM
MONDANI A DOBOZA?**

nyulakat színenként és bubis fóliába tette a törekeny műanyag városjelölőket, a dobozban van egy inzert is, amibe ez a sok-sok alkotóelem szépen elrendezhető, ami szerintem nagyon is kell a komponensek mennyiségét elnézve.

HOVÁ MÉSZ TE KIS NYULACSKA?

Azt, hogy hogy is megy, a kártyáink kijátszásával mondjuk meg Nyúlfelfedezőinknek, mivel a tábla fel van osztva négyzetláncos 1-10-ig és A-J-ig mindkét oldalán, és ezekre a táblarészekre fogunk koordinátakártyákat kijátszani, például E7. A táblán többféle domborzati részt, illetve város alapítására alkalmas részeket találunk. Van tenger, erdő, veteményesnek megfelelő terület, síkság, hegy és a hegyek között lávafolyók. Minden területnek megvan a maga alaperőforrása, ami a tengernél a hal, az erdőnél a fa, a vetemenynél a répa. A síkságnál nincs semmilyen erőforrás, oda a későbbiekben kártya kijátszásával tehetsz le erőforrást. A hegy sem termel semmilyen erőforrást, oda csak és kizárólag hármas erejű, vagyis a legnagyobb városokat lehet építeni, de erről majd később. A tábla jobb oldalán még található egy pontozósáv, mert az a játékos nyer, akinek a legnagyobb aranyrépa értékű városa van.

KEREKECSKE DOMBOCSKA, OTT SZALAD A NYULACSKA

Mint említettem, a nyuszifelfedezőinket kártyák kijátszásával küldhetjük az Újvilág különböző területeire, de kaphatnak titkos küldetéseket is és építkezhetnek is a kártyák segítségével. A játékban többféle kártyatípussal találkozhatunk:



» Tartománykártyák:

Ezek a koordinátákat tartalmazó kártyáink, melyek segítségével nyuszit küldhetünk az adott területre. A koordináta a kártya bal felső sarkában helyezkedik el, és ha ez a terület egy erőforrást is termel, akkor a koordináták mellett szerepel a szimbóluma. Például az A2-es koordinátájú kártyán szerepel egy fa szimbólum is, így amikor leteszünk oda egy nyuszit, tudunk termelni fát.

» Épületkártyák:

Ezeknek a kártyáknak a segítségével tudunk építkezni. Szintén a bal felső sarokban találjuk az építkezésnek megfelelő szimbólumokat. Tudunk egyes, kettes és hármas erősségű várost letenni egy területre az építkezés fázis során, de ezekre bővebben később térek ki. Az épületkártyák között még találunk Fellegvárlapokat is, amikhez megkapjuk a hozzájuk járó két tokent, és két különálló területünket tudjuk összekötni velük, ezáltal több pontot szerezhethetünk.

» Termelőkártyák:

Itt találhatóunk alap-, luxus- és kereskedelmi erőforráskártyákat. Az alap- és a luxuserőforrás-kártyákat a jobb felső sarokban a pajzs szimbólum háttérszíne alapján tudjuk megkülönböztetni. Ha fehér, akkor alaperőforrásokról beszélünk, ami a fa, a hal és a répa; ha fekete a pajzs, akkor luxuserőforrásokkal van dolgunk, amik az igazgyöngy, a téglá, a gyémánt, az arany, a só, az agyag és a gomba. Ezekből a luxuscikkekből csak 1-1 van a játékban, így nagyon értékesek. Amikor egy alap- vagy egy luxuserőforrás-kártyát játszol ki, akkor a hozzá tartozó kis tokent is el kell vened a készletből és lehelyezned a táblára. Az alap erőforrásoknál nincs megszabva terület, de olyan helyre érdemes tenned, ahol van nyuszyd, nehogy elhappolják előled, illetve nem teheted olyan helyre, ahol 1-2-3 erősségű város van, viszont egy területen lehet 2 erőforrás is, így oda teheted második erőforrásként. A luxuscikkeknél minden esetben van a fajtáját megjelölő fekete pajzs mellett egy kis ikon, hogy mely területre helyezheted le. Például az igazgyöngyöt csak vizes területre lehet. A kereskedelmi állomáspon-kártya szintén nagyon értékes, mert olyan tokent kapsz, ami egyszerre három alaperőforrást tartalmaz, és a pontozáskor döntöd el, melyik az az egy, amivel kereskedni szeretnél. Ezeket a tokeneket bárhová lehelyezheted, kivéve az 1-2-3 erősségű városokat.

» Táborkártyák:

Ezeknek a kártyáknak a segítségével irányíthatsz egy olyan tartományt, amin még nincs nyuszyd, mivel nem jött még le az a koordinátaalap, de fontos a további építkezéseid szempontjából. Elveszed a táborjelző tokent és leteszed egy általad fontosnak tartott területre. Ezek lehetnek alaperőforrást tartalmazó területek is, illetve a Táborlapkára rakhattok erőforrástokent is.

» Pergamenkártyák:

Ezek a titkos küldeteskártyák, amiket a játék végéig meg kell tartani és csak utána lehet felfedni. Ezek a kártyák bizonyos feltételek teljesítése mellett adnak pontokat, például minden tábla szélén elhelyezkedő területedért kapsz 1 aranyrépát, de vannak olyan kártyák is, amik speciális képességet adnak a játék végén, például lemásolhatod a tőled balra ülő játékos egy titkos küldeteskártyáját, és ez által még további pontokhoz juthatsz. Illetve vannak olyan kártyák, amik instant aranyrépákat adnak a játék végén.

NYUSZI HOPP, NYUSZI HOPP! MÁRIS EGYET ELKAPOTT!

A játék négy fordulón keresztül tart, és minden forduló 3-3 fázisból áll.

1. Felfedezés fázis

Ebben a fázisban kiosztunk mindenkinek a játékoszámnak megfelelő mennyiségű kártyát. Ebből mindenki kettőt kiválaszt, a többit pedig továbbdraftolja úgy, mint a [KINCSDRAFT](#)-ban, ami szintén *RICHARD GARFIELD* nevéhez köthető. Mielőtt megnéznéd a hozzád kerülő paklit, a kiválasztott két kártyát kijátsszátok. Ha a kiválasztott kártya egy Pergamenkártya, akkor tedd félre képpel lefelé, ez majd csak a játék végén fedhető fel a többiek előtt, de te bármikor megnézheted. Ha ez Tartománykártya, akkor a kártya által kijelölt tartományra tegyél le egy nyuszit. A Termelő- és Táborkártyáknál is ugyanígy jár el. Miután kijátsszátok a kártyákat, azokat a saját dobópaklidba kell tenned, mert a játék végén még lehet, hogy szerepe lesz neki, ha olyan Pergamenkártyát választasz ki, ami bizonyos kártyákért pontot ad. Ha Épületkártyát választottál, azt tedd magad elé és vedd el az érte járó épületet, ami lehet 1-es, 2-es vagy 3-as tornyú, de csak a draftfázis végén - amikor mindenkinek elfogy az összes kártyája - tudod letenni a táblára.



2. Építkezés fázis

Itt tudod az Épületkártyáidat kijátsszani és a kártyának megfelelő épületet letenni. Fontos figyelembe vened, hogy az épületeiden lévő tornyok adják majd a szorzatát az összefüggő területeden lévő különböző fajtájú erőforrásoknak. Például van az összefüggő területeden répa, hal és fa, és van egy 2-es, illetve egy 3-as tornyú épületed, akkor 3×5 a területed pontértéke, mert a tornyok összeadódnak, ami itt jelen esetben $2+3$, tehát 5 lesz a szorzó. Itt jöhet számításba a Fellegvártoken, amivel összeköthetsz két különálló területet, és onnantól egynek számít. Ez azért fontos, mert ha van egy területeden egy 1-es és 2 darab 2-es értékű tornyú épület, a másik területeden pedig egy 3-as értékű, akkor azokat a Fellegvártoken segítségével egy területnek tekintheted, és a szorzóérték máris 8 lesz.

3. Betakarítás fázis

Ebben a fázisban pontozunk a már előző részben leírtak szerint. Fontos, hogy minden egybefüggő területet pontozunk, akkor is, ha az egyik csak 3 mezőből áll. Ezeket a pontokat lelépjük a pontozósávon.

A játék a 4. forduló után véget ér, és ekkor kerülnek elő a játék során félretett Pergamenkártyák is, amik további pluszpontokat adhatnak a játék végén.

Összegzés: A *BUNNY KINGDOM* egy kedves kis családi játék, de azért van lehetőség benne kiszúrni is a másikkal, mert ki tudsz olyan koordinátájú lapokat játszani, amivel a másiknak jól keresztbe teszel. A grafikája vonzza a szemet, és a komponensek minőségére és mennyiségére sem lehet panaszunk, amiket a kiadó inzeres dobozban helyezett el bezacskozva. A logikai gondolkodáson kívül a szorzótáblát is nagyszerűen lehet gyakorolni a gyerekekkel játék közben, de ha valakinek gondot okozna, van egy segédlapka is a szorzótáblához a dobozban, amiről le lehet lesni a számokat. Talán egy hátrányát tudnám leírni, az pedig az, hogy sajnos nem nyelvfüggetlen, mert a Pergamenkártyákon van szöveg, így nulla angoltudással nem ajánlom. Viszont a szöveg csak 1-1 mondat, így akiknek van egy kis angoltudásuk, már tudnak vele érdemben játszani. Belépő szintű családi társasnak, a szorzótábla miatt kicsit nagyobbacska gyerekekkel abszolút ajánlom, mert viszonylag rövid, pörgős játékmenetével kellemes kikapcsolódást nyújt az egész család számára. Jelenleg csak angol nyelven kapható, de remélem, egy hazai kiadó lecsap rá, mert nagy családi kedvenc lehetne minden szempontból.

Besty



Bunny Kingdom

Tervező:

Richard Garfield

Megjelenés:

2017

Kiadó:

IELLO

Kategória:

területfoglalás, kártyadraftolás



12+ 2-4 40-60'



ISMERTETŐ

8+ 1-4 15-20'

STRAWBERRY NINJA

VEGYÜNK EGY „FILLER” TÍPUSÚ JÁTÉKOT, VEGYÍTSÜK KOOP ELEMekkel és adjunk hozzá egy CUKI GRAFIKÁT! EZZEL KÉSZ IS A *STRAWBERRY NINJA* LEÍRÁSA. VAGY MÉGSEM? NAGYON KÍVÁNCSI VOLTAM, HOGY EGY MAX. 15 PERCES KOOPERATÍV TÁRSASJÁTÉK HOGY TUD MŰKÖDNI, MERT BEVALLOM, NEM SOKAT ISMEREK EBBŐL A SPECIÁLIS KATEGÓRIÁBÓL, DE ÚGY TÚNIK, HOGY JELESRE VIZSGÁZOTT A FENT EMLÍTETT KRITÉRIUMOK SZERINT.



A játék során mindenkinek két akciója van, amelyek a következők:

1. Kártya eltolása a játékos által választott valamelyik irányba.

Ez a mechanizmus a „Tiltott” sorozatból sokaknak ismerős lehet. Ezt a kártyaeltolást kétszer kell megtenni, és a második kártyát mindig fel kell fordítani és elolvasni a rajta lévő utasításokat, amik vagy rögtön életbe lépnek, vagy csak akkor, ha a macsekkel rálépünk arra a kártyára. Lehet olyan kártyákat is tologatni, amin a macska van, sőt, ha az a második eltolt kártya, rögtön fel is fordítható, és ha szerencsénk van, alatta van a nindzsa és megnyertük a játékot. Ha nincs ekkora szerencsénk, akkor a kártyatologatásnál ha a Strawberry ninja barátunkat lepleztük le, akkor már csak rá kell ügyeskednünk valahogy a macskáinkat, hogy kapja el, mert az, hogy megtaláltuk, még édeskevés a győzelemhez, rá is kell állítanunk a macskáinkat.

2. Iránykártya húzása

Ezekből a mozgásokból 4 fajta található a pakliban, értelemszerűen fel, le, jobbra, balra. Miután felhúztuk a soron lévő játékos az iránykártyát, azonnal le kell mozognia a macskával, kivéve, ha olyan helyen van, ahol nem tudja megtenni (például a legelső sorban van és nem tud lemenni többet). Ezután az iránykártyát a pakli aljára teszi, de már képpel felfelé, így ha elfogy a többi iránykártya a már felfordított felől, akkor előre lehet látni, milyen mozgás fog következni, és jobban lehet előretervezni a kártyaeltolás akciónál. Illetve érdemes az iránylapok sorrendjét is megjegyezni a további lépések megtervezése végett.

HOGY LETT EGY EPERBŐL NINDZSA, AVAGY A HARCOS GYÜMÖLCS BOSSZÚJA

A játék története az, hogy adott ez a harcos kis eprünk és egy macska, akik bújócskáznak, a macskának pedig meg kell találnia az epret. Igen ám, de ez nem olyan egyszerű, mert közben nem várt akadályokkal kell szembenéznie. Ha a 12. körre megvan a Strawberry ninjánk, akkor nyertünk, ha nem, akkor veszítettünk.

ITT AZ EPER, HOL AZ EPER?

A játékban mezőkártyák és iránykártyák vannak. A mezőkártya különböző speciális képességeket tartogathat - például a macsekkel rögtön arra a kártyára kell lépni, és hasonló. Az iránykártyák pedig megadják a macska haladási irányát.

A játékot úgy kezdjük, hogy random kihúzzunk 10 mezőkártyát, hozzátesszük a Strawberry ninja kártyáját és keverés után képpel lefelé kirakunk egy 4x3-as táblát egy helyet kihagyva egy tetszőleges helyen. Ezután a kezdőjátékos ráhelyezi egy kártyára a macskajelölőt, ami megjegyzem kék az én dobozomban, és lássuk be, ez egy picit furcsa színválasztás volt az alkotóktól. A többi mezőkártyát megtekintés nélkül visszatesszük a dobozba. Ezután az iránykártyákat összekeverjük, és szintén képpel lefelé egy paklit alkotva belőle az előzetesen kialakított kártyatáblánk mellé tesszük.

IPIAPACS

A játék a 12. körig tart; ha addig sikerült becserkészelnünk eperbarátunkat, akkor nyertünk. Van még két változat a szabályban: az egyik az, hogy amikor a 10 kártyát letesszük, előtte kiválogatjuk, melyik kártyákat akarjuk a táblán látni, a többi visszateszük a dobozba. A másikban pedig a 12 kör helyett csak 10 körünk van, hogy megtaláljuk a cseles epernindzsa barátunkat.

Összegzés: Kétkedéseim ellenére a játék tökéletesen hozta, ami egy ilyen típusú játéktól elvárható. Persze nem is kell sokat várni egy ilyen játéktól, de tényleg azt kaptuk, amire számítottunk. Gyors, pörgős, könnyen érthető szabályokkal és rengeteg újrajátszási lehetőséggel. Gyerekekkel tökéletes választás lehet, de egy nehéz nap után egy rövid otthoni kikapcsolódásra is alkalmas. A kártyagrafikák gyönyörűek, és még a szívatós kártyák is szépek. Kis mérete miatt akár utazáshoz, nyaraláshoz is ideális lehet, mert nem foglal túl sok helyet sem az asztalon, sem a táskában. Talán csak egy hátrányt tudnék mondani, az pedig, hogy a kártyák nem nyelvfüggetlenek, de minimális angoltudással is játszható szerintem, mert csak 1-1 mondat szerepel rajtuk.

Besty



Strawberry Ninja

Tervező:
Chris Castagnetto

Megjelenés:
2017

Kiadó:
Strawberry Studio

Kategória:
kooperatív, dedukciós



8+ 1-4 15-20'



ISMERTETŐ

KIWI

A **KIWI** EGY KÖNNYED, DE AZ AGYAT MÉGIS MEGDOLGOZTATÓ CSALÁDI ÉS PARTIJÁTÉK. SZERZŐJE **LENCSE MÁTÉ**, AKI AZ **ÚRCSEMPÉSEKET** IS JEGYZI.

A játék előtt fel kell állítani az 5x5-ös táblát és a közepére tenni a kivimadarat ábrázoló lapkát. Minden játékos kap egy játékosjelölőt, 4 tippkártyát (1-1-et mindegyik színből) és játékoszámtól függően mozgáskártyákat. A mozgáskártyák mozgatják a kivit, összesen 12 féle van belőlük (fel-le-jobbra-balra és mindegyikből 1-2-3 lépés).

Az adott kör előtt a tippkártyája segítségével mindenki megtippeli, hogy a kör végén a tábla melyik negyedében fog állni a kivi. A helyes tippért 1 pont jár. Ezután veszi kezdetét a játék lényegi része. Gyors egymásutánban mindenki kijátssza a kezében tartott egyik mozgáskártyát mindig betakarva az előző játékos által lerakottat. Játékoszámtól függően ezt a játékosok egy körön belül többször is megismétlik, 6 játékos esetén 18 kártya is lekerülhet egy körben.

Ha vége a körnek, akkor egyszerre mindenki leteszi a játékosjelölőjét arra a mezőre, amelyiken szerinte a mozgáskártyák összesítése után a kivi állni fog. Az ellenőrzés során a kijátszott mozgáskártyákat a kijátszás sorrendjében újra végig kell pörgetni és a kivel el kell végezni a lapokon szereplő mozgásokat. Annyi csavar van még a történetben, hogy az egymás után kijátszott egyforma kártyákból mindig csak egyet, az elsőt kell figyelembe venni.

Pont jár azért, ha valaki eltalálta, hol fog állni a kivi, de pont jár azért is (persze kevesebb), ha valaki a szomszédos mezőt tippelte. A játékot az nyeri, akinek 3 kör után a legtöbb pontja van.

Az elmondottakból kiderül, hogy a jó szerepléshez elsősorban figyelem és jó memória szükséges. A játék egyszerű, bármikor elővehető, gyorsan lepörgethető egy parti. Az pedig kifejezetten derűtséget tud okozni, amikor a téves tipp realizálása után valaki időről-időre bosszúsán felcsattan: „Ja, hogy egy ilyen mozgáskártya is lekerült?!”

Ádám

6+ 2-6 15'



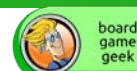
Kiwi

Tervező:
Lencse Máté

Megjelenés:
2017

Kiadó:
Igazgyöngy Alapítvány

Kategória:
memória, programozott mozgásos



6+ 2-6 15'

INTERJÚ

JASON MATTHEWS

A *TWILIGHT STRUGGLE* HIVATALOSAN A VILÁG EGYIK LEGSIKERESÉBB TÁRSASJÁTÉKA – HOSSZÚ ÉVEKEN ÁT A *BOARDGAMEGEEK* RANGLISTÁJÁNAK ABSZOLÚT ELSŐ HELYÉN ÁLLT. JASON MATTHEWS, A SZERZŐPÁROS EGYIK TAGJA A VELE KÉSZÍTETT INTERJÚBAN ELÁRULJA, AZ EREDETI ELKÉPZELÉSEIK SZERINT NEM VOLT SZÓ A JÁTÉKBAN HIDEGHÁBORÚRÓL. ELMONDJA AZT IS, SZERINTE A MAI BESTSELLEREK A '80-AS, '90-ES ÉVEKRE ÉPÍTENEK.

JEM: Hogy született meg a valaha volt egyik legsikeresebb társasjáték ötlete?

JM: Szerzőtársam, ANANDA GUPTA és én nagyon szerettük MARK HERMANnek a *WE THE PEOPLE* című játékát, ami tudomásom szerint az első kártyavezérelt játék volt. Szintén ösztönzőleg hatott, amikor más hasonló mechanizmusú játékok tesztelésében részt vehettünk. Végül elhatároztuk, mi is megpróbáljuk megvalósítani a saját ötletünket.

JEM: Amikor 2005-ben a *TWILIGHT STRUGGLE* megjelent, akkor már több kártyavezérelt játék is volt a piacon. Mit gondolsz, miért a tiétek lett messze a legsikeresebb?

JM: A tervezés során célul tűztük ki, hogy a játékidő rövidebb legyen, mint például a *WE THE PEOPLE*-nél. Bármennyire is szeretjük utóbbit, nem mindig van időnk nekiállni. Másik fontos tényező, hogy szerencsések voltunk az időzítéssel. Nem sokkal voltunk 2001. szeptember 11. után, amikor először szembesültünk a globális terror kihívásaival. Akkoriban a társadalom talán egy kicsit nosztalgiával gondolt a hidegháború éveire. Harmadszor pedig ki akartuk használni, hogy a játékban vannak az európai típusú játékokra jellemző elemek. Gondoltuk, akkor a téma is legyen olyan, amit mindkét kontinensen élveznek. Eredetileg egyébként a 20. századi spanyol polgárháborút akartuk feldolgozni, de miután elolvastam róla pár könyvet, rájöttem, sose fogom tudni átlátni az egészet. A hidegháborúba pedig mégiscsak beleszülettem.

JEM: Van arról információd, hány példányt adtak el a játékból világszerte?

JM: A kiadónak a mai napig ez a legsikeresebb játéka, az USA-ban mintegy 50 ezer talált gazdára, és még egyszer ennyi a világban a különböző nyelvváltozatokból.



JEM: A hasonló mechanizmusra épülő *DAWN OF FREEDOM* a vasfüggöny leomlását dolgozza fel. Vajon miért nem tudta Európában sem megismételni a *TWILIGHT STRUGGLE* sikerét?

JM: A *DAWN OF FREEDOM*-ban a szintér elsősorban Kelet-Európára koncentrálódik, leginkább talán ezekben az országokban lehetett volna igazán sikeres. Ott viszont a játék megjelenésekor még nem alakult ki az az erős társasjátékos közösség, amelyik érdeklődik az ilyen játékok iránt. Ahogy észrevettem, Magyarországon, Lengyelországban, Csehországban éppen 5 éve kezdődött a piacnak ez a robbanásszerű bővülése.

JEM: Említetted, hogy a *TWILIGHT STRUGGLE* egyfajta keveréke az amerikai és az európai típusú játékoknak. Akkoriban ez még különlegességnek számított, ma viszont igen népszerűek a hibridek. Szerinted mi ennek az oka?

JM: Ahogy én látom, sok európai társasjátékosnál megfigyelhető egyfajta kiegészítés. Beleuntak abba, hogy mindig ugyanarra a kaptafára építkező játékokkal találkoznak. Emiatt az eddig inkább az amerikai játékokra jellemző hangsúlyos tematika és történetmesélés egyre nagyobb szerepet kap. De általában igaz, hogy a kétfajta iskola között elmosódik a határ. Míg az európai játékok témában erősödnek, az amerikaiaknál letisztulóbban vannak a mechanizmusok és visszaszorulóban van a szerencsefaktor, például a dobókocka használata. Mindez egyébként remekül lemérhető a *BOARDGAMEGEEK* ranglistáján is, ahol az olyan játékok törnek előre, mint a *SCYTHE* vagy a *KOROKON ÁT*.

JEM: Mi jöhet azután, hogy ezt a stílust kimaxolták a szerzők és a kiadók?

JM: Felnőtt a millenniumi generáció, amelynek teljesen kimaradt a '80-as, '90-es évek szerepjáték-örölete, és úgy tűnik, van igénye az ilyen jellegű élményekre. Így most aratnak a kooperatív és a social deduction játékok, amikben a játékosok valamilyen karakter bőrébe bújhatnak. Szerintem ez még ki fog tartani egy darabig.

JEM: Dolgozol most éppen valamin?

JM: Mindig több ötleten gondolkodom egyszerre. Jelenleg kettő van előrehaladottabb állapotban. Az egyik az amerikai polgárháború és a franciák által létrehozott második mexikói császárság eseményeit járja körbe. Részben ez is kártyavezérelt lesz, de lesznek benne új, általam még nem használt mechanizmusok is. A másik *IMPERIAL STRUGGLE* munkácimen fut, és az európai kontinens uralmáért folytatott, az egész 18. századot meghatározó angol és francia rivalizálásról szól.

Ádám



Az *Imperial Struggle* prototípusának tesztelése



Jason Matthews

Életkor:
47 év

Nemzetiség:
amerikai

Utoljára játszott társasjáték:
Photosynthesis

Kedvenc játékszerző:
Uwe Rosenberg,
Michael Schacht,
Martin Wallace

Leghíresebb játéakai:
Twilight Struggle, 1960:
The Making of the President, Campaign Manager 2008, 1989:
Dawn of Freedom

Kedvenc játék:
We the People

Kedvenc játéktípus:
komplex játékok

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

A következő szám megjelenését április 1-re tervezzük.

Klubok! Kiadók! Figyelem!

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

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

impresszum

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

Főszerkesztő: Hegedűs Csaba

Tördelőszerkesztők: Szőgyi Attila, Geri Ádám és Porvayné Török Csilla

Olvasószerkesztők: Horváth Vilmos és Rigler László

Korrektorok: Kiss Csaba és Porvayné Török Csilla

Jelen számunk cikkei írták: Belevári Eszter (Besty), Geri Ádám (Ádám), Hegedűs Csaba (dracsaba), Horváth Vilmos (Vili), Rigler László (Főnix) és Kiss Csaba (drkiss).

Hírszerkesztő: Rigler László (Főnix)

Programozó: Szőgyi Attila

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

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