

61.

2018. április

jem

A Játékos
Emberek
Magazinja

CharterStone



LUXOR

A Tiltott Sivatag

Nations: The Dice Game & Unrest

Ticket To Ride Map Collection 6

Kedves Játékosok!

Vajon mi történt ma öt éve, ami méltó lesz a jövőben is az emlékeztetőnkre? A HVG szerint kivégeztek egy újabb al-Kaida vezért, felborult egy autó Tiszakécskénél és Leninről neveztek el egy őshüllőt. Máglyára ezekkel a talmi hírekkel, hiszen van egy, csakis egy olyan esemény, ami maradandón tűndököl társasjátékos életünk egén (ennyi képzavar elég lesz, remélem): ma pontosan 5 éve megjelent a JEM MAGAZIN 1. száma!

Akkor, az induló lap legelső példányában, még csak 5 játékról írtunk, majd ezt később növeltük (volt, hogy 15 játékról is írtunk egy-egy lapszám-ban), míg el nem érkeztünk egy, a szokások által mára kialakított terjedelemhez: átlag 8 játéki-smertető cikk és egy interjú. Az is hagyománnyá vált, hogy a magazin oldalain reflektálunk az élet kisebb-nagyobb eseményére, így a SPIEL DES JAHRES díj odaítélésére, az Essen Spielre, vagy mint most is, a Bolondok Napjára. Vigyázzatok, komolyan ne vegyétek a vicces(nek szánt) cikke-inket! Volt már rá példa ugyanis...

Nagy híreink vannak számotokra a magazin háza tájáról: új szerzőkkel és új korrekterekkel bővült újságunk stábjá; ha többet szeretnétek megtudni róluk, egyrészt figyeljétek a cikkek végén a nickeket, másrészt keressétek fel [honla-punkat](#), és olvassatok bele az igen szórakoztató bemutatkozásokba!

De lássuk a játékokat, hiszen főleg ezért va-gyunk/vagytok itt mind.

Igen nehéz helyzet elé állít minket a régóta várt CHARTERSTONE bemutatása, hiszen anélkül kell írunk a játékról, hogy spoileroznánk. Döntsetek el, sikerült-e megugrani ezt az akadályt!

Valahogy úgy hozta a sors, hogy mostani szá-munkat telefújta a szél homokkal, amely alól alig látszanak ki a játékok, így a homokviharral foly-tatott közös küzdelemről szóló A TILTOTT SIVATAG, vagy az egyiptomi építészet és mitológia

témájára épülő LUXOR, és a KEMET: TA SETI kie-gészítője. Részben itt is játszódik a NATIONS: THE DICE GAME civilizációs játék, de persze elhagyja a Nílust, ahogy a fejlődés újabb és újabb tájak-ra terjed ki. A technikai haladás egy pontján pedig megjelenik a vonat, hogy meghódítsa a kontinenseket, most épp Franciaországot és a Vadnyugatot (TICKET TO RIDE MAP COLLECTION 6). Ha elég éles szemmel néztétek az előző havi számat, bizony észrevehettétek egy turpissá-got: járgányunk lerobbant valahol Amerikában, ezért nem tudtunk továbbutazni. De most, most aztán irány New York, a Nagy Alma, ahol a FIFTH AVENUE-val mutatjuk be, milyen is iga-zi ingatlanspekulánsnak lenni az Újvilágban. Próbáljátok ki, a mostani amerikai elnöknek is bejött...

Megfeledeztünk volna a kicsikről így a hús-véti szünet kellős közepén? Dehogyan! Nekik ajánljuk a HÖFEHÉRKE és A HÉT TÖRPE valamint a NYÚLUGRÓ egyszemélyes fejlesztő játékokat, illetve a slamasztikába került ufonauták meg-mentéséről szóló, kooperatív MINO & TAURI játékot.

Évről évre megpróbálkozunk viccesnek lenni, re-méljük, nem teljesen sikertelenül. Április 1. ap-ropóján néhány hírt és egy Kickstarter hirdetést találtok a lapban.

Nem maradhat el az interjú sem, amelyben most ROB DAVIAU-val beszélgettünk; neki olyan játékokat köszönhetünk, mint pl. a PANDEMIC LEGACY, a SEAFALL, a MOUNTAINS OF MADNESS vagy a MONOPOLY és a RISK néhány újragondolása.

Olvassátok a JEM-et, látogassátok a JEM hon-lapját, kövessétek a Facebook oldalunkat és játsszatok minél többet!

Jó játékot!

A JEM Szerkesztősége

Impresszum

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

Főszerkesztő: Hegedűs Csaba

Tördelőszerkesztők:

Szógyi Attila, Geri Ádám és

Porvayné Török Csilla

Olvassószervezők:

Horváth Vilmos és Rigler László

Korrektorok: Halász Erika, Kiss Csaba,

Porvayné Török Csilla, Szabó Máté és

Varga Máté

Jelen számunk cikkei írták:

Bagó Dániel (Sarruken), Belevári Eszter

(Besty), Geri Ádám (Ádám), Hegedűs

Csaba (drcsaba), Kiss Csaba (drkiss),

Molnár Kolos (Kolos), Rigler László (Főnix)

és Varga Attila (maat).

Hírszerkesztő: Rigler László (Főnix)

Programozó: Szógyi Attila

A képanyagot összeállították:

Bagó Dániel, Belevári Eszter, Geri Ádám,

Hegedűs Csaba, Kiss Csaba, Molnár Kolos,

Rigler László és Wenzel Réka.

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

A képek a magazint készítő, a cikkírók és a kiadók tulajdonában vannak, vagy a [www.boardgamegeek.com](#)-ról származnak.

Elérhetőség: [jemmagazin@gmail.com](#).



Colordigi gyorsnyomda

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 címekre 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 gondolkodást igénylő játékok. Játékidéjük fél órától akár több óráig is tarthat.



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



Gyerekjátékok - Társasjátékok az óvodásoknak és kisiskolásoknak.



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

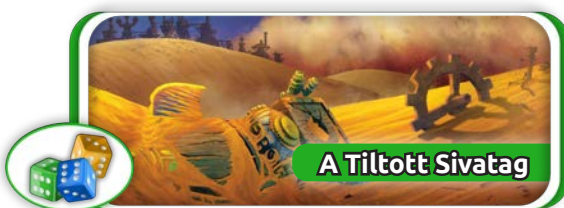


Logikai játékok - Egy- és kétszemélyes fejtörők vagy absztrakt gondolkodást igénylő taktikai játékok.



Fejlesztőjátékok - Kisgyerekek, óvodások és kisiskolások számára ki-talált játékok gondolkodásuk, érzékeik és készségeik játékos fejlesz-tésére.

Tartalomjegyzék



A Tiltott Sivatag

Ismertető

7



Nations: The Dice Game & Unrest

Ismertető

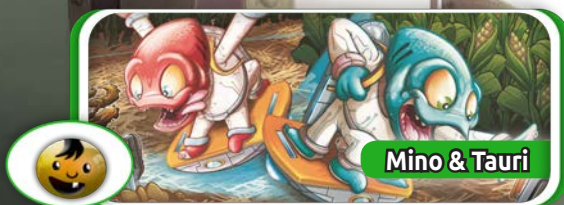
12



Fifth Avenue

Ismertető

20



Mino & Tauri

Ismertető

24



Hófehérke és a hét törpe

Ismertető

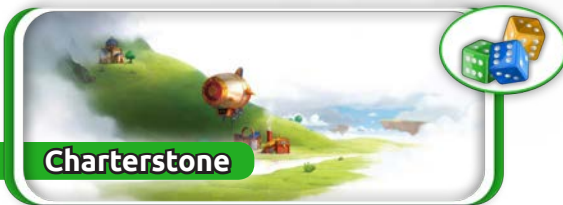
28



Sakk

Kickstarter

32



Charterstone

4

Ismertető



LUXOR

9

Ismertető



TTR Map Collection 6

15

Ismertető



Kemet: Ta-Seti

22

Ismertető



NyúlUgró

26

Ismertető



Rob Daviau

30

Interjú



Áprilisi hírkavalkád

33

Hírek



ISMERTETŐ

CHARTERSTONE

AMIKOR MEGTUDTAM, HOGY AZ EGYIK KEDVENC TÁRSASJÁTÉK-TERVEZŐM, JAMEY STEGMAIER EGY ÚJ JÁTÉKKAL RUKKOL ELŐ, AMI RÁADÁSUL EGY ÜBERCUKI GRAFIKÁBA BÚJTATOTT LEGACY, RÖGTÖN FELLELKESÜLTEM, ÉS AZZAL A LENDÜLETTEL REPÜLT IS FEL A CHARTERSTONE A BOARDGAMEGEEK-EN A KÍVÁNSÁGLISTÁM MUST HAVE DARABJAI KÖZÉ. ALIG BÍRTAM KIVÁRNI, HOGY MEGJELENJEN A DELTA VISION KIADÁSÁBAN MAGYARUL, ÉS SZERINTEM NEM TÚLZÁS, HA AZT MONDOM, HOGY AZ ELSŐK KÖZÖTT VOLTAM, AKI ÁTVETTE AZ ELŐRENDELTE PÉLDÁNYÁT. NOS, HOGY FELÜLMÚLTÁ-E A VÁRAKOZÁSAIMAT A JÁTÉK? AZT A 6. OLDALON OLVASHATOD AZ „ÖSSZEGZÉS” RÉSZNÉL, KIHAGYVA A TÖBBI FEJEZETET ÉS KÖVETVE AZ UTÁNA LÉVŐ UTASÍTÁSOKAT, VAGY OLVASD EL EZ UTÁN A BEVEZETŐ FEJEZET UTÁN A „DIZÁJN” RÉSZT. EZT A ZICCERT A CIKK ÍRÁSA KÖZBEN NEM TUDTAM KIHAGYNI, HA

MÁR LEGACY JÁTÉKRÓL BESZÉLÜNK, LEGYEN A CIKK IS KICSIT LEGACY-S. :)



CHARTERSTONE, AZ ÚJ ÁLMOK OTTHONA

A történetről röviden: Hol volt, hol nem volt, volt egyszer egy Zöldszurdok nevű királyság, melynek uralkodója, az Örök király hat polgárt bízott meg azzal a feladattal, hogy a határon túli vidékeket felfedezzék, és falvakat alapítsanak bennük. Ez a vidék Charterstone vidéke, ahol különböző provinciákat fogunk alapítani. Nem árulok el nagy titkot, ha elmondom, hogy ezt a hat polgárt fogjuk mi játékosok megszemélyesíteni, a későbbiekben szó szerint is, de ezt majd mindenki magának felfedezi a kis titkos dobozkájában. A polgárok 12 kalandon keresztül próbálják teljesen felfedezni és belakni az üres területeket úgy, hogy apró munkásaikat küldik célirányos tevékenységekre. A 12 kaland lejárta után a szemünk elé tárul Charterstone vadregényes világából kialakított kis falunk, ami átalakul egy munkáslehelyező társasjátékká, így a későbbiekben is lehet majd vele játszani.

Ha ezt a részt elolvastad, haladj tovább a „Mit rejt a doboz” fejezetre.

DIZÁJN

A dobozkülsőn letisztult, szép grafikával találkozunk, ami megörökíti a polgárok megérkezését léghajóval Charterstone területére, viszont minden más ködbe vész, hisz ismeretlen területre léptünk. Szerintem ez a doboz kellően figyelemfelkeltő és kíváncsív teszi azt, aki a kezébe veszi, hogy vajon mit rejthet a köd mögötti rész. A dobozbelső követi ezt a letisztultságot, és hozza a STONEMEIER kiadótól jól megszokott prémium minőséget a legkisebb alkotóelemektől kezdve a fémpénzekig.

Ha ezt a részt elolvastad, haladj tovább a „Chartersone, az új álmok otthona” fejezet elolvasásával.

MIT REJT A DOBOZ (SPOILERMENTESEN)

Még több dobozt. :) A különböző méretű és titokzatos feliratú, illetve szimbolikájú fehér dobozok elegánsan egymás mellé állítva arra csábítanak, hogy kinyitogassuk őket, de erre a játék előtt NINCS lehetőségünk, csak játék közben. A dobozban rejlik még két játékossegédlet. Szándékosan nem szabályt írtam, hisz legacy játék révén a szabályok a játék közben fognak alakulni, változni, amit matricák formájában fogtok felragasztgatni a segédlet megadott részeibe. Ha végigjátszottátok a 12 kalandot, akkor lesz igazi szabálykönyv a segédletből. A másik segédlet az Automa, amit akkor hozhatsz játékba, ha 6 főnél kevesebben játszotok, és szeretnétek, hogy egy vagy több inaktív birtok aktívvá váljon és játékosként vegyen részt.

Ha ezt a fejezetet elolvastad, haladj tovább „Az első játék előkészítése és a játékmenet” részhez.

AZ ELSŐ JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE ÉS A JÁTÉKMENET

Elég nagy fába vágtam a fejszémet, amikor egy legacy játék megírására vállalkoztam, hiszen a főszerkesztő szavaival élve: „Mindenképp spoilermentesnek kell lennie!”, mégis valami információval kell szolgálnia az olvasónak. Így egy köztes megoldást választottam, amit egyébként a játékossegédlet is ajánl, mégpedig azt, hogy annyit írok le, ami már a segédletben előre meg van adva infóként, illetve ami a segédlet által ajánlott Watch It Played videóban elhangzik.

A CHARTERSTONE előkészítése annyiból áll, hogy kinyitjátok az Index feliratú dobozt és kibontjátok az előre fóliázott kártyákat. A kártyákat megtekintés, illetve összekeverés nélkül ugyanabba

a sorrendbe tegyéd vissza a dobozba. A lapok jobb alsó sarkán vannak sorszámkok, amik segítik ellenőrizni a helyes sorrend tartását. Ezután a segédlet a már előre kitöltött szabályok elolvasását javasolja, illetve ha nem akarjátok elolvasni, akkor a Watch It Played videóját kínálja még alternatívaként. Ez angol nyelvű videó, de nagyon szépen szemlélteti lépésről-lépésre a játék alapkoncepcióját és a játékmenetet. Személy szerint nekem nagyobb segítség volt a videó, de mindenki maga választhatja ki, mit szeret jobban.

Először mindenki kiválaszt a táblán egy neki tetsző szimbólumot, és az ahhoz a szimbólumhoz tartozó birtokládikát és karakterkártyát elveszi. Nem lövöm le a poént, szándékosan nem írom le, mit rejt a ládika.

A játékmenet abból áll, hogy munkásaid segítségével minden körben vagy lehelyezel munkásokat vagy felveszed azokat a tábláról. (Ez a mechanizmus ismerős lehet a T'ZOLKINból.) A munkásokat már felépített épületekre teheted le, amik különböző erőforrást adnak neked. Hogy miként és hogyan jutsz hozzá a munkásaidhoz, az a játék folyamán kiderül. A munkásaidhoz jár bizonyos számú befolyásjelző is, aminek használatát később részletezem.



ÉPÜLETEK

Munkásaid segítségével tudsz épületeket is megépíteni, ami annyiból áll, hogy a kártyán lévő matricát felragasztod az adott tartomány egyik szabadon választott mezőjére. A játék meg fogja mondani, hogyan juthatsz megépítendő épületekhez. A táblán vannak már előre megépített épületek is, amiket rögtön tudsz is használni. Ezek az épületek:

- » Zeppelin: bizonyos befolyásjelzők és erőforrások beadása után felépíthetsz egy saját épületet, és kapsz 5 győzelmi pontot, amit a pontsávon rögtön le is lépsz.
- » Kincstár: bizonyos erőforrás beadásáért ad pénzt
- » Piac: egy pénz és egy erőforrás beadásáért ad egy fejlődéskártyát (ezekről később)
- » Tribün: egy befolyásjelző bedobásával teljesíthetsz egy célkártyát, és rögtön kapsz 5 pontot (ezekről is később)
- » Határkő (Charterstone): Vannak olyan épületkártyák, amiknek a jobb felső sarkában egy doboz van, rajta egy számmal. Ezeket a kártyákat nem dobod el, amikor megépítettél egy épületet, mert amikor a Határkőre lépsz egy munkásoddal, és befizeted a szükséges befolyásjelzőket és erőforrásokat, akkor az ahhoz a dobozhoz tartozó kártyákat magadhoz veheted a szabályok szerint, hogy új előnyökhöz vagy szabályokhoz jussatok. Hogy melyik dobozhoz mely kártyákat kell magadhoz venni, az rajta van az Index dobozon, illetve egy külön kis segédlapot is mellékelnek, amin meg tudod nézni.
- » Fellegrév: amikor ezt az épületet használod, meghatározhatod, hogy milyen erőforrásból adsz be egy előre meghatározott mennyiséget, és azért mit kapsz. Ha ez megvan, még 3 győzelmi pont is jár az akció végén.

KÁRTYÁK

A játékban vannak célkártyák és fejlődéskártyák. Ezeket a cél- és fejlődéstáblán tároljuk.

- » Célkártya: hármat csapunk fel a céltáblára, és azokból minden játékos teljesíthet minden célt, de csak egyszer az adott kaland során a fentebb írt Tribün, vagy a játék során még előkerülő más felépített épületek segítségével. Egy cél teljesítéséért minden esetben győzelmi pont jár, amit rögtön le kell lépni a pontsávon.
- » Fejlődéskártya: ezekből ötöt csapunk fel a fejlődéstáblára. Megszerzésükhöz a Piac akcióhelyet vagy a játék során még előkerülő más felépített épületeket kell használni. Több típusú fejlődéskártya létezik, de ezek kitérőről csak játék közben tudunk meg plusz infókat. Ezek a kártyák általában valamilyen előnyhöz juttatnak minket, de ezek részletei is a játék során fognak kiderülni.



EGY KALAND VÉGE ÉS A PONTOZÁS

A táblán a „gyárilag” előre felépített épületek és a pontozósáv mellett található még két sáv, aminek fontos szerepe van a pontozásban és egy kaland befejezésében.

A tábla jobb felső sarkában a Hírnévsáv található. Ide bizonyos akciók végrehajtásával lehet befolyásjelölőt tenni, ami az adott kaland végéig ott is marad a táblán. A játék végi pontozásnál a hírnévsávon a legtöbb befolyásjelölővel rendelkező játékos 10 győzelmi pontot kap, a második 7-et, a harmadik pedig 4-et.

A tábla bal alsó sarkában van a haladássáv, aminek egy közös haladásjelzője van. A haladássávot mindig arra a helyre kell irányítani, ahány játékos van a játékban, tehát ha négyen játszik, akkor a 4 jelzésűhöz. Ezen a sávon akkor lépünk, amikor valaki épületet épít, ládát nyit vagy célkártyát teljesít. Akkor is kell lépegetni ezen a sávon, ha valakinek elfogy a befolyásjelölője, és minden akciója végén lépnie kell egyet a sávon. Erre a sávra több szimbólum is fel van rajzolva, és ha az adott szimbólumra lép az a játékos, akinek az akciója miatt elmozdult ez a jelző, ő megkapja a szimbólumért járó előnyöket, de ezek az előnyök a játék során kiderülnek. Ha a haladásjelző a haladássáv utolsó, tehát a homokóra-szimbólummal ellátott helyére érkezik, akkor még minden játékos befejezi az utolsó körét, hogy ugyanannyi köre legyen mindenkinek, és a játék véget ér.





Összeszámoljuk a pontokat, amit a hírnévsáv és a felépített épületek alján lévő pontok adnak, és a legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos nyeri az adott kalandot. A pontozósávon minden 10-es beosztásnál csillagok találhatóak. A kalandod során átlépett csillagok számát a birtok ládikád megfelelő helyén bejelölheted szabadon választott helyen, mert a játék során ezek még előnyökhöz juttathatnak, illetve azt is bejelölheted a ládikádon található kupákon, hogy nyertél-e, mert a 12. kaland lejátszása végén ez is számítani fog.

ÖSSZEGZÉS

Azt kell mondanom, hogy az első két játék dőcögösen ment, ami annak a számlájára is írható, hogy előtte nem nagyon játszottunk ilyen típusú játékkal, illetve annak is, hogy rögtön az első játéknál nem találtuk a karakteremet a dobozban, amit a DELTAs srácok készségesen pótoltak másnap, szóval nekem volt egy napig egy kis plusz legacy-élményem, mert addig nem tudtam, hogy fog kinézni a karakterem, akivel játszom.

Viszont a 3. játéktól belejöttünk, és utána egyértelműek voltak az utasítások, új szabályok stb. Úgy gondolom, hogy JAMEY STEGMAIER egy új műfajt teremtett, hiszen ez egy „családi legacy” játék, ami nem nagyon van a piacon. Kicsit úgy érzem, hogy a PANDEMIC-ÉVSZAKOK vonalon mozgó gamerek számára nem biztos, hogy akkora kihívást és fordulatokat nyújt, de szerintem nem is ezt a célcsoportot szeretné megszólítani ez a játék, hanem a kezdő legacysokat, mint például én voltam, és azt el tudom képzelni, hogy a CHARTERSTONE lehet egy belépő szintű legacy játék a komolyabb legacy-k világához. Nekünk nagyon tetszett az alaptörténet, a fordulatok, amik hol humorosak, hol komolyak voltak, és összességében én mindenképp ajánlom azok számára, akik nem akarnak egyből fejést ugrani a hardcore gamer legacy-k világába, hanem csak egy kis ízelítőt szeretnének belőle kapni.

TIPP: Ha nagyon megtetszett ez a legacy-s játékmenet, a DELTA VISION jóvoltából lehet venni egy úgynevezett RECHARGE PACK-ot is, ugyanis a játéktábla két oldalas, így egy új 12 kalandból álló játéksorozatba vághattok bele. Ha pedig kijátszottátok, akkor sem megy a kukába, mert egy egyedi munkáslehelyező játékká változik.

Ha elolvastad az „Összegzés”-t, és ezt az opciót a bevezető részben választottad, akkor olvasd tovább a „Dizájn” fejezetet.

Besty



Charterstone

Tervező:
Jamey Stegmaier

Megjelenés:
2017

Kiadó:
Stonemaier Games, Delta Vision

Kategória:
legacy, városépítő, munkáslehelyező



14+ 1-6 45-75'



DELTA VISION



ISMERTETŐ

A TILTOTT SIVATAG

10+ 2-5 45'

KICSIT CSALÓKA AZ A DÖMPING, AHOGYAN A TILTOTT SZERZŐ DARABJAI ELÁRASZTJÁK A MAGYAR JÁTÉKPIACOT, UGYANIS CSAK NÁLUNK KERÜLT IDŐBEN ILYEN KÖZEL EGYMÁSHOZ AZ EGYES RÉSZEK KIADÁSA. AZ EREDETI JÁTÉKOK 2010-BEN (A TILTOTT SZIGET) ÉS 2013-BAN (A TILTOTT SIVATAG) JELENTEK MEG, ILLETVE MEGJELENÉS ELŐTT ÁLL A FORBIDDEN SKY VERZIÓ (AMI JÓ KÖZELÍTÉSSEL A TILTOTT ÉGBOLT NEVET FOGJA KAPNI A KERESZTSÉGBEN), TEHÁT IGAZÁBÓL ÉVEK TELTEK EL AZ EGYES DARABOK KÖZÖTT. EZ A SZERENCÉS EGYÜTTÁLLÁS NÁLUNK AZONBAN LEHETŐSÉGET AD, HOGY AMELLETT, HOGY BEMUTATJUK A JÁTÉKOKAT, EGY KICSIT ÖSSZE IS HASONLÍTSUK ŐKET.

HOMOK A SZÉLBEN, AZT MONDOD, AZ VAGYOK

Eddig a vízzel harcoltunk [A TILTOTT SZIGET](#)ben, most épp ellenkezőleg, a víz hiánya a legnagyobb gondunk, mivel egy sivatagba kerültünk. De miért vagyunk itt? Mert egy ősi város romjait és egy titkos repülő szerkezetet rejt a végtelen homok; ezekért pedig érdemes egy kis kényelmetlenséget vállalni. Célunk az Éghajó alkatrészeinek felkutatása és a terület elhagyása - minél gyorsabban.

A játék elején egy 5x5-ös négyzethálóba rendezve rakunk 24 lapkát lefordítva, úgy, hogy a középső hely üresen marad. Majd a fura kereszt alakú homokjelölőkből 8-at felrakunk rombusz alakban a lapkákra, továbbá beállítjuk a vihar erősségét, hasonlóan ahhoz, ahogy [A TILTOTT SZIGET](#)ben a húzandó áradás kártyák számát állítottuk be egy csúszka segítségével.

Itt is választunk karaktereket (persze mindegyiknek van különleges képessége), és a megfelelő színű bábukat a kezdőmezőre, a helikopterroncsra tesszük (ezzel a járgánnyal jöttünk, csak sajna lezuhant, ezért kéne sürgősen megtalálni az Éghajót, hogy el tudjunk menekülni...). Ami különleges, hogy minden játékosnak van egy vízkészlete, amit szintén egy csúszka segítségével jelöl a karakterlapján, előfordulhat tehát, hogy a játék során nem egyformán „állunk” e tekintetben.

HOMOK A SZÉLBEN, LEHET, HOGY AZ VAGYOK

Akárcsak az elődjénél, ebben a játékban is egyenként kerülünk sorra, órajárás szerint, viszont minden megmozdulásunkat érdemes megbeszelnünk, elvégre ez egy kooperatív játék, és mindenkire szükség van ahhoz, hogy együtt nyerjünk a játék ellen, ellenkező esetben mind elpusztulunk.



A játékos köre során 4 akciót hajthat végre (tehát nem 3-at, mint [A TILTOTT SZIGET](#)ben). Ezek lehetnek egy mezőnyi mozgás fel, le vagy oldalt, egy homokjelölő elmozdítása (takarítás) a saját lapkáról vagy egy szomszédosról, egy olyan lapka felfordítása, amin a játékos figurája áll, illetve egy Éghajó-alkatrész felvétele.

A mozgás mezőnként 1 akciót emészt fel, de amikor a játék során felfedésre kerülnek az alagutak, akkor a köztük való bármilyen távolságú mozgás is már csak 1 akcióba fog kerülni. A takarítás azért fontos, mert ahogy majd látjuk, a terepen folytonos a vihar, ami állandóan újabb homokjelölőket „fúj” a lapkákra, márpedig ha egy lapkán már 2 homokjelölő van, az blokkolttá válik, oda sem belépni, sem onnan ellépni nem lehet. A lapkák felfordítása azért fontos, mert ott lehetnek kutak, ahol feltölthető a vízkészlet, illetve kaphatunk felszerelést, ami jól jöhet a későbbiekben (pl. homokfúvó, ami minden homokot lefúj, vagy hátirakéta, ami bárhová elvisz, stb.); és itt kapunk tippeket arra nézve, hogy hol rejtőznek a keresett alkatrészek.

Végül az alkatrész felvétele akciót nem kell magyarázni, ez a játék lényege, hogy meglegyen az összes és összeépíthessük az Éghajót. Ezek pontos helyét 2 lapka jelöli ki, tehát mindkettőt fel kell fordítani ahhoz, hogy tudjuk, hogy mely sor és oszlop metszéspontjában rejtőzik a tárgy.

Egy ingyen akciót még meg kell említeni: az azonos lapkán álló játékosok megoszthatják egymás közt a vízkészletüket. Az egyiké nő, a másiké csökken; fizika, ugyebár...

HOMOK A SZÉLBEN, TUDOM, HOGY AZ VAGYOK

A játékos akciói után viharkártyát húz, ami azt mutatja meg, hogy az üres mező felé melyik irányból és hány lapka mozog

egy-egy mezőt, ami sajnos azt vonja maga után, hogy azokra a lapkákra, amelyek mozogtak, rákerül egy-egy homokjelölő. Hát így lep be szépen lassan mindent a kegyetlen sivatag, ha nem takarítunk. Persze ugyanúgy, mint *A TILTOTT SZIGET*ben – ahol kincskártyák helyett emelkedő vízszint-kártyát húzhattunk – itt is lehet, hogy egy sima viharkártya helyett egy erősödő vihar-lap jön fel, ami után eggyel feljebb toljuk a csúszkát a viharerősség skálán.

Ami még bonyolítja a szitut, hogy feljöhet tűző nap-kártya. Na ez igazán kellemes, mert aki nincs alagútban vagy nincs napernyője, az egy szinttel lejjebb tolja a vízkészletét jelző nyilat, márpedig annak az alján egy halálfej van, talán nem kell magyaráznom, hogy milyen következménnyel...

És így tovább, sziszifuszi küzdelemben jöhet egymás után a mozgás, takarítás, reménykedés, szomjan halás. Mert hogy ha bárki szomjan hal, vagy már nincs több szabad homokjelölő, vagy esetleg a vihar erőssége eléri a maximumot, a játékot elveszítitek. Nyerni egyféleképpen lehet: megtaláljátok az Éghajó részeit, összerakjátok, elmentek a felszállóhelyre és elrepültök.

HOMOK A SZÉLBEN, MEGVÁLTOZNI NEM TUDOK

Ha játszottatok már *A TILTOTT SZIGET*tel, talán osztjátok azt a nézetemet, hogy ez a játék kicsit jobbra, izgalmasabbra, fordulatosabbra sikerült. Talán mert míg az előzőben tudott, hogy kinél milyen kincskártya van, itt nem ismert az alkatrészek helye, és ez ad még egy extra izgalmat a játékhoz.

A játékelmény a szokásos: mindig más. A játék megnyerhető, de eléggé kell gazdálkodni az erőforrásokkal, így pl. jó, ha van vízhordó a csapatban, meg az a fránya napernyő sem valami luxuscikk, néha életet menthet (mesélhetnének...).

A kivitelezés átlagon felüli, nagyon szép az Éghajó és ötletes, hogy tényleg össze kell rakni, nem csak karton tokeneket kell gyűjtögetni. Változatlanul nem értem, hogy miért nincs a szerző neve feltüntetve a dobozon, ami megint csak strapabíró fém, újfent gratula ezért a kiadóknak.

Tanácsom: szerezzétek be, gyűjtsétek a sorozat darabjait, és hasonló izgalommal várjátok az új kiadást, mint én!

drkiss



A Tiltott Sivatarag

Tervező:
Matt Leacock

Megjelenés:
2013, 2017

Kiadó:
Reflexshop

Kategória:
kézből gazdálkodós, kooperatív

10+ 2-5 45'



REFLEXSHOP



ISMERTETŐ LUXOR

MINDIG IS VONZOTT AZ ÓKORI EGYIPTOM VILÁGA, A PIRAMISOKTÓL KEZDVE A SZARKOFÁGOKON ÁT EGÉSZEN A HIEROGLIFÁKIG. ÍGY AMIKOR LEHETŐSÉGEM ADÓDOTT A MAGYAR PREMIER ELŐTT KIPRÓBÁLNI EGY ILYEN TÉMÁJÚ JÁTÉKOT, RÖGTÖN LÁZBA HOZOTT. A LUXOR-BAN MEGTALÁLSZ MINDENT, AMI EGYIPTOMMAL KAPCSOLATOS, DE HOGY MIK IS EZEK PONTOSAN? LÁSSUK!

DIZÁJN

A doboz egy kicsit Indiana Jones beütést kapott a kalapos kalandorokkal és kincsekkel megrakott táskákkal, de ha közelebbről megismerkedünk a játékmennel, akkor ez érthető is lesz.

A dobozban kincsek rejlenek szó szerint, hisz Egyiptom anyagi és szellemi gazdagságát szerették volna szimbolizálni a rengeteg fajta kincslapkával. Szerezhetsz szobrokat, vázákat, ékszereket, illetve találkozhat az ókori egyiptomi istenekkel, úgymint Anubisz, Hórusz és Ozirisz. Mindemellett még szkarabeuszokkal is összefuthatsz a sírkamrák mélyén.

JÁTÉKMENET

Egy ilyen bevezető után nem árulok el nagy titkot, ha azt mondom, az a kalandor nyer a játék végén, aki a legtöbb kincset szerzi, de hogy ez hogyan is lehetséges, nézzük sorjában.

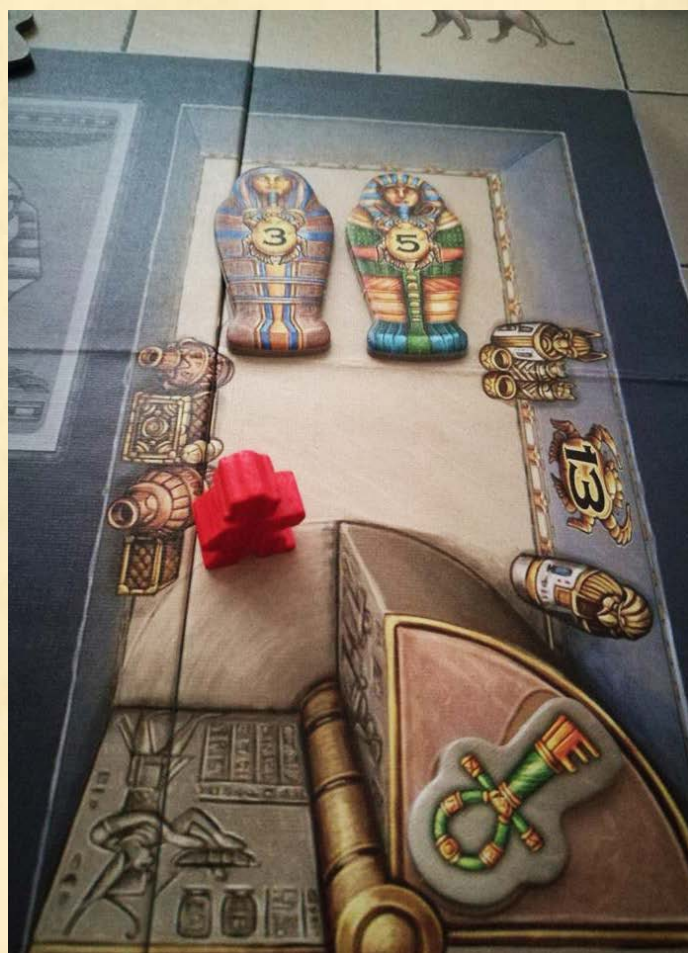
Adott egy nagyjátéktábla, amikívülről befelé haladva egy sírkamra belsejébe vezet. Ezen kis négyzetes beosztások találhatók, amikre majd a kincslapkákat helyezzük fel. Magunkhoz vesszük játékoszámnak megfelelően a kalandorjainkat, mindenkinek osztunk 5-5 kártyát, a kincslapkákat véletlenszerűen, képpel felfelé ráhelyezzük a játéktáblára, és indulhat is a játék.

A játékmenet három részből áll:

1. Kártyák kijátszása és lépés a kalandorral

A kártyák adják meg, hogy mennyit léphetsz egy kalandoroddal, viszont a játék végéig nem változtathatsz a kezekben tartott lapok sorrendjén!

Csak a jobbszélső vagy a balszélső lapot játszhatod ki a kezedből, és nem rendezheted át a lapjaidat a lap kijátszása után sem. Miután kijátszottál egy lapot, lépd le azt a számot a kalandoroddal a táblán lapkáról lapkára haladva. Amikor olyan mezőre érkezel, amin már nincs lapka, azt átléped, és nem számít bele a mozgásodba. A kártyán szerepelhet dobókocka is, ilyenkor a dobott érték szerint kell lépned, vagy a +/-1, ami azt jelenti, hogy 1-et előre vagy hátra léphetsz.



2. Akciók

Akciókat a kalandoraidal tudsz végrehajtani, méghozzá az adott lapkán lévő kalandorok számától függően. Egy lapka 1-3 saját kalandormennyiséget kér, tehát ahhoz, hogy a tiéd legyen az adott lapka, amin állsz, annyi saját emberednek kell lennie rajta. Ilyen esetben az ellenfeled ott tartózkodó kalandorai nem számítanak bele. Ha elérted azt a kalandormennyiséget, amit a lapka kér, akkor felveheted azt, és ha az adott lapka felső sarkában van egy pontszám, azt azonnal leléped a pontozósávon. A játékban többféle lapka található.

» Kincslapka

Ezek ékszereket, vázákat és Anubisz szobrát ábrázolják, és akkor érik a legtöbb pontot, ha minél több hármas szettet gyűjtesz belőlük. Egy szett három különböző kincset jelent. Például egy szettért 3 pontot kapsz, kettőért már 7-et, és így tovább.

» Hóruszlapka

Amikor ide érkezel egy kalandoroddal, választhatsz, hogy egy kulcsot veszel el, aminek a segítségével tudsz csak bejutni a sírkamrába, vagy egy Hóruszlapot, ami további extra mozgással segíti kalandoraidat.

» Oziriszlapka

Ha ilyen lapkára érkezel, akkor további extra lépéseket kapsz, amit rögtön le is kell lépned. Ez a lapkától függően 1-4 közötti szám lehet, és a lelépett lapkán fejezed be a mozgásod. Oziriszlapkán sosem lehet megállni.

» Templomlapkák

Amikor felveszel egy kincslapkát, és alatta a táblán egy kobra, egy sólyom vagy egy oroszlán jel van, oda azonnal fel kell tölteni a megfelelő hátlapú templomlapkát. Ezeket a lapkákat is meg lehet szerezni egy később oda érkező kalandoroddal. Ezek a lapkák adhatnak dzsóker kincseket, amikkel kiegészítheted egy hiányos szettedet, vagy segítségükkel elvehetsz egy szkarabeusztokent, ami további pontokat ad a játék végén, de lehetnek alagutak is, amiknek a lényege, hogy ha több ilyen jött le a táblára, és az egyik kalandoroddal rálépsz, rögtön átléphetesz egy másik ilyen alagútra.

3. Kártyahúzás

A lépésed végén húzz egy lapot a húzópakliból. Az új lapot csúsztasd be a kezeden tartott lapok közé középre. Ha a fordulóban sikerült egy Hóruszkártyát szerezned, akkor neked ez a fázis kimarad, mert mindenki 5 lappal játszik végig.



Anubisz az ókori egyiptomi hitvilágban az alvilág és a holtak oltalmazója, később a holttestek bebalzsamozóinak istene is. Ozirisz kultuszának elterjedése előtt Anubisz vezette a halottakat az alvilágba. Az ábrázolásokon fekvő sakál vagy vadkutya, illetve sakál- vagy kutyafejű ember alakjában jelenítették meg.

Hórusz az egyik legfontosabb egyiptomi isten. Sólyomként vagy embertesttel és sólyomfejjel ábrázolták. Kultusza igen hosszú ideig fennállt, mialatt alakja sok változáson ment keresztül, és sok néven vált ismertté. A Hórusz névváltozat görög eredetű, az egyiptomi Heru/Har névből ered. A Hórusz szeme szimbólum az egyiptomiaknál a megújulás jelképe volt. A Hórusz-szeme nyakláncot a múmiák azon részére tettek, ahol a belső szerveit kiszedték.

Ozirisz az ókori egyiptomi vallás egyik legfontosabb istene. A héliopoliszienneád tagja, Ízisszel és Hóruszal alkot istenháromságot. Leginkább a túlvilág és a halottak isteneként ismert. Nemcsak az elhunytak könyöröléses bírója, hanem az alvilág életet adó ura is, tőle ered a termőföld termékenysége, és ő tanította meg a földművelésre az emberiséget. A halál utáni élettel való kapcsolata miatt összefüggésbe hozták a természet körforgásával is, különösen a növényzet évenkénti megújulásával és a Nílus áradásával, ezáltal az áradás kezdetét jelző Szíriusz csillaggal és az Orion csillagképpel is.

A szkarabeusz néven ismert bogár a ma ganajtúrónak vagy galacsinhajtónak nevezett bogárral azonos. Ezen rovarféle egyes fajait, főként a Scarabeus sacert szentként tisztelték az ókori Egyiptomban. Egyiptomi neve, a heper megegyezik a hajnali Nap nevével, és egyben újjászületést, megtestesülést is jelent. A galacsinhajtó a földbe rakja a petéit, így az ókorban azt hitték, a földből keletkezik, így vált az önmagából való keletkezés jelképévé, és így a felkelő Napévá is, melynek egyik legfontosabb tulajdonsága volt, hogy minden reggel újjászületik.

Forrás: Wikipédia



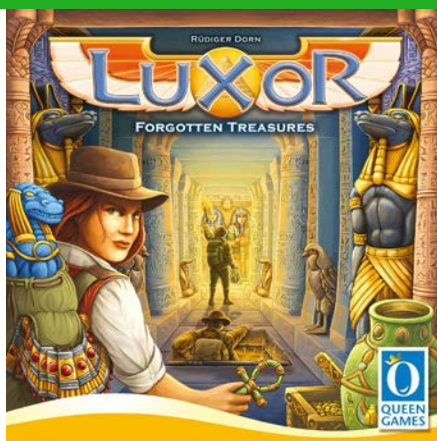
JÁTÉK VÉGE ÉS PONTOZÁS

A játék akkor ér véget, amikor az első két kalandor beér a sírkamra belsejébe. Ez lehet két játékos kalandora is, vagy egy játékos két kalandora. A kamrába csak úgy tudsz belépni, ha van nálad kulcs. Ezt a táblára helyezed. Az a játékos, aki elsőnek ért be a sírkamrába, megkapja a magasabb pontértékű szarkofágot, a második játékos pedig a kisebb értékűt. Pontot kapsz az összegyűjtött kincslapkaszettjeid után, a szkarabeusztokenek pontjai után, illetve ha több kulcsot szereztél, mint amit fel tudtál használni, akkor kulcsonként 1-1 pont jár. Végezetül megnézzük a sírkamrán kívül tartózkodó kalandorainkat, és az adott hely fölött látható pontokat is lelépjük. Aki a leggazdagabb, vagyis aki a legtöbb pontot gyűjtötte össze, az nyer.



Összegzés: A tesztidőszak alatt elég sokat sikerült a *LUXOR*-ral játszani, mert egyszerű szabályrendszerével és gyors, pörgős játékmenetével több játékot is le tudtunk játszani. Ami nagyon tetszik a játékban, hogy tényleg nagyon tematikus, és minden kis komponensről Egyiptom jut eszünkbe. Gondolok itt az istenek ábrázolására, az akkor használatos tárgyakra vagy a kezdőjáték-jelölőre. Szerintem egy igazi családi kedvenc lehet, mert mindamellett, hogy játékelményt ad, még tanítja is a gyerekeket az ókori Egyiptom életéről, kultúrájáról. A játékban nem kevés szerencsefaktor van a kártyakijátszásokkal, de ezt ellensúlyozni tudjuk a több kalandor irányításával, illetve mivel a kártyák állandó sorrendben vannak, ki is lehet matekozni, mikor melyik kártya fog jönni, és mikor mit érdemes kijátszani a két szélső közül, hogy a kívánt kártya hamarabb kijátszhatóvá váljon. Ami még nagyon tetszett benne, hogy nem biztos, hogy az nyer, aki elsőnek beér a sírkamrába és megszerzi akár mindkét szarkofágot, mert a többi játékos szettkészlete erősebb lehet, illetve a játékban megszerzett további pontokat adó tokenek és kalandoraik játék végi elhelyezkedése is sokat számít. A magyar kiadás boltokban való megjelenése áprilisra várható. Köszönjük a magyar megjelenés előtti kipróbálási lehetőséget a *PIATNIK*nak!

Besty



LUXOR

Tervező:

Rüdiger Dorn

Megjelenés:

2018

Kiadó:

Queen Games

Kategória:

kézből gazdálkodás, szettgyűjtős



8+

2-4

45'



PIATNIK



ISMERTETŐ

14+ 1-4 30'

NATIONS: THE DICE GAME & UNREST

AZ UTÓBBI ÉVEKBEN ENYHÜLNI LÁTSZIK A GAMEREK UTÁLATA A KOCKÁK IRÁNT. MÍG TÍZ ÉVVEL EZELŐTT EGY JÁTÉK KOMPONENSEI KÖZÖTT KOCKÁT LÁTVA A PAVLOVI REFLEX LÉPETT ÉLETBE, ÉS A VÁSÁRLÓ MÁR TETTE IS VISSZA A POLCRA A DOBOZT, ADDIG MA INKÁBB A KÍVÁNCISISÁG ÉBRED FEL EGY-EGY IZGALMAS ÁBRÁKKAL BORÍTOTT KOCKAHALOM LÁTTÁN. A HATOLDALÚ KOCKA EGYSZERŰ DOBSZ ÉS LÉPSZ MECHANIZMUSÁTÓL ELJUTOTTUNK A KOCKÁKRA ÉPÜLŐ, ÖSZSZETETT, GAZDÁLKODÓ ÉS STRATÉGIAI RENDSZEREKHEZ. EZT A FORDULATOT PÁR KORÁBBI NEVES JÁTÉK IS MEGPRÓBÁLJA KIHASZNÁLNI. VAJON EGY OLYAN VALÓBAN IGAZÁN MÉLY STRATÉGIAI JÁTÉKOT, MINT AMILYEN A 2013-BAN MEGJELENT *NATIONS*, ÁT LEHET-E ÜLTETNI A KOCKAGURÍTÁSOK VÉLETLEN- NEL ÁTITATOTT VILÁGÁBA? LÁSSUK!

SOKSZÍNŰ FEJLESZTÉSI LEHETŐSÉGEK

A *NATIONS: THE DICE GAME*, akárcsak az eredeti játék, négy korszakon át tart. Ezen korszakokban tudjuk a kockák segítségével a birodalmunkat fejleszteni. A fejlesztéseket lapkák jelzik, melyeket egy közös piactérről megvásárolva a játékosláblánkon, illetve körülötte helyezünk el. Kezdetben öt darab fehér kockával rendelkezünk, de a játék előrehaladtával ezeket az általános kockákat kicserélhetjük speciális darabokra. Az akcióinkat tokenek is segítik, melyek erőforrások mellett a kockák újradobásának lehetőségét adják.

Az alap fehér kockán ötféle jelet találunk. Az aranyérme rögtön kétszer is szerepel, segítségével juthatunk fejlesztéslapkákhoz. A kard a haderőnket jelképezi, de emellett a játékosrend meghatározásáért is felelős. Sőt, bizonyos fejlesztéseket is kárddal tudunk megszerezni. A kő a megvásárolt épületek felépítéséhez kell, míg a könyvszimbólum a könyvszámlálón való előrehaladásunkat biztosítja. Az élelmezést egy zöld ágacska ábrája jelzi, ez vásárlásra és fejlesztésre nem használható, csupán a korszakok végén lehet nagyon értékes győzelmi pontokhoz jutni vele.

Meglepően mély stratégiai lehetőségeket rejt magában ez a könnyen tanítható és gyorsan lejátszható játék. Az már első ránézésre is mindenkinek egyértelmű, hogy a végső győzelemhez a kezdő alapkocka-készletünket bővítenünk kell. Erre az első három korszakban nyílik lehetőségünk a kék fejlesztéskártyák megvásárlásával. Az aranyszínű kocka pénzt és ágacska ad, akár hármat is. A vörös kocka elsősorban a haderőt hivatott erősíteni azzal, hogy két, illetve három kardot mutató oldala is van. A kék kocka a könyvszámlálón való előrejutást és az építkezést segíti többszörös könyv és kő oldalaival. Izgalmas



eleme a játéknak, hogy a kockafejlesztés mindig egyben cserét is jelent, azaz a fejlesztett kockát visszaadva kapunk újakat. A játék egyik fő stratégiai vonala a jól tervezett kockakészlet kialakítása. A korszakok előrehaladtával az arany veszít értékéből, az utolsó korszakra már a kő lesz a legjobban várt dobáseredmény. Az alapkockáink lecserélésének túlzott hajhászásával könnyen olyan helyzetbe kerülhetünk, ami kizárja egy kíváncsú kombináció lehetőségét.

Mivel a kockák önmagukban nem érnek győzelmi pontot, mindenképpen további fejlesztéslapkákat is meg kell szerezni. A zöld lapkák birodalmunkat kolóniákkal bővítik, melyek győzelmi pontok mellett értékes tokenekkel is gazdagítják a játékost, a narancssárga fejlesztéslapkák tanácsadókat jelképeznek. Tanácsadóból egy időben csak egyet birtokolhatunk, számára külön hely van a játékosláblán. A barna fejlesztés megépíthető csodát jelent. A csodákat nem elég megvenni, kövek felhasználásával fel is kell őket építeni. Egyszerre egy építés alatt lévő csodánk lehet, melynek szintén meghatározott helye van a játékosláblán. Amikor a csoda felépül, átkerül a játékoslábla mellé.



A négy korszakon át tartó versengés jól átgondolt taktikát igényel. Minden korszak elején alaposan fel kell mérni a piacteret és a játékosrendben elfoglalt pozíciókat. Az időben megszerzett tanácsadók és kolóniák biztos alapot nyújtanak a csodák megépítéséhez. Bár a játék folyamán is szerezhetünk győzelmi pontokat, az igazi ponteső az utolsó korszak után érkezik. Ekkor kerül felszámításra a fejlesztési lapkák győzelmi pontértéke. Hasznos fejlesztésekhez az egész játék során hozzájuthatunk, de egy jól kialakított kocka- és tokenszettel a negyedik korszak nagy értékű csodáinak megépítése biztos út a győzelemhez.



TELJES ÉRTÉKŰ ÉLMÉNY, FELEMÁS MINŐSÉG

A játék dobozán 30-40 perces játékidőt ígérnek, ami bőven tartható. Gyakorlott játékosok akár 20 perc alatt is végére érhetnek egy-egy partinak. Tudva, hogy az eredeti játék akár három órát is meghaladó hosszúságú lehet, ez az alig fél óra kevésnek tűnhet. De korántsem az. A játék nagyon pörgős, gyorsan haladnak az események. Mindeközben komoly döntéseket kell hozni, az izgalom kézzel tapintható. A gyengécske kis népünk a negyedik korszak végére valóságos birodalomká fejlődik. Kezdő öt kockánk helyett akár 8-10 is lehet a kezünkben, a játékos tábla mellett pedig hosszú sor alakul ki a megszerzett kolóniákból és a felépített csodákból. A játék nagyon gyorsan tanítható, rövideje miatt egy próbajáték gond nélkül befér az igazi megmérettetés elé. Kezdő társasjátékosok és gyerekek számára sem okozott gondot a szabályok elsajátítása, az alapvető stratégiák megértése és használata. Ugyanakkor a *NATIONS* eredeti verzióját alaposan ismerő igazi gamerek is nagy kedvvel vágnak bele újra és újra ebbe a kistestvérbe.

A komponensek minősége felemásra sikerült. A kockák nagyon szépek, vágyat keltenek az emberben, hogy minél többet megszerezzen a játék során. A fejlesztés- és eseménylapkák vastag kartonból készültek, jól eltalált méretben. Sajnos a rajtuk lévő grafikai elemeken semmit nem javítottak az eredeti verzió óta. Egységes képet nyújtanak, láthatóan profi rajzoló készítette őket, de megragadtak egy általános iskolai történelemtankönyv sivár ábrázolásmódjánál. A tokenek is végzik a dolgukat, de sajnos rájuk még kevesebb figyelmet fordítottak a készítőik. Egyszerű fehér háttérükkel egy PnP játék hangulatát keltik. A piactér, a számlálósávok táblája és a játékos táblák sivársága jól passzol a többi laphoz, de anyagminőségben sajnos messze alultervezettek. A vékony karton pár hónap alatt teljesen eldeformálódott a dobozban, púposan és csálén szégyenkezik az asztalon. Külön kiemelném a rettenetes színválasztást. A négy játékos számára a sárga, a zöld, a piros és a lila szín áll rendelkezésre, melyek közül az utóbbi három meglehetősen sötét árnyalat, gyengébb fényviszonyok között alig megkülönböztethető.

A szabálykönyv alapján két, három és négy játékos játszhatja a *NATIONS: THE DICE GAME*-et. A kétjátékos verziót mégsem ajánlanám senkinek. Ebben az esetben a kockadobások szerencsefaktora már átlépi a gamer ingerküszöbét, gyakori lesz a hangos szitkozódás. Érdekes módon három játékos esetén megfordul a dolog, sokkal kevésbé érződik a szerencsefaktor. Ennek oka elsősorban a piactér gyorsabb kiürülésében és a játékosrend nagyobb variációs lehetőségében keresendő. Míg két játékos esetén a szerencsejobb – és ilyen mindig van – mindent visz, azaz a piactéren képes minden körben egy jobb fejlesztést elhalasztani, addig három vagy négy játékos esetén ez a dominancia eltűnik. A *NATIONS* eredeti verziójához hasonlóan itt is fontos a játékosrend. De hiába a felismerés, ha a kockák néha nem engedelmessékednek, és minden igyekezet ellenére sem sikerül előverekednie magát az embernek.

Újrajátszhatóság tekintetében közepesen teljesít a *NATIONS: THE DICE GAME*. Az eredeti játék hatalmas kártyakupacai helyett itt korszakanként csupán 15 lapkából sorsolunk ki kilencet vagy tizenkettőt, játékoszámtól függően. Nem is baj, hogy kevesebb a lapka, ezzel kiküszöbölték az eredeti játék egyik legnagyobb hátrányát. Azt ugyanis jól megtanulni igen sok játékalom mellett lehetett, hiszen a sok lapot meg kellett ismerni, a kombinációs lehetőségeket fel kellett fedezni. A kockaverzió esetében két-három játék alatt szinte biztosan minden játékelemmel találkozik a kezdő játékos. Minden felsorolt erőny ellenére sem feltétlen lesz a társaságnak három-négy játéknál többhöz kedve egy-egy alkalommal. Érezhető a játékon, hogy valami hiányzik belőle. Valami kimaradt! Naná, hogy kell egy kiegészítő! Jöjjön hát az *UNREST EXPANSION*!



A CSORBA KIKÖSZÖRÜLÉSE

A 2017-ben megjelent kiegészítőt egy lapos, vékony kartonból hajtogatott dobozban kapjuk meg. A vastagsága csak annyi, hogy egy kocka beleférjen. Az árához képest kicsit ijesztő ez, de pánikra nincs ok: amit kapunk, az tökéletes játékká varázsolja a kicsit döcögő alapidobozt. A kötelező elemeket pár új fejlesztés- és eseménylapka hozza, minden más vadonatúj komponens, vadonatúj szabályokkal.

Az alapjáték legszembeötlőbb hiánya az egyedi kezdőnépek kimaradása. Ezt a csorbát most nyolc, minden porcikájában eltérő nemzettel köszörülük ki. A nyolc népet négy vastag kartonlapon kapjuk, ami azt mutatja, hogy a készítő is felismerték, milyen pocsék volt az alapidoboz minősége.

Megjelenik egy új, zöld kocka is. Ez nagyon erős, de nagyon alattomos kis jószág. Az összes lehetséges szimbólum megtalálható rajta, méghozzá minden lapján kettes értékkel.

Azaz dobhatunk két kardot, két pénzt, stb. A hatodik lapján egy fehér öklöl látható. Minden körben, amit úgy kezdünk, hogy legalább egy fehér öklölöt látunk, döntést kell hoznunk. Vagy minden fehér öklölöt mutató zöld kockát, és csak azokat újradobjuk, ezzel fejlesztés nélkül befejezve a körünket, vagy a fehér öklölöket mutató kockákat a használtak közé téve játszunk tovább, ezzel lemondva ezekről a zöld kockákról az adott korszakban. Nehéz döntés, elhihetitek.

Új tokeneket is szerezhethetünk, ezeken a már megismert szimbólumokból többszörös értéket kapunk, illetve megjelenik az „újradobás - majd ismét te következelsz” lehetősége. Kéjes érzés ezt birtokolni. Nem elég, hogy újradobjuk a kockáinkat, de még ugyanazon körön belül akár el is halászunk valami fejlesztést az ellenfelek orra elől.

A játékmenet is kapott két kis csavart. Ezentúl a korán kipasszolás is hozhat a konyhára, ezzel ellensúlyozva a szerencsétlenebb kockadobást. A bónuszlapka néven bekerült újítás minden korszakra egy véletlenszerűen kiválasztott apró módosítást ad a játékmenehez.

RÖVID JÁTÉK, NAGY MÉLYSÉGEK

Összességében a *NATIONS: THE DICE GAME* egy nagyszerű játék. Ha a készítő kevésbé kapzsik és az alapdobozba beteszik a kiegészítőt, azt is mondhatnánk, hogy tökéletes. Így egy picit átverve érezheti magát a gamer. Az is igaz azonban, hogy az alapjáték egyszerűsége a kevésbé tapasztalt játékosoknak önmagában is kellőképpen érdekes lehet. Mindenkinek bátran ajánlom, gyakran asztalra kerülő darabjává válhat bármely gyűjteménynek. Kitűnő választás utazáshoz, dolgoz munkanapok végén levezetéshez, vagy akár egy nagyobb lélegzetvételű játék mellé.

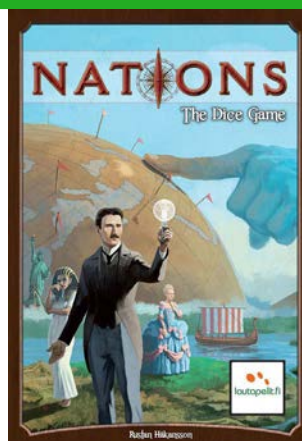
Előnyök:

- » Gyors, de mégsem partijáték. Igen kevés játék mondhatja el magáról, hogy alig fél óra alatt ilyen mélységű stratégiai küzdelmet képes felvonultatni.
- » Nyelvfüggetlen, könnyen tanítható.
- » Gyorsan és könnyen pakolható, az alapdobozba a kiegészítő is még bőven elfér.
- » A szabálykönyv jól szerkesztett.
- » Az újrajátszhatóság mértéke elfogadható.

Hátrányok:

- » Kétszemélyes játéknak nem az igazi.
- » A grafikája idejét múlt, egységes, de sivár.
- » Az alapjáték néhány komponense borzasztóan gyenge minőségben készült.
- » Az ára a kiegészítővel együtt még a mai viszonyok között is kissé túlzó.

Kolos



Nations: The Dice Game & Unrest

Tervező:

Rustan Håkansson

Megjelenés:

2014

Kiadó:

Lautapelit.fi

Kategória:

kockadobálás, civilizáció, stratégia

14+ 1-4 30'





ISMERTETŐ

8+ 2-6 60-90'

TTR MAP COLLECTION 6

PONTOSAN 161 KÜLÖNBÖZŐ TÉTELT SOROL FEL A BOARDGAMEGEEK, HA VALAKI RÁKERES A VILÁG LEGNÉPSZERŰBB VONATOS TÁRSASJÁTÉKÁRA, A *TICKET TO RIDE*-RA. UGYAN A TERVEZŐ, *ALAN R. MOON* ÉS KOLLÉGÁI DICSÉRETES IGYEKEZETTEL GYÁRTJÁK AZ ÚJABB ÉS ÚJABB ALAPJÁTÉKOKAT, KIEGÉSZÍTŐKET ÉS MINI KIEGÉSZÍTŐKET, A 161 TÉTEL TÖBBSÉGE VALAMILYEN RAJONGÓI TÉRKÉP. EZEK NAGY RÉSE INGYENESEN LETÖLTHETŐ, KINYOMTATHATÓ ÉS JÁTSZHATÓ, ÍGY A FOLYAMATOSAN ÚJDONSÁGRA ÉHES TTR-RAJONGÓKNAK SEM KELL ATTÓL FÉLNIÜK, HOGY BELEUNNÁNAK KEDVENC JÁTÉKUKBA. MÉGIS ÉVRŐL-ÉVRE NAGY VÁRAKOZÁSSAL TEKINTENEK A HIVATALOS, NAGYDOBOZOS KIEGÉSZÍTŐK ELÉ, AMELYEK KÖZÜL A FRANCIAORSZÁGOT ÉS A VADNYUGATOT FELDOLGOZÓ LEGÚJABB PÉLDÁNY 2017 VÉGÉN HAZÁNKBAN IS ELÉRHEŐVÉ VÁLT. A CIKK NEM MUTATJA BE A *TICKET TO RIDE* ALAPJÁTÉKÁNAK SZABÁLYAIT, ÍGY AZOKNAK, AKIK EZEKET NEM ISMERIK, A 2014 MÁJUSI SZÁMBAN TALÁLHATÓ [ÍRÁSUNKAT](#) AJÁNLJUK A FIGYELMÉBE.



MI VAN A DOBOZBAN?

A megszokottnál vastagabb dobozt már a polcra feltéve – illetve a boltban fizetéskor is – rögtön nyilvánvalóvá válik, hogy ez a kiegészítő más, kicsit több, mint a társai. A kétoldalú játéktábla a korábbiakkal ellentétben ugyanis nem 2x3, hanem 3x3 szegmensből áll, így lényegesen nagyobb területet foglal el. Szerencsére a grafikusok mindent megtettek annak érdekében, hogy jól használják ki a rendelkezésükre álló helyet: Franciaország impresszionista ecsetvonásokkal megrajzolt térképe szerintem a legszebb az eddigiek közül. A térképen kívül a szokásos menetjegykártyák, a hatodik játékos műanyag vonatai, a vadnyugati verzióhoz szükséges városjelölők, két szabálykönyv, illetve a franciában használt útvonalelemek találhatóak még a dobozban.

FRANCIAORSZÁG

A 2-5 fővel játszható térkép háttérének szemképráztató színei éles ellentétben állnak a vasútvonalak szürkességével. A játékezen verziójában ugyanis csak néhány, 1-es hosszúságú vasútvonal érhető el a játék kezdetekor: ezek azok, amelyek az eddig

megszokott színek (pl. piros, sárga, kék stb.) valamelyikében pompáznak. Az útvonalak többségében ugyanakkor még nincsenek lefektetve a sínek. Szürkességük nem azt jelenti, hogy tetszőleges színű vagonkártyákból építkezhetünk rájuk, hanem azt, hogy használatukhoz először útvonalelemeket kell lefektetnünk. Hogyan tehető ez meg?

Alapvető információk és kisebb változások:

- » 45 helyett csak 40 vonat használható játékosonként.
- » 4 helyett 8 vagonkártya a kezdőkészlet.
- » 5 menetjegykártyát kell húzni kezdéskor, amiből legalább 3-at kell megtartani.
- » A játék közben egyszerre 4 menetjegykártya húzható, amiből legalább 1-et kell megtartani.
- » A leghosszabb egybefüggő út (10 pont) és a legtöbb teljesített menetjegykártya (15 pont) tulajdonosa egyaránt jogosult bónuszpontokra a játék végén.

VADNYUGAT

A vadnyugati vasútépítések hőskorában játszódó térkép a *TEAM ASIA* után a második, ami 6 fővel is játszhatóvá teszi a *TICKET TO RIDE*-ot. Az újdonságok sora azonban nem merül ki ennyiben: a városjelölők bevezetése mellett a játék egyik legalapvetőbb szabályát, a szabad építkezést korlátozza ez a variáns. Míg eddig minden *TICKET TO RIDE*-ra igaz volt az, hogy a játékosoknak nem volt kötelező egymást követő útvonalakat építeniük, addig ez itt a játék hangulatát meghatározó legfontosabb tényezővé válik.

Alapvető információk és kisebb változások:

- » 45 helyett csak 40 vonat használható játékosonként.
- » 5 menetjegykártyát kell húzni kezdéskor, amiből legalább 3-at kell megtartani.
- » A játék közben egyszerre 4 menetjegykártya húzható, amiből legalább 1-et kell megtartani.
- » A legtöbb teljesített menetjegykártya tulajdonosa 15 bónuszpontot kap a játék végén.

A játék kezdetekor minden játékosnak ki kell választania egy kezdővárost, ahova lehelyezi a háromból az egyik városjelölőjét. Ebből a városból kiindulva kezdhet neki a vadnyugat békés, iparosítás általi meghódításának. Innen már természetesen bármilyen irányba elágazhat útvonala, nem kötelező mindig ugyanabba az irányba építkeznie. A menetjegykártyák kiválasztásakor érdemes figyelembe venni, hogy ha olyan küldetést választ, ami a kezdővárostól távol esik, könnyen előfordulhat, hogy rég teljesíthetlenné válik, mire a környékre ér.

A városjelölőkből azonban nem véletlenül kap minden játékos összesen hármat. A maradék kettőt játék közben helyezheti le, mégpedig akkor, amikor megépít egy útvonalat valamely két város között. Ilyenkor két, azonos színű vagonkártyáért lerakhat egy városjelölőt a frissen megépített útvonal valamelyik végére. Ennek a jelentősége az, hogy **MINDEN**, az adott városba irányuló útvonalért járó pontot ezentúl a városjelölő gazdája kapja az útvonal építője helyett. Ez különösen nagy szerepet játszhat a térkép közepén, vagy hosszú utak találkozásánál fekvő városokban. Ha egy útvonal mindkét végén található városjelölő, mindkét város tulajdonosa megkapja az útvonalért járó pontokat, függetlenül attól, hogy az útvonalat ki építette. Ha mindkét városnak ugyanaz a tulajdonosa, a játékos kétszeresen kapja meg a pontokat: így egyetlen 6-os hosszúságú útvonal beépítéséért 30 pont is szerezhető.

A *TICKET TO RIDE* jól ismert három akciója (vagonkártyák húzása, menetjegykártyák húzása, útvonal építése) közül a leggyakrabban használt, a vagonkártyák húzása ebben a játékban új értelmet nyer: 2 vagonkártya vagy egy mozdonykártya felvétele mellett a játékos köteles pontosan egyet választani az összes megszokott színben elérhető, 2, 3, 4, 5 vagy 6 vagon hosszúságú útvonalelem közül, és lehelyezni azt valamely általa választott, azonos hosszúságú, szürke sínágyra.



Amint egy szürke sínágyra lefektettek egy színes útvonalelemet, az beépíthetővé válik – így előfordulhat az, hogy a játékosok egymás útvonalelemeire építkeznek, a kölcsönös akadályozás új csúcsára jutva ezzel. Útvonalelemből ugyan több van, mint üres sínágyból, mennyiségük azonban mégis korlátozott. Könnyen bekövetkezhet az a szituáció, amikor egy adott színből szeretne valaki valahova lefektetni például egy 5-ös hosszúságú útvonalat, és ezt azért nem tudja megtenni, mert azokat az elemeket már a térkép más részein használták fel a többiek. Mivel a vonatok felhelyezésekor a színes útvonalelemek visszakerülnek a közös készletbe, ilyenkor várhat, hátha hamarosan újra elérhetővé válik a számára szükséges színű és hosszúságú elem, vagy kereshet egy kompromisszumos megoldást az eddigi helyett. A magasabb konfrontációs faktor és a pontosabb tervezés azonban nemcsak az útvonalelemek lehelyezésének köszönhető: a szürke sínágyak között vannak olyanok, amelyek keresztezik egymást. Ilyenkor, ha két egymást keresztező sínágy valamelyikére útvonalelemet fektettek, a másik automatikusan és véglegesen elérhetlenné válik, potenciálisan kerülőre kényszerítve ezzel más játékosokat.



ÉRTÉKLÉS

A *TICKET TO RIDE* sorozat legújabb kiegészítője teljesíti legfontosabb feladatát: változatosságot hoz. Mind Franciaország, mind a Vadnyugat esetében új szemléletmódra, új stratégiára, és mindenekelőtt több tervezésre van szükség a játék megnyeréséhez. A több gondolkodás némileg több holtidővel jár, ezért érdemes arra számítani, hogy az új térképekkel játszott partik – legalábbis kezdetben – mintegy 10-20%-kal több időt igényelnek, mint pl. a *TICKET TO RIDE EURÓPA*. Az előző két mondatból sejthető is, hogy kiknek ajánlom ezt a két kiegészítőt: azoknak, akik nem bántják, ha a játék kicsit összetettebb a megszokottnál, több szempontot is figyelembe kell venniük a körönkénti döntések meghozatalakor. Emellett, mivel mindkét térkép meglehetősen nagy, ráadásul a megszokott dupla útvonalak mellett tripla útvonalak is találhatóak rajtuk, elsősorban 4 vagy annál több játékos esetén izgalmasak. Természetesen 2 fővel is játszhatók, de a feszültség nagy része – különösen a Vadnyugat esetében – ilyenkor elvész.

FRANCIAORSZÁG térképe véleményem szerint a legszebb az összes eddigi közül, így az esztétikus megjelenésre fogékonyak valószínűleg még nagyobb kedvvel ülnek majd le játszani vele, mint az eddigi kiegészítőkhöz. Az esztétikus külső azonban az üres sínágyakkal komoly fejtörőket rejt. Ha a játékosok előre meg akarják tervezni, hogy hova milyen útvonalelemeket szeretnének majd lehelyezni, az analízis-paralízishez vezethet. Jó kérdés az is, hogy hova érdemes útvonalelemeket rakniuk: a saját tervezett útvonalukra (ezzel potenciálisan információt adva a játékostársaknak, hogy hol tudnak keresztbe tenni nekik), vagy véletlenszerűen máshova (ezzel megzavarva az ellenfeleket, sőt

akár megnehezítve saját tervezési folyamataikat).

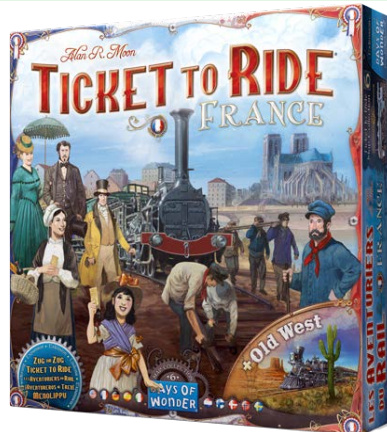
A *VADNYUGAT* elsőre kifejezetten unalmasnak tűnhet: a játékosok a térkép egymástól távoli pontjaiból kiindulva, senki által nem zavartatva építkeznek. Tudják, hogy mindenki csak organikusan fejlődhet, egyik pillanatról a másikra nem tehetnek keresztbe egymásnak. Ez a hamis biztonságérzet tűnik el a játék közepe felé, amikor az épülő hálózatok elkezdene összeérni. A stratégiai fontosságú városokra időben elhelyezett jelölők több tucat pontot hozhatnak, illetve előfordulhat az is, hogy a játékosoknak pontokat kell „ajándékozniuk” egyik ellenfelüknek annak érdekében, hogy teljesíthessék valamely menetjegyüket.

Hányadik helyen található ez a kiegészítő a 161 különféle *TICKET TO RIDE* sorában? Ugyan a rajongói kiegészítőkkal még nem játszottam, de a hivatalosak közül előkelő helyen szerepel a saját toplistámon. Talán nem annyira sokrétű, mint a UK térkép képességekártyái, és 2-3 főre sem ideális, mint *SVÁJC* vagy a *NORDIC COUNTRIES*, de azoknak, akik a legtöbbször 4-5, vagy akár 6 fővel játszanak, szerintem a legjobb vétel!

Sarukén

Opcionális variáns: Alvin, az Idegen

Az egy korábbi kiegészítőben megismert Alvin a vadnyugaton tér vissza: a térkép délkeleti sarkában található Roswell városából indul, ahova egyik játékos sem rakhat városjelölőt. Amikor valaki beköti Roswellt a hálózatába, elfogja Alvint, kap érte 10 pontot, és áthelyezi őt egy másik városba, ahol saját városjelölője található. Ha egy másik játékos útvonalat épít Alvin új börtönébe, megszerzi Alvint, ő is kap 10 pontot, majd szintén elhelyezi az egyik városában. A játék végén az Alvint fogva tartó játékos +10 pontot kap.



TTR Map Collection 6

Tervező:

Alan R. Moon

Megjelenés:

2017

Kiadó:

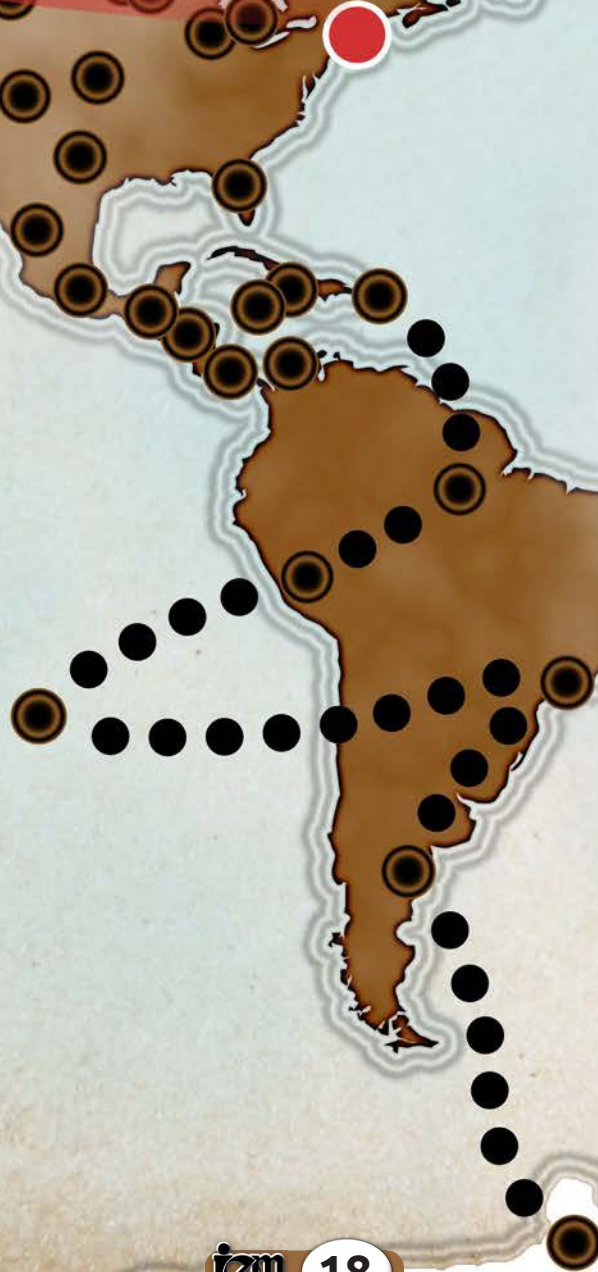
Days of Wonder

Kategória:

kártyavezérelt, útvonalépítő



8+ 2-6 60-90'



A JEM magazin hűséges olvasói megszokhatták már, hogy a lap oldalain mindig újabb és újabb cikksorozatokot indítunk, amelynek egyes darabjait valamilyen közös jellemző köt össze. A mostani számban egy újabb sorozat huszonnyolcadik darabját olvashatjátok, és reméljük, hogy a sorozat többi darabját még sok-sok hónapon keresztül megtaláljátok a lapban, ugyanis most egy talán mindennél nagyobb fába vágtuk a fejszénket: világ körüli útra indulunk. Számba vesszük azokat a társasokat, melyek témája hangsúlyosan egy-egy földrajzi helyhez, tájhoz, régióhoz kötődik, és ezeken keresztül utazzuk körbe a bolygót. Tartsatok velünk, keljünk útra, és ne csomagoljatok be sok mindent! A szükséges holmikat mi adjuk majd.





ISMERTETŐ

FIFTH AVENUE

A *FIFTH AVENUE*, WILKO MAINZ TÁRSASJÁTÉKA, AMELY AZ ALEA KÖZISMERT NAGYDOBOZOS SOROZATÁBAN JELENT MEG 9. JÁTÉKKÉNT. EBBEN A SOROZATBAN LÁTOTT NAPVILÁGOT PÉLDÁUL A *PUERTO RICO*, A *BORA BORA* ÉS A *BROOM SERVICE* IS. A *FIFTH AVENUE* AZ 1930-AS ÉVEKBE VEZET MINKET NEW YORKBA, AMIKOR A METROPOLISZ IGAZI VILÁGVÁROSSÁ ÉPÜLT, NAGYOBB TÖMEGEK KÖLTÖZTEK A VÁROSBA, SORRA ÉPÍTETTÉK A FELHŐKARCOLÓKAT. EKKOR ÉPÍTETTÉK PÉLDÁUL AZ EMPIRE STATE BUILDINGET IS, ALIG EGY ÉV ALATT.

MANHATTAN LEGJOBB ÉPÍTÉSI TERÜLETEI

A játékosok ingatlanfejlesztők szerepébe bújnak, akik felhőkarcolókat próbálnak emelni vonzó helyszíneken - ebben az esetben a kiskereskedelmi üzletek közelében. Ezek a kiskereskedelmi épületek (parfüm, kézitáska, ékszer stb.) semlegesek, nem a játékosok tulajdonában vannak. A játéktáblán 7 körzetben lehet építkezni és minden körzetben 5 helyszín van (4 játékosnál 6 helyszín), ahová az épületeket felhúzhatjuk és a kiskereskedelmi üzleteket lerakhatjuk. Az épületeinkért kapott pontok attól függenek, hány üzlet van a szomszédjukban. Miután minden helyszínen legfeljebb két üzlet helyezkedhet el, ezért legjobb esetben az épületünk négy üzlettel lehet szomszédos.

Minden játékosnak 21 épülete van, amelyeket felépíthet. Ezekből kettőt kezdésnél felhelyezünk a táblára, hármat pedig magunk elé rakunk az építkezéshez. A többi épületünket a játék közben kell megszereznünk. Az építési helyeket árverés útján szerezhethetjük meg, amihez színes és fekete építési kártyákat kell felhasználnunk.

AKCIÓCSOPORTOK

A játékosok négy fajta akciócsoporthoz közül választhatnak, amikor rájuk kerül a sor. Mindegyik akciócsoporthoz 3-3 akcióból áll.

Az „A” akciócsoporthoz első akciójában 3 épületet veszünk el a készletből magunk elé, amelyből később építeni tudunk. A második akcióval színes építési kártyákat húzunk a későbbi árverés céljából, a harmadik akcióval mozgathatjuk a két képviselőből az egyiket. Azokat a körzeteket, ahová a képviselők beléptek, megjelöljük, mert ezeken a helyszíneken lehet majd árverést tartani, ha a képviselők végigmentek a játéktáblán.

A „B” akciócsoporthoz első akciójánál üzletlapkákat helyezhetünk el a tábla építési területén. A játék kezdetén a 36 üzletlapkából mind

12+ 2-4 60'



a hét körzetre felhelyezünk egyet-egyet, majd húzzuk a tábla tetejére teszünk csoportokra bontva. Ezekből

a csoportokból lehet ezzel az akcióval felhelyezni egy üzletlapkát. Ha egy csoportban már csak egy üzletlapka van, az a Central Parkba kerül; ezeknek majd a játék végén lesz jelentőségük. A második akcióval itt is két színes építőkártyát kapunk, majd a harmadikkal szintén az egyik képviselőt mozgatjuk.

A „C” akciócsoporthoz első akciójánál fekete építési kártyát húzhatunk, amelyeket az árverésnél dzsókerként lehet használni, majd a második akcióval két színes kártyát húzunk és a harmadikkal szintén az egyik képviselőt mozgatjuk.

A „D” akciócsoporthoz első akciójánál lepontozzuk az egyik körzetet, ahol egy képviselő áll. A körzet minden épülete győzelmi pontot hoz a tulajdonosának, attól függően, hogy hány különböző üzletlapka van a szomszédjában. Ha sikerül négy üzletlapkát az épületünk szomszédjába letenni, úgy minden épületünk 8 pontot jelent. A második fekete építési kártyát húzunk, míg a harmadikkal szintén a képviselőt mozgatjuk.

LICITÁLÁS AZ ÉPÍTKEZÉSEKÉRT

Ahogy nézzük az akciólehetőségeket, hamar feltűnik, hogy nincs az épületek építésére akció. Mégpedig azért, mert amikor



egy képviselő végigmegy a táblán és a tábla végén lévő Central Parkot elhagyja, licitálás következik. Minden körzetben, amit a képviselő meglátogatott, licitet tartunk. Az árverésen az építési kártyákkal veszünk részt, a fekete kártyák dzsókerkártyának számítanak. Aki nyer az árverésen, visszarakja a kártyákat és épületeket építhet fel. A kártyák 4-es, 5-ös vagy 6-os értékűek. Attól függ, hány épületet építhet fel a nyertes, hogy a győztes licitjében melyik volt a legnagyobb értékű lap. Ha 4-es, akkor három, ha 5-ös, akkor kettő, ha pedig 6-os volt a legnagyobb értékű lap, akkor egy épületet építhet fel a körzetben. Ezt követően még a másik két körzetben is licitet tartunk, mert minden esetben a képviselők három körzetet látogatnak meg, míg végigmennek a pályán.

A játék kiegyenlítő mechanikája a „zárt helyszín”-jelző használata. Ha valaki olyan helyen nyeri az árverést, ahol már minden építési terület foglalt (üzletlapkák vagy épületek által), akkor az árverés győztese dönthet úgy, hogy nem épít, hanem lezárja a területet, ha pedig az árverés győztesének nincs ott építési területe és minden terület foglalt, kötelező lezárnia a helyszínt. Ekkor ott pontozásra kerül a sor, továbbá ott nem lehet újabb pontozást tartani. Ezzel lehetőség van arra, hogy ha valaki kimarad egy jó terület megszerzéséből, megakadályozza, hogy az ott levő játékosok gyakran tudjanak ott pontozni és ezzel nagy előnyre szert tenni.

Tehát mindig három körzetnél, plusz a Central Parknál tartunk licitálásokat, mert oda is lehet építkezni. Figyelni kell arra, hogy melyik licitet akarjuk megnyerni, illetve melyikbe nem akarunk ténylegesen beleszólni, mert a licitek közben nem szerzünk új építési kártyákat.

A játéknak vége van, ha mindkét „zárt helyszín”-jelzőt leraktuk, illetve az utolsó üzletlapkákat is lehelyeztük. A játék végén még lepontozzuk a Central Parkban lévő épületeket, és a legtöbb pontot szerző játékos nyer.

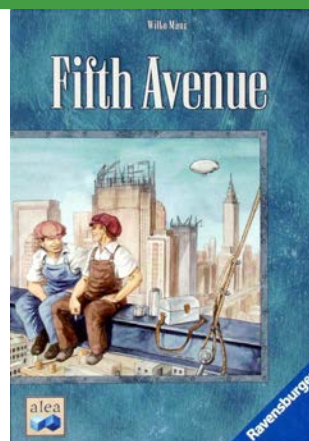
A KIEGYENLÍTŐ MECHANIZMUS

Ebben a játékban sok az interakció, a kiegyenlítő mechanizmust is azért kellett belerakni, mert a *FIFTH AVENUE* egy elég kiélezett játék. Nyilván a licitálós játékoknál eleve nagy az interakció, márpedig itt csak licitálással lehet a legfontosabb akciót, az építést elérni. Hiszen ha nem tudsz jó helyen építkezni, akkor hiába helyezel le üzleteket, hiába akarsz pontozni. Ráadásul pontozni is csak ott tudsz, ahol éppen áll a képviselő, márpedig a képviselőt minden játékos mozgatja, így figyelnek rá, nehogy olyan helyre léptessék, amely az utána következőnek jó lenne.

Kicsit hasonlít a játék az *EL GRANDÉ*-ra, egyrészt azért, hogy csak ott lehet pontozni, ahol a képviselő / király tartózkodik, másrészt csak azokat az épületeket tudjuk a táblára feltenni, amiket korábban a közös készletből megszereztünk. Itt is megpróbáljuk kihasználni a másik játékos akcióját, illetve figyelni, hogy miután léptetjük a képviselőt, azt a másik játékos ne tudja jól kihasználni. Nagy különbség viszont a két játék között a licitálás. Ugyanakkor abban is hasonlítanak, hogy hiába van a dobozra írva, hogy két játékos is játszhatja a játékot, igazából sem az *EL GRANDE*, sem a *FIFTH AVENUE* nem jó két játékosal. Utóbbi inkább három vagy négy játékosal játszható, hisz az aukciós rész sem az igazi ketten.

A *FIFTH AVENUE* a hagyományos árverés, az erőforrás-gazdálkodás és a területfoglalás egyedülálló keveréke. Ha valaki kedveli a licitálós mechanizmust, esetleg az *EL GRANDÉ*-t, akkor érdemes egy próbát tennie vele.

maat



Fifth Avenue

Tervező:
Milko Manz

Megjelenés:
2004

Kiadó:
alea

Kategória:
licitálás, területfoglalás



12+ 2-4 60'



ISMERTETŐ

KEMET: TA-SETI

A **KEMET**RŐL MÁR OLVASHATTATOK EGY CIKKET TÓLEM MAGAZINUNKBAN, ÍGY AKI NEM ISMERI AZ ALAPJÁTÉKOT, VESSEN RÁ EGY PILLANTÁST, MIELŐTT BELEKEZD EBBE A CIKKBE. A **KEMET** EGY IGEN KELLEMES HIBRID: EGYFELŐL EGY KÖNYNYEDEBB HÁBORÚS JÁTÉKNAK IS BEILLIK, UGYANAKKOR VANNAK BENNE KIFEJEZETTEN EUROGAME JELLEGZETESSÉGEK (PL. MELLŐZI A SZERENCÉN MÚLÓ CSATÁKAT, KOMBÓKAT HOZHATSZ LÉTRE). MIUTÁN A JÁTÉK MEGJELENT 2012-BEN, ÉS A TÁRSASJÁTÉKOSOK ELKEZDTÉK NYÚZNI, ELŐJÖTTEK OLYAN HIBÁK, AMIK TORZÍTOTTÁK A JÁTÉK TERVEZŐINEK EREDETI ELKÉPZELÉSEIT, ÍGY EZEK ORVOSLÁSRA SZORULTAK. A SOK EGYÉB PLUSZ MELLETT EZÉRT IS JÖTT LÉTRE EZ A KIEGÉSZÍTŐ, HOGY KIJAVÍTSÁK EZEKET A HIBÁKAT.

A kiegészítő története szerint új szelek fújnak Egyiptomban. Ta-Seti, a rejtélyes város délen felemelkedett a mélyből, és az istenek elküldik papjaikat ide, hogy még több erőt szerezzenek maguknak, biztosítva győzelmüket a riváisaik felett. A kiegészítő minősége csakúgy, mint az alapjátéké, kifogástalan, külön dicséret illeti a mitikus lények miniatűrjeit, amelyek nem olcsó műanyagból, hanem egy szilárdabb változatból vannak. Elmondhatjuk, hogy a minikért külön felelős **PURE ARTS** ismét remekműveket alkotott. A doboz grafikája is lenyűgöző, hozzá az óegyiptomi isteni harcok hangulatát.

Az alapjáték legnagyobb hibája az volt, hogy a kör végén kellett ellenőrizni, hogy valaki elérte-e a megfelelő pontszámot, így sokkal inkább megérte utolsónak lenni, mert ha ügyesen csináltuk, akkor akár 3 győzelmi pontot is szerezhettünk a végén, megnyerve ezzel a játékot, mert senki nem tudott már ránk reagálni. A játékosok sorrendjét pedig az határozta meg, hogy kinek van kevesebb győzelmi pontja, tehát visszatarthattuk a győzelmi pontok szerzését, hogy utána hatalmasat taroljunk. Ezt az állapotot megszünteti a kiegészítő, ugyanis bevezet egy új fázist, a Hajnalt, amely során a játékosok harci kártyákkal, illetve vesztes csaták után járó hajnaltokenekkel licitálhatnak azért, hogy eldönthessék, hányadikok szeretnének lenni az adott körben. És ami a legfontosabb, hogy az új szabály szerint, ha valaki a saját körében eléri a játék elején meghatározott pontszámot, és másnak nincs több győzelmi pontja, azonnal megnyeri a játékot. Ezek a szabályok tökéletesen kiiktatják a korábbi kiváló taktikát, arra kényszerítve a játékosokat, hogy teljes erőbedobással küzdjenek a győzelmi pontokért már a játék elejétől fogva.

A kiegészítő legizgalmasabb részét a fekete piramisok és a hozzájuk kapcsolódó fekete lapkák jelentik. Nagyon érdekes képességeket sikerült összehozni, például külön aranyjelölős

14+ 2-5 60-90'





akciót minden egyes akciófajtára, cserébe olcsóbb árért, de a minden imapontszerzésnél plusz imapontot hozó Isteni erő is nagyon ütős/előnyös lehet. Zsoldosokat is felfogadhatunk, növelve hadra fogható egységeink számát, illetve különösen egyediek lettek a mitikus lények is. Khnum szfinxjénél 2 imapontot kell fizetnie annak a játékosnak, aki meg akarja támadni azt a csapatot, amelyhez a szfinx kapcsolódik. A Griff-szfinx-szel lehet teleportálni obeliszktről obeliszkhez. Az orrszarvúra hajazó Pusztító pedig csata után nem egy, hanem két csatagyőzelmi pontot ad, amennyiben elpusztítottuk az ellenfélnek legalább két egységét. További újdonságként kapunk még extra csatakártyákat, illetve újfajta isteni közbeavatkozás kártyákat is.

A *TA-SETI* névadó modulja hozzá talán a legnagyobb újdonságot a játékba. Felrakunk egy külön táblát hozzá, és elé helyezzük a papjainkat. Minden alkalommal, amikor mozgás akciót hajtunk végre, a mozgás előtt az egyik papunk elindul az egyik ösvényen, és megáll egy állomásnál. Minden állomásnál vannak lapkák, amelyeket felvehet, ekkor lekerül az ösvényről, vagy a következő mozgás akciónál folytatja útját a rejtélyes város felé, amelyet ha elér végül, egy győzelmi pontot szerez. A megszerzhető lapkák gyengébbjei egyszer használatosak, azonban vannak olyan lapkák, amelyek permanens képességet adnak. Amint a papunk lekerül az ösvényről, kicseréljük egy csapatunkban található közönséges harcossal, és innentől a pap biztosítja azt a különleges erőt annak a csapatnak. Hogy még ennél is erősebb legyen, az összes, az ösvényről a csapatokba kerülő pap biztosítani fogja az összes addig megszerzett erőt a csapatainak. Nem gyenge, ugye?

Vannak olyan kiegészítők, amelyek kifejezetten rosszak, túlbonyolítják a játékot, vannak olyan kiegészítők, amelyek teljesen feleslegesek, se nem javítanak, se nem rontanak a játékelményen, vannak olyanok, amelyek jók, de nélkülük is teljesen jól játszható az alapjáték, és végül vannak azok, amelyek elengedhetetlenül szükségesek az alapjátékhoz. Az utóbbi kategóriába tartozik a *TA-SETI*. Ha megvan az alapjáték, szerezd be ezt is!

Főnix



Kemet: Ta-Seti

Tervező:

Jacques Bariot, Guillaume Montiage

Megjelenés:

2015

Kiadó:

Matagot

Kategória:

területfoglalós



14+ 2-5 60-90'



6+ 2-4 15'

MINO & TAURI

CARLO A. ROSSI JÓVOLTÁBÓL ŰRLÉNYEK BŐRÉBE BÚJHATUNK, AKIK KÉNYSZERLESZÁLLÁST HAJTOTTAK VÉGRE BOLYGÓNKON, ÉS MOST SZÉTSZÓRÓDOTT ALKATRÉSZEIKET PRÓBÁLJÁK EGYÜTTMŰKÖDVE MEGKERESNI A KUKORICÁSBAN. CSAKHOGY VALAMIFÉLE PÁRHUZAMOS DIMENZIÓBA KERÜLTEK, HALLANI HALLJÁK EGYMÁST, DE LÁTNI NEM LÁTJÁK. A LABIRINTUSOK, AMIKBE BEESTEK, KÜLÖNBÖZNEK EGYMÁSTÓL, ÍGY CSAK EGYMÁS SEGÍTSÉGÉVEL TUDNAK MOZOGNI. A MÁGNESES BÁBUKAT FELVÁLTVA MOZGATVA A FÜGGŐLEGES TÁBLA ELTÉRŐ KÉT OLDALÁN KELL IDŐRE MEGTALÁLNUK A KÜLÖNBÖZŐ TÁRGYAKAT. A JÁTÉK KULCSA A PONTOS KOMMUNIKÁCIÓ ÉS AZ IRÁNYOK ISMERETE. A VERSENYZŐKNEK PONTOS UTASÍTÁSOKAT KELL ADNI TÁRSUKNAK, HOGY MEGADOTT IDŐN BELÜL MEGTALÁLJÁK AZ ÖSSZES ALKATRÉSZT. DE VIGYÁZZUNK, MERT HA EGYSZERRE KETTEN, KÉT IRÁNYBA MOZGATJUK A KIS ŰRLÉNYEKET, AZ ÖSSZEKÖTTETÉS MEGSZAKAD ÉS LEESNEK A JÁTÉKTÁBLÁRÓL. ÉS AZ IDŐ EGYRE FOGY...



- Mino, vigyázz, belerepülünk a viharba!
- Nem tudom kikerülni! Jaj, nem tudom irányítani!
- Leállt a hajtómű! Le fogunk zuhanni! Segítsééég!

...

- Mino, Mino, jól vagy?
- Azt hiszem, Tauri, de hol vagy? Nem látlak.
- Hé, ki mozgatja a lábam? Mino! Nem látlak!
- Várj, ne mozogj! Azt hiszem, az energiasáv két oldalán ragadtunk, de összeköttetésben maradtunk. Mit látsz?
- Ez valami kukoricamező féle, különböző irányba futó járatokkal.
- Oké, akkor ugyanott vagyunk. Az űrhajót látod, Tauri?
- Szétesett, szétszóródtak az alkatrészei.
- Igen, én is érzékelek párat. Most mit csinálunk?
- Nyugi, Mino, nem lesz baj. Még van 3 percünk, mielőtt aktiválódik a vészhajtómű. Ha addig mindent összeszedünk, elrepülhetünk az űrhajóval.
- Akkor gyorsan, menjünk!
- Várj, ne arra, látom az ajtót balra!
- Hé, ne rángass, erre van a féreglyuk-detektor!
- Így nem fog menni. Össze kell dolgoznunk! Menj akkor a detektorért!
- Ott van, ott van a sövény túloldalán, de nem tudok átmenni!
- Sövény, milyen sövény? Nincs előttünk semmi!
- Már hogy ne lenne, egy bazi nagy kukoricasövény van pont előttünk, nem látod? Mögötte van a detektor! Nem tudok átmenni.

- Itt nincs semmi, én megyek egyenesen.
- Jaj, ne! Neki fogok menni! ... Ó! Átjutottam! Átjutottam! Megvan a detektor. Hol van az ajtó?
- Menjünk lefelé. Most balra kéne, de itt is van egy sövény.
- Én át tudok menni, csak kerülni kell!
- Jól van, csak gyorsan, vigyél át! Ez az, itt van! Látom a kábítófegyvert! Jobbra menjünk! Hé, nem arra, nekem jobbra, Mino!

...

- Ééés megvan az űrhajó is!
- Én is látom, nyomás befelé!
- 5
- 4
- 3
- 2
- 1
- Induláááás!
- Hú, ez meleg volt, Tauri. De jó újra látni téged! Nyomás haza a Kretonra!
- Legközelebb messzire kerüljük el a viharokat, Mino!

Zseniális ötlet, szép megvalósítás. A játék nagyszerű hangulatával, pörgős játékmenetével észrevétlenül fejleszti a kommunikációt, az irányok észlelését, az emlékezetet, a logikát. 6 éves kortól ajánlják, de felnőtteknek is jó „próbatétel” lehet.

Ha többen ülnek az asztalnál, lehet csapatban, illetve többfordulós versenyben is játszani, mindenki mindenkivel és a szerzett pontokat összeadva hirdethetünk végső győztest, de azért valójában ez a játék inkább kétfős.

Mindenkinek csak ajánlani tudom!

mandala



PIATNIK



Mino & Tauri

Tervező:

Carlo A. Rossi

Megjelenés:

2016

Kiadó:

Piatnik

Kategória:

kommunikációs, kooperatív



6+ 2-4 15'



ISMERTETŐ NYÚLUGRÓ

EZ EGY RENDHAGYÓ BEMUTATÓ LESZ, MIVEL NEM SZOKTAM KÉSZSÉGFEJLESZTŐ GYERMEKJÁTÉKOKRÓL ÍRNI, DE EZ A JÁTÉK KIÚTÖTTE A CUKISÁG FOKMÉRŐMET, EZÉRT ÚGY GONDOLTAM, HOGY MEGÉRDEMEL NÉMI REFLEKTORFÉNYT - FŐLEG ÍGY HÚSVÉT TÁJÁN. HOGY JÓ-E, ÉS NEM CSAK CUKI, AZ A BEMUTATÓMBÓL KIDERÜL.

NYUSZI HOPP, NYUSZI HOPP, MÁRIS EGYET ELKAPOTT

A NYÚLUGRÓ, ahogy már a nevéből következtetni lehet, egy nyusziokról szóló játék, akik eltévedtek az erdőben, és a mi segítségünkkel találnak csak vissza a nyúlüregükbe, hogy elbújjanak a róka elől.

A dobozban található egy üreges műanyag pálya, amire fel kell helyezni a három nyuszifiguránkat egyikét (vagy mindegyiket), valamint két rókát és három gombát. Ezek egytől egyig nagyon édes és igényes darabok, én rögtön beleszerettem mindegyik kis figurába. Emellett van benne egy nyúlfarknyi szabály és egy 60db különböző nehézségi fokozatú feladványt tartalmazó gyűjtemény, aminek a végén találunk mindenhez megoldókulcsot is.

TE MILYEN SZINTRE TUDOD VINNI A NYÚLUGRÁST?

A játék előkészítése a feladványfüzet szerint történik. Minden feladványhoz más-más előkészítés szükséges. Több nehézségi fokozatú feladvánnyal találkozhatunk: 1. Starter, 2. Junior, 3. Expert, 4. Master 5. Wizard. Értelemszerűen a starter a legkönnyebb, a Wizard pedig a legnehezebb. Minden feladvány mellett szerepel még egy szám is. Ez azt jelzi, hogy az adott feladványt minimum hány lépésszámból lehet teljesíteni, de vannak feladványok, amiket többféle módon is meg lehet csinálni több lépésszámból. Miután kiválasztottuk a fokozatot és beállítottuk eszerint a setupot, kezdődhet is a móka.

A játék célja, hogy úgy mozgassd a nyulakat és a rókákat, hogy minden nyúl eljusson egy barna nyúlüregbe, amik a tábla 4 csücskében találhatóak.

HOVÁ MÉGY, TE KIS NYULACSKA?

A játék során pár mozgásszabályt be kell tartanunk

- » A rókák csak előre és hátra mozoghatnak. Az akadályokat nem tudják átugrani, illetve nem szabad felvenni és máshová lerakni őket.

7+ 1 -



- » A nyulak mindig ugrálva közlekednek, tehát szomszédos mezőre nem sétálhatnak át, és vízszintesen vagy függőlegesen is haladhatnak, egy vagy több akadályt átugorva. A nyulak minden akadályt átugorhatnak, akár egy másik nyulat is. A szökdelő nyúlnak mindig a következő üres négyzetre kell érkeznie. Üres négyzeten nem ugorhat át! A nyúlüregbe közvetlenül beleugorhat egy nyúl, de az üres nyúlüregbe sosem ugorja át. Ha szükséges, a nyúlüregben bújó nyúl újra kiugorhat (legalább egy akadályt átugorva). A nyúl a rókát bármilyen irányban átugorhatja: a farkától az orra felé, az orrától a farka felé, vagy akár egyik oldaláról a másikra.
- » A gombok helye fix. Őket nem mozditjuk el a tábláról.

Akkor sikerült nyerned, ha megfejtetted a feladványt, és minden nyuszt az üregébe juttattál.

ÖSSZEGZÉS

Szerintem ez a játék nagyon sokrétű fejlesztési irányra ad lehetőséget, mert mindamellett, hogy fejleszti a gyermekek logikai készségeit, térlátását, az irányok megtanulását, a szülőknek is jó szórakozást nyújt (főleg az Experttől felfelé lévő feladványok). Férjemmel a tesztidőszak alatt rengeteget játszottunk vele, és hát be kell hogy valljam, jó pár feladvány minket is megizzasztott. Mindenképp ajánlom kisiskolás korú gyermekeknek, mert az egész család számára tartalmas kikapcsolódást nyújt. Nagyon jó ajándékötlet lehet így Húsvét táján kisebb/nagyobb gyermekek részére.

Besty



COMPAYA



NyúlUgró

Tervező:

-

Megjelenés:
2018

Kiadó:
Smart Games

Kategória:
logikai, fejlesztő



7+ 1 -



ISMERTETŐ

4-7 1 -

HÓFEHÉRKE ÉS A HÉT TÖRPE

TÍZ ÉVET LEHÚZTAM A FEJLESZTŐ PEDAGÓGIA GÁLYÁJÁN ÉS SOK SZUPER JÁTÉK KERÜLT A FOGLALKOZÁSOK ALATT AZ ASZTALOKRA. EZEK KÖZÖTT VOLTAK KOOPERATÍV, STRATÉGIAI, TAKTIKAI ÉS TERMÉSZETESEN LOGIKAI JÁTÉKOK EGYARÁNT. SZEMÉLYES KEDVENCEIM AZ EGYSZEMÉLYES (SZOLITER) JÁTÉKOK, ÉS EZEK KÖZÜL IS A *SMART GAMES* SOROZATAI. A SOROZATAI NEM ELÍRÁS, TÖBB KATEGÓRIÁBAN JELENTETNEK MEG SZUPER MINŐSÉGŰ ÉS IGEN EGYEDI ÖTLETEKET. A KATEGÓRIÁK KÖZT MEGKÜLÖNBÖZTETHETÜNK KOROSZTÁLYRA, NEHÉZSÉGRE, MÉRETRE MEGJELENTETETT FELADVÁNYOKAT. JELLEMZŐ MINDRE, HOGY GAZDAGON ILLUSZTRÁLTAK, JÓ MINŐSÉGŰ ELEMEEKET TARTALMAZNAK ÉS FOKOZATOSAN VANNAK FELÉPÍTVE A FELADVÁNYOK, ÍGY RÁVEZETIK A JÁTÉKOST AZ EGYRE NEHEZEDŐ FELADATOK MEGOLDÁSÁRA. TERVEZEM, HOGY EGY CIKKSOROZATBAN BEMUTATOM EZT A TERMÉKCSALÁDOT, DE FORMABONTÓ LESZEK, MIVEL NEM AZ ELSŐ KIADVÁNNYAL KEZDEM A SORT, HANEM A LEGFRISSEBBEL, ÉS EZUTÁN SE KRONOLÓGIAI SORRENDEN FOGOM FOLYTATNI. A SOROZATTAL AZ A CÉLOM, HOGY MINÉL SZÉLESEBB KÖRBE ISMERTTÉ VÁLJANAK EZEK A JÁTÉKOK.

A TÖRPÉK NEM DOLGOZNAK A BÁNYÁBAN

Valójában dolgoznak, csak éppen hazaértek, vagy hétvégi sziesztájukat töltik, így Hófehérekének meggyűlik a baja velük. A történet hősei, Hófehérke, a hét törpe és a gonosz mostoha azon vannak, hogy jól összekuszáljanak mindent és nekünk kelljen rendet tenni a törpék házában. A játék fő eleme a ház, melynek 4 ablaka és egy ajtaja van két szinten. Ezek mindegyikén található spaletta, amiket vagy ki kell nyitni, vagy be kell csukni. Ez az első feladat, amikor nekikezdünk egy feladványnak. Törpéink van, hogy egyedül vannak és van, hogy párban. Két feladatsor található a játékhoz csomagolt feladatfüzetben. Az első szerint szereplőinket kell elhelyezni a házban a megadott kiindulási felállás alapján, és a spalettákat ki vagy be kell hajtani. Ez elsőre nem is tűnik bonyolult feladatnak, mivel a házat belülről szemléljük, pakolgatás közben. Az igazi kihívást az jelenti, amikor a másik feladatsort kezdjük megoldani, mivel itt a feladványok a ház külső fele felől vannak megadva, de nekünk bentről kell pakolgotnunk. Na, itt jön a képbe agyunk zsenialitása és a jobb és bal agyfélteke szoros kapcsolata. Fel kell ismerni a tükörképeket és azokat alkalmazni kell tudni a megoldások során. És ha ez még mindig nem elég, akkor ott van a tükörképeffektus, aminek megoldásakor a térlátásra igen nagy szükség van. És ezzel el is érkeztünk a lényeghez.





KATTOGION AZ A FOGASKERÉK!

Ajáték nagyon jól fejleszti, és egyeseknél felszínre hozza a térlátást, a tükörkép felismerését és alkalmazását, mindemellett a logikai képességeket is jól fejleszti. Abban nem vagyok biztos, hogy a szerzők gondoltak rá, de az én esetemben nagyon jól fejleszti a finommotorikát is. Az évek alatt megkopott kézügyességem és az ujjaim görcsösségének köszönhetően nehezen birkózom meg apró elemekkel megoldandó feladatokkal. Ezért számomra már az is kihívás, hogy a kis figurákat ügyesen elhelyezzem a szűkös helyükre úgy, hogy a korábban elhelyezett elemeket ne lökjem ki a házból Chevy Chase stílusában. Ebből egyenesen következik, hogy ez a játék nincs korosztályhoz kötve, gyerekek, felnőttek egyaránt megtalálják benne a számukra legmegfelelőbb fejlesztési szegmenseket, nem mellesleg jól megmozgatja az elménket is, ami lássuk be, olykor nem árt a mindennapok sűrű életében.

Jó játékot!

dracsaba



COMPAYA



Hófehérke és a hét törpe

Tervező:

-

Megjelenés:

-

Kiadó:

Smart Games

Kategória:

formafelismerő, ügyességi

4-7 1 -



INTERJÚ

ROB DAVIAU

A LEGACY TÍPUSÚ JÁTÉKOK ATYJA ROB DAVIAU. A VELE KÉSZÍTETT INTERJÚBAN ELMESÉLTE, HOGYAN JÖTT AZ ELSŐ ÖTLETE, AMI EGYÉBKÉNT VÉGÜL NEM IS VALÓSULT MEG. AZT IS ELÁRULTA NEKÜNK, LESZ-E HARMADIK *PANDEMIC LEGACY*, ÉS MELYIK JÁTÉK LEGACY VÁLTOZATÁN DOLGOZIK ÉPPEN.



JEM: Te készítetted a legelső legacy típusú társasjátékot, ahol az egymást követő partik egymásra épülnek, és adott esetben visszafordíthatatlan változásokat hoznak a játéktáblán és egyes játékelemekben. Hogyan jött ennek a játéktípusnak az ötlete?

RD: A HASBRÓNál dolgoztam, és a CLUEDÓhoz szerettünk volna valami újat kitalálni. Én meg arról kezdtem viccelődni, micsoda hülyeség, hogy a játék története szerint mindig ugyanazok a karakterek szerepelnek a gyilkos vacsorán,

közülük ráadásul mindig ugyanaz az egy hal meg. Aztán elkezdtem azon gondolkodni, mi lenne, ha a játék nem mindig előlről kezdődne. Ha számítana a következőben, mit csináltál az előzőben. Világéletemben nagy szerepjátékos voltam; ott ha megölöd a sárkányt és elveszed a kincset, akkor a következő alkalommal a sárkány nem támad fel, és a kincs is nálad marad. Szerettem volna, ha a társasjátéknál sincs két egyforma parti. A CLUEDÓnál olyan konkrét ötleteim voltak, hogy például az előző játékban lebuktatott

gyilkos börtönbe kerül, vagy hogy a gyanúsítottak személye is játékról játékra változik.

JEM: Mégsem a *CLUEDÓ*ból készült végül az első legacy, hanem a *RIZIKÓ*ból. Mi ennek az oka?

RD: A *HASBRÓN*nak a *CLUEDÓ*nál nem tetszett az ötlet. Idővel aztán én is rájöttem, hogy a *RIZIKÓ*val talán még jobban működne a dolog. A következő játékban folytatódik a háború, de már azokkal az erőforrásokkal és területekkel mész csatába, amiket előzőleg megszerezte. Ez volt az alapötlet, aztán további másfél év kellett a kidolgozására. És ez már a kiadónak is bejött.

JEM: Mi győzte meg őket?

RD: Elmagaráztam nekik, hogy ez egy nagyon különleges játék, ráadásul nem egyszer használatos. A legacy játékmenet során játszol mondjuk 15 különböző, egymásra épülő játékot, de utána sem kell kidobnod az egészet, továbbra is használható marad. Kicsit olyan ez, mint egy ruhadarab, amit többször átalakítasz, de a végén mégiscsak lesz egy ruhád, ami valamennyire még különbözni is fog a többiekétől. Ezzel együtt szerintem elsősorban az győzte meg őket, hogy látták rajtam, mennyire eltökélt vagyok, mennyire hiszek a sikerben.

JEM: Hogyan született meg a legacy játékok etalonja a *PANDEMIC*-hez? *MATT LEACOCK*, az alapjáték tervezője keresett meg téged?

RD: Igen. Új ötletet keresett a *PANDEMIC*-hez, és ismerte a *RIZIKÓ* legacy változatát. Eszébe jutott, hogy talán az ő játékánál is működne. Úgyhogy leültünk együtt, átbeszéltük, össze tudjuk-e hozni, és arra jutottunk, megpróbáljuk.

JEM: Mit gondolsz, mi az elsőpró siker oka?

RD: Egyrészt egy kerek történetet mesél el, de ami még ennél is fontosabb, hogy életszerűbbnek tűnik. Több feszültséget visz a játékba, úgy érzed, több forog kockán, ha arról kell döntened, eltépjél-e egy játékkártyát, vagy hogy írjál-e valamit a játéktáblára, amit aztán nem tudsz visszacsinálni. Olyan ez, mint amikor a pénzedet teszed kockára a kaszinóban.

JEM: Szerinted melyik mostani játékok lennének alkalmasak arra, hogy legacy változat is készüljön belőlük?

RD: Nincsenek konkrét játékok a fejemben, de tudom, én mit keresnék, ha most egy új legacy játékot kellene készítenem. Fontos, hogy a játék egy érdekes világban játszódjon, ami alkalmas a történetmesélésre. Másrészt kezdődjön a játékmenet viszonylag egyszerűen, és aztán bontakozzon ki. Vannak játékok, ahol már az elején rengeteg minden történik, ezekhez nehezen tudnál valamit még hozzátenni.

JEM: Lesz harmadik *PANDEMIC LEGACY*, vagy már máson töröd a fejed?

RD: Igen, dolgozunk rajta *MATT*-tel, jövő évben jelenik meg. De közben csinálom a *BETRAYAL AT HOUSE ON THE HILL* legacy változatát is. Az alapjáték nem az én ötletem, de anno részt vettem a fejlesztésében. És közben építgetem a saját vállalkozásomat is. Régi, már nem kapható játékokat újítunk

fel. Újragondoljuk őket, felfrissítjük a dizájnt, hogy ma is vonzó játékként megint megjelenjenek a piacon.

JEM: Van ebben potenciál? Sok mai játékos azt mondja, unja a 30 éve kiadott játékokat, mert akkorát változtak azóta a társasjátékok, sokkal komplexebbek lettek például.

RD: Minden játéknál megvizsgáljuk, hogy milyen változtatásokra van szükség ahhoz, hogy kelendő legyen. Ez hol több, hol kevesebb. Van, hogy komplexebbé kell tenni, van, hogy pörgősebbé, és előfordul, hogy tényleg csak a grafikát kell átdolgozni. A munka során tanulmányozzuk az elmúlt évek sikeres, jól működő játékait is, és a régieket ennek megfelelően alakítjuk.

JEM: Sok kiegészítőt, átdolgozást készítettél már létező játékokhoz amellest, hogy saját ötleteket is megvalósítottál. Melyik a könnyebb számodra?

RD: Nekem az átdolgozás, egy kiegészítő vagy egy új változat készítése sokkal könnyebb, mint teljesen nulláról indulni. Előbbinél játszom párszor egy már létező játékkal, utána pedig végig tudom gondolni, mi tetszik benne, mi nem, mit csinálnék másképp. Egy teljesen új játék tervezésénél hónapok telhetnek el, mire a sok zsákutca és felmerülő kérdés után megtaláljuk a helyes utat. Amikor kiegészítőt tervezek, akkor a kérdések jelentős részére eleve megvan a válasz. Olyan ez, mintha csak a tervezési folyamat 3-4. hónapjában kapcsolódnék be a munkába.

Ádám



Rob Daviau

Életkor:
47 év

Nemzetiség:
amerikai

Utoljára játszott társasjáték:
Centerville

Kedvenc játéktípus:
Amik történetet mesélnek, mintha egy mozifilm vagy könyv elevenedne meg

Kedvenc játék:
Dungeons and Dragons első kiadás (11 évesen)

Leghíresebb játéakai:
2001: Axis and Allies: Pacific, Risk 2210 A.D., Trivial Pursuit 20th Anniversary Edition, Risiko Evolution, Betrayal at House on the Hill (többekkel együtt), Pandemic Legacy: Season 1 & 2, Seafall

KICKSTARTER - SAKK

Két csapat áll szemben egymással. A seregek felkészültek a hősi küzdelemre. Csak egy maradhat! Vajon melyik oldal lesz képes foglyul ejteni a másik uralkodóját? Tudj meg többet erről a forradalmi játékról, amely a feudális Indiába visz el, és szemkápráztató minifigurákkal (csak a KS verzióban) mutatja be az epikus harcot.

A projektről

8.700 \$ támogatás érkezett a kitűzött 10.000 \$-ból 792 támogatótól. Még hátra van 6 nap a kampány végéig

A sakk egy 2 fővel játszható táblás játék, amely forradalmasítja az egymás elleni összecsapásokra épülő játékokat. A játék története szerint a feudális Indiában járunk, ahol két uralkodó seregei állnak egymással szemben egy mindent eldöntő csatára. A seregek felépítése azonos, a harcmező egyforma esélyt ad mindkettőnek a győzelemre. Kövesd a lovasságot a csatába, rendelkez a gyalogság felett, küldj gyorsreagálási hadtesteket az ellenség vonalai mögé, ziláld szét az arcvonalait, és ami a legfontosabb: minden áron véd meg a királyodat!

Egyedi harcrendszer, eltérő lépések fegyvernemenként, eltérő harci erő és mozgékonyág. Epikus küzdelem a táblán!

Ezt rejti az alapdoboz:

1 játéktábla
32 különféle kartonfigura
1 szabálykönyv magyarul

Extrák a kampány támogatottsági szintjétől függően:

10.000 \$ A játék megvalósul!
15.000 \$ Vastag karton tábla
17.000 \$ Vásonborítás a táblán
20.000 \$ Vastag kartonfigurák
30.000 \$ Fröccsöntött műanyag minifigurák a kartonfigurák helyett (méret: 30 mm)
32.000 \$ Filcbevonat a minifigurák talpán
40.000 \$ Szabálykönyv angolul, németül és franciául
50.000 \$ Fából készült zárható doboz, amely játéktábla is egyben

A projektet az a csapat készítette elő, amelyik már számos sikeres KS kampányon van túl. Nevükhöz fűződik többek között az ... ööö ... vagy az ... izé ... játék is.

A játék szabálya letölthető [itt](#).

Videó a játékról:

A sakkjátszma

Értékelések

„Nem tudtam abbahagyni, egyszerűen magával ragadott” – Tom Weasel, The Nice Tower

„Ilyen még nem volt, ez annyira forradalmi mechanika, hogy nyomát sem láttam még sosem eddigi játékokban” – Richard Ham, Rahdo Runs Away

„Harci játékok közül eddig ez a legjobb” – Geek and Sunny

A játék valószínűleg nem kerül kereskedelmi forgalomba, így aki nem támogatja a kampányt, nem tud majd hozzájutni a játékhoz.



Szállítási információk

A tényleges szállítási összegeket a kampány végén határozzuk meg. A projekt EU- és USA-barát. A világ összes országába szállítunk, kivéve Észak-Korea, Oroszország, Törökország és Magyarország.

Kockázatok

Egy ilyen új játékfejlesztésnél mindig vannak kockázatok, ezeket megpróbáljuk a minimálisra csökkenteni. A szabálykönyv már szinte végleges, még a fordítókat keressük. A figurák tervei is készen vannak, a gyártáshoz lefoglaltuk a megfelelő kínai kapacitást. A szállításban lehetnek csúszások, de korábbi kampányaink alapján legfeljebb egy-két hét késedelmre lehet számítani.

Ha további kérdésed van a KS felelősségi szabályairól, a válaszokat [itt](#) megtalálod.

Támogatói szintek

1 \$ Gyalog szint

Köszönjük a támogatást! Ezért a támogatási szintért emailben informálunk a kampány alakulásáról.

10 \$ Huszár szint

Ezért a támogatásért emailben elküldjük a játék Print and Play változatát.

20 \$ Futó szint

Ezért a támogatásért 1 alapdobozt kapsz. A szállítási költséget a kampány lezárása után közöljük.

Várható érkezés: 2018. november

30 \$ Bástya szint

Ezért a támogatásért kapsz egy alapdobozt az összes kiegészítő céllal. A szállítási költséget a kampány lezárása után közöljük.

Várható érkezés: 2018. november



ÁPRILISI HÍRKAVALKÁD

A CGE bejelentette, hogy az idén megjelenik a *FEDŐNEVEK* egyszemélyes verziója, melyben a játékosnak kell feladni a feladványt, és időre kell megtalálnia a csapata tagjait. A kiszivárgott infók alapján a 20 asztalra kitett kártyán nem lesz semmi, és a vezető nem mondhatja ki, melyik sor, oszlop hányadik lapjáról van szó, így kell rájönni a lapok kilétére. Gémereknak, ha ez nem elég, teljesen fekete lapokkal is kiadják a játékot, *BLACK MAGIC* alcímmel. A kiadó már töri a fejét, még hány bőrt lehet lehúzni a játékról.

2018 lesz az utolsó év, amikor kiosztják a *SPIEL DES JAHRES* díjakat. A szervezők azzal indokolják döntésüket, hogy kifogytak a szakemberekből, akik a zsűri tagjait szokták képezni. Szerkesztőségünk kiderítette, hogy valójában ennél sokkal szofisztikáltabb az oka. Az elmúlt években egyre nőtt azok száma, akik társasoznak, és egy felnövő gémer közösség jött létre a világban. Ez a csoport egyre többet kritizálja, véleményezi a zsűri döntését, ezért a díj fényét egyre inkább koptatják a vélemények. A díj elsilányosodását elkerülendő inkább megszüntetik azt. Jókor kell abbahagyni.

A nagymúltú és sikerekben gazdag *MATE* az idén úgy döntött, hogy egy egész éves rendezvényt tár a közösség elé. Áprilisban leköltöznek Kapolcsra, és ott várják a játszani vágyókat. A folyamatos programok között lesz a csere-bere börze, játékötlek mustrája, ide várnak minden ötletet s a kiadókat, itt fogják tesztelni a következő díjuk jelöltjeit, és az összes klubalkalmuk is itt lesz. A tervezett levonulás 2019 áprilisában lesz. A programok minden nap reggel 8:00-tól este 22:00-ig tartanak. Mindenkit várnak, akit a társasok világa elvarázsolt.

Túl sok a vlogger és a blogger, ezért a hazai játékiadók gondoltak egyet, és megszervezik az első VB-logger *JEM*-versenyt. A versenyen mindenkinek 2 percen belül kell beszélnie egy számára teljesen ismeretlen játékról, azt maximális precizitással kell bemutatni, és méltatni annak nagyszerűségét. Aki a legjobb produkciót prezentálja, az lehet a következő év VB-loggere és mutathatja be a kiadók támogatásával a játékokat. A többiek oldalait kikapcsoltatják.

A Nemzeti Értékkezelő Minisztérium, a Társasjáték Kamara és a Felelős Kiadók Szövetsége 2019-től limitálja a kiadható játékok számát. Meghatározzák, hány idegen nyelvű és hány magyar nyelvű játék jelenhet meg évente. A magyar kiadásokat büntetőadókkal akarják terhelni, mivel azok akadályozzák hazánk lakosságának idegennyelv-tanulását. Az indoklásban elmondták: „Ha minden magyar egy játékban, akkor nincs, ami ösztönözze

a játékost a nyelvek elsajátítására”. Továbbá elmondták, hogy „...egyre elterjedtebb a játékosok körében a függőség, lassan veszélyesebb, mint a videójátékok. A pszichiátrián jelenleg 17 gémet kezelnek, akik azóta is kizárólag Monopolyznak, számuk sarkában csorgó nyállal és üveges tekintettel”. A szervezetek felméri a hazai piacot, a kiadók eddigi munkáját, és ez alapján fogják a kvótákat kiosztani. Akik nem tartják be a kvótát, azok szigorú megtorlásra számíthatnak. „Az idén több mint 200 játék fog megjelenni, és ez nem jó” - fejtette ki a kezdeményezés kitalálója. „Nem nézik a tévét, nem kopnak a kanapék a sok fekvéstől, ez nemzetgazdaságilag megengedhetetlen. 2020-ra szeretnénk a megjelenéseket évi 10 alá csökkenteni, ezzel segítve a hazai bútorgyártást és a médiát.” Izgatottan várjuk a fejleményeket, vajon hogy osztják fel a piacot?

Túl sok papírt használnak a társasjátékokban, fejtette ki a Greenpeace éves értékelőjén a szervezet titkára. Ezzel veszélyeztetik a gyártók bolygónk hosszú távú fennmaradását. Ezért alternatív anyagok bevonását szorgalmazzák a társasjátékiparban. Ilyen lehet a használt rongy, más néven géprongy, üvegtörmelék, kövek, erdőben letört gallyak, ágak, fű, elhullott erdei vadak prémje, csontjaik és a rovarok. Élő láncként fogják körbevenni az összes társasjátékgyártó üzemet, és ha papírszállítmány érkezne, azt feltartóztatják. A kiadók nehezményezik a kezdeményezést, mivel a játékokban igen sok a papír, és a csomagolását nehezen tudják így megoldani. A szervezet emberei bemutatták az alternatívákat. Összel lehulló leveleket összeragasztva lehet B1-es ív méretű levéllepedőket készíteni, amit ezután lehet nyomtatni, vágni, hajtogatni. „Nem az a kérdés, mit nem tehetünk, hanem az, hogyan oldjuk meg másképp” - ezzel a mondattal zárta le beszédét a szervezet vezetője.

Felvásárolja az *ASMODEE*-t az *ASMODEE*. A kiadó vezetője konstataulta, hogy már lassan mindenkit bekebeleztek, így nem lesz kit felvásárolni. Ezért ha ez bekövetkezne, felvásárolják saját magukat. Ennek következménye az lehet, hogy az eddig egy kézben lévő játékipar egy másik kézbe kerül, amit ugyanaz az ember birtokol.

REINER KNIZIA elkezdett dolgozni élete 7. játékán. Az eddig több mint 100 játékot jegyző szerző előző ötleteit kisebb változtatásokkal jelentette meg. Eredeti ötletei száma igen csekély. Ezért úgy döntött, kitalál valami újat, és azt is 30 verzióban fogja elkészíteni, így 2-3 évre nyugta lesz megint. Kíváncsian várjuk az eredeti ötletét.



Magyarország első számú társasjátékos magazinja.

Támogatóink



További partnereink:



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

A következő szám megjelenését május 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.

