

62.

2018. május

Jem

A Játékos
Emberek
Magazinja



Altiplano

A Feast for Odin

Holtak Tele: Válaszúton

Fedőnevek Négyszemközt

Kedves Játékosok!

A Mátrixban Neo egy azóta már legendássá vált dilemma elé kerül: válassza-e a való világot és annak minden kínját, vagy merüljön vissza a Mátrix kényelmes önáltatásába és hamis világába. A magazin mostani számának olvasói is kicsit így érezhetik magukat, mert ha a cikkek egyik felét nézzük, azok az élet véres, harcos, szenvedésekkel teli oldalát ragadják meg és ábrázolják, míg a másik fele békét, nyugalmat áraszt, és visszaadja az emberekbe vetett hitünket.

Mutassuk meg részletesen, hogy mit ajánlunk!

Jöjjetek velünk vissza az időben a XII. századi Angliába, és döntsétek el, hogy az idegenben csatázó Richárd királyt támogatjátok (és ekkor Robin Hood illusztris társaságába kerültök), vagy a trónbitorló Földnélküli Jánost segítitek (*OROSZLÁNSZÍVŰ RICHÁRD*). Ugyanezt megélhetitek a feudális Japánban is, annyi különbséggel, hogy ott az ország több tartományra szakadt, és az egyes daimjó seregei egymással is csatáznak (*HÁBORÚK KORA*). Azt gondolnátok, akkor legalább holtában legyen nyugta az embernek, de nem, az élőhalottakkal is meg kell küzdeni (*HOLTAK TELE*).

Amennyiben nem vonz a harc, jöhetnek velünk a másik irányba is. Itt a békés termelés, gazdálkodás és építkezés áll a középpontban. Minő meglepetés, a vikingek itt most nem bárdjaikról törlik le épp a vért, hanem termelnek, kereskednek (*A FEAST FOR ODIN*); reméljük, nem egyhamar szakad vége ennek. Sőt, a Föld másik felén

is folyik a termelés, más módon, de itt is a béke jegyében (*ALTIPLANO*). A Portugál Királyságban pedig már annyira jól mennek a dolgok, hogy az uralkodó célja valami maradandó szépségűt alkotni az építészet terén, amiben most ti is segíthettek neki (*AZUL*).

A nehezebb témákat oldandó itt egy partijáték, a sok változatot megért *FEDŐNEVEK* kétszemélyes verziója, a *NÉGYSZEMKÖZT*.

Úgy látszik, nem volt hiábavaló új szerzőkkel bővíteni a csapatunkat, mert újra van sok hónapja nem szereplő cikktípus a lapban: ezek az elméleti cikkek. Most egy régi szerzőnk kapott kedvet hozzá, és írt *UWE ROSENBERG TETRIS*-alapú játékaikról, míg a következő számban egy új cikkíró fog minket végigvezetni egy játékfajtán, de hogy min, azt most még nem áruljuk el.

Természetesen ismét van játékszerző-interjú a lapban, de furcsa módon csak az egyik tagját szólaltattuk meg a híres *INKA* és *MARKUS BRAND* szerzőpárosnak; tippeljétek meg, hogy közülük ki állt kötélnék!

Olvassátok a JEM-et, látogassátok a [JEM honlapját](#), 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

Olvasószerkesztők:

Horváth Vilmos és Rigler László

Korrektorok: Halász Erika, Kiss Csaba,

Szabó Máté és Varga Máté

Jelen számunk cikkei írták:

Bagó Dániel (Sarruken), Belevári Eszter

(Besty), Geri Ádám (Ádám), Horváth

Vilmos (Vili), Kiss Csaba (drkiss), Rigler

László (Főnix) és Varga Attila (maat).

Hírszerkesztő: Rigler László

Programozó: Szógyi Attila

A képanyagot összeállították:

Bagó Dániel, Belevári Eszter, Geri Ádám,

Horváth Vilmos, Kiss Csaba, 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 igaziak.



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



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

Tartalomjegyzék



Holtak Tele: Válaszúton

Ismertető

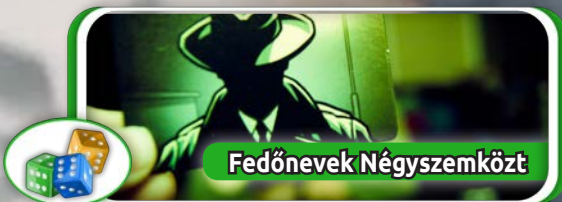
6



A Feast for Odin

Ismertető

11



Fedőnevek Négy szemközt

Ismertető

16



Oroszlánszívű Richárd

Ismertető

20

4

Ismertető



Azul

8

Ismertető



Altiplano

14

Ismertető



Uwe Rosenberg Tetris-alapú játéakai

18

Ismertető



Háborúk kora

23

Interjú



Inka Brand



ISMERTETŐ

AZUL

AZ ELMÚLT ÉVEKBEN KORÁBBAN SOHA NEM LÁTOTT FEJLŐDÉSNEK INDULT A TÁRSASJÁTÉKOK PIACA A NAGYVILÁGBAN ÉS ITTHON EGYARÁNT. ENNEK A FEJLŐDÉSNEK KÖSZÖNHETŐ (?) A KICKSTARTERT ELÁRASZTÓ, TÖBBÉ-KEVÉSBÉ RÉSZLETESEN KIDOLGOZOTT MINIFIGURÁKKAL MEGPAKOLT JÁTÉKOK GARMADÁJA, A CMON, A STONEMAIER GAMES ÉS EGYÉB KIADÓK MILLIÓ DOLLÁROKAT ÖSSZEGYŰJTŐ SIKERSZÉRIÁI A *ZOMBICIDE*-TÓL A *SCYTHE*-ON ÁT A *RISING SUNIG*. SZERENCSÉRE AZONBAN A FEJLŐDÉS NEM VOLT TELJESEN EGYOLDALÚ. AZ ABSZTRAKT JÁTÉKOK TERÜLETÉN IS SZÁMOS OLYAN ÚJDONSÁG LÁTOTT NAPVILÁGOT, AMI MEGRENGETTE A KATEGÓRIA KORÁBBI URALKODÓINAK, A *PROJECT GIPF* TÁRSASOKNAK (*GIPF*, *DVONN*, *LYNGK*, *TZAAR*, *YINSH*, *PÜNCT*, *LINGK*) A HELYZETÉT. A TRÓNKÖVETELŐK,

AZUL – A BURKOLÓK PÁRBAJA

A veterán *MICHAEL KIESLING* által tervezett társasban a játékosok I. Mánuel király burkolóit személyesítik meg, akiknek a mórok által Granadában megépített Alhambra palotaegyüttes szépségével, stílusával kell versenyre kelniük. A győzelmi pontokat természetesen nem valamilyen zsarnoki uralkodó kifacsart ízlése, hanem a logikusan kiszámolható elvek alapján kapják a vetélkedők.

A bevezetőben már kihangsúlyozott esztétikus, stílusos megjelenés mind a dobozon, mind annak belsejében tetten érhető. Az inzert praktikus és jól használható, a játék fő alkatrészéül szolgáló csempéket rejtő szütyő csinos, maguk a csempék pedig nemcsak színeikkel gyönyörködtetnek, hanem kézbe venni is jó érzés őket.

A SZABÁLYOK RÖVIDEN

A játék uralkodó mechanikája a csempék kiválasztása és lehelyezése. Minden játékos a saját táblájának bal oldalán található sorokban gyűjtögeti az öt különböző színben pompázó csempéket, ahonnan aztán az egyes forduló végén soronként 1-1 csempét átrakhat a jobb oldalra, az 5x5-ös méretű, tulajdonképpeni palotába. A frissen átrakott csempékért minden kör végén pont jár, a játék végén pedig további pontok szerezhetők, bizonyos feltételek teljesülése esetén.

Minden kör elején az asztal közepén a játékosok számától függően 5, 7 vagy 9 tálka található, amelyek mindegyikén 4, véletlenszerűen kisorsolt csempe várja, hogy valaki kiválassza őket.

8+ 2-4 30-45'

PÉLDÁUL A *PATCHWORK*, A *SANTORINI*, A *SAGRADA* VAGY A *PHOTOSYNTHESIS*, A TRADICIONÁLIS ABSZTRAKT JÁTÉKOKKAL SZEMBEN NAGY HANGSÚLYT FEKTETEK A MEGJELENÉSRE. A *PATCHWORK* GOMBjai ÉS FOLTjai, A *SANTORINI* KUPOLÁS ÉPÍTMÉNYEI, A *SAGRADA* SZÍNPOMPÁS KOCKÁI ÉS A *PHOTOSYNTHESIS* FÁI NEMCSAK EGYSZERŰ, DE NAGYSZERŰ JÁTEKMENETŰKKEL, HANEM A SZÉPSÉGÜKKEL IS HÓDÍTOTTAK. ENNEK A TRENDNEK A LEGÚJABB KÖVETŐJE A JELEN CIKK ALANYA, AZ ESSEN BEN 2017 ŐSZÉN, MAGYARORSZÁGON PEDIG IDÉN ÁPRILIS ELEJÉN MEGJELENT *AZUL*.

MICHAEL KIESLING magyar nyelven megjelent játéakai:

- » *TIKAL* - 1999
- » *ILYEN AZ ÉLET! (VERFLIXXT!)* - 2005
- » *SZÉNRE FEL* - 2013
- » *HEAVEN & ALE* - 2017
- » *REWORLD* - 2017
- » *AZUL* - 2017

Egy akcióként egy tetszőleges tálka összes azonos színű csempéje vehető el, ilyenkor a maradék eltérő színű csempéket be kell tolni a tálkák alkotta kör közepére. Innentől kezdve ez a terület is egy újabb tálkaként üzemel, amelyből az összes azonos színű csempe elvehető egy lépésben. A választott csempéket a játékos tábla bal oldalán található 5 különböző hosszúságú csempesor (1-2-3-4-5) valamelyikére kell letenni. Egy csempesorba csak egyféle csempe helyezhető, az adott sorban már el nem férő csempék a játékos tábla aljára kerülnek, ahol a forduló végén pontlevonás jár értük (pl. ha 3 kék csempét vettünk el, amit a 2-es csempesorba rakunk le, akkor egynek nem lesz helye). Ha egy csempesor megtelik, akkor a forduló végén a sor egyik csempéje áthelyezhető a jobb oldali palotába. Az alapjátékban minden csempének kötött helye van, így minden szín soronként és oszloponként csak egyszer szerepel. A játéknak az után a forduló után van vége, amikor bármelyik játékosnak a palotájában megtelik az egyik sor – ekkor kerül sor a végső pontozásra.

Hogyan zajlik a játék közbeni pontozás? Minden, a palotába lehelyezett olyan csempe, amelynek sem függőlegesen, sem vízszintesen nincs közvetlen szomszédja, 1 pontot ér. Ha valamelyik irányban egy egybefüggő sorozat része, akkor annyi pontot ér, ahány tagú a sorozat – ha 3 csempe követi egymást a sorban vagy oszlopban, akkor a harmadjára lerakott csempe 3 pontot ér. Ha mindkét irányban van szomszédja, akkor külön-külön jár a pont – azaz ha az oszlopban hárman alkotnak egy sort, a sorban pedig ketten vannak, akkor 3+2=5 pontot fog érni.



Játék végi bónuszok:

- » Minden betöltött sor 2 pont.
- » Minden betöltött oszlop 7 pont.
- » Minden szín, amelynek mind az öt csempeje a palotában van, 10 pont.

STRATÉGIÁK

A játék egyik fontos vonzereje, hogy egyáltalán nem egyértelmű, mi a helyes stratégia. Ugyebár több pontot azért lehet kapni, ha olyan helyre rakunk le csempét, amelynek függőlegesen és vízszintesen is van már legalább egy szomszédja. Az viszont nem nyilvánvaló, hogy ebből mi következik. Célszerű megpróbálni minden körben egy oszlopot kiszemelni, és annak a csempeit megépíteni? Ekkor kezdetben ugyan csak függőlegesen lesznek szomszédaink, de a játék végén többet is bezsebelhetünk az oszlopok után járó bónuszok miatt. Vagy inkább először két egymás mellett levő oszlop sarokszomszédjait építjük meg, hogy a következő körben a réseket betöltve összességében több pontot szerezzünk? Esetleg koncentráljunk inkább a teljes színéért járó 10 pontra, és próbáljuk meg azokat a csempeket megépíteni, amelyekből az adott körben sok érhető el? Mivel a csempek eloszlása minden fordulóban más és más, ezért azon kívül, hogy érdemes a középső oszlop környékén építkezni – hisz itt nagyobb eséllyel lesznek szomszédaid, mint a széleken – nem sok általános érvényű stratégiai javaslatot lehet megfogalmazni. De pont ennek a változatosságnak köszönhető – vagy hívhatjuk akár szerencsének is – hogy egyelőre megunhatatlannak érzem a BoardGameGeek családi és absztrakt kategóriáinak jelenlegi listavezetőjét, az **AZUL**-t.

5 érv amellett, hogy az **AZUL** az utóbbi évek legjobb absztrakt játéka:

1. Gyönyörűek a csempek, kész öröm kézbe venni őket.
2. Könnyen tanulható, de nehéz döntési helyzeteket állít eléd.
3. A csempek eloszlása miatt minden játék más és más.
4. 20-40 perc alatt lezavarható egy parti játékoszámtól függően.
5. Azonnali pozitív visszacsatolást kapsz, ahogy egyre telik a palotád a csempekkel.

Saruken

Haladó változat

A játékosablak kétoldalúak. A másik oldalon a palota már nem színes, nincs előre meghatározva, hogy melyik csempe hol a helye – ezt a játékosok maguk dönthetik el. A változat sava-borsát az adja, hogy továbbra is figyelniük kell arra, hogy minden sorban és oszlopban mindegyik színű csempe csak egyszer szerepelhet.



Azul

Tervező:

Michael Kiesling

Megjelenés:

2018

Kiadó:

Gémklub

Kategória:

lapkalehelyezős, mintázatfelismerős, sorozatgyűjtős



GÉMKLUB



ISMERTETŐ

HOLTAK TELE: VÁLASZÚTON

13+ 2-5 60-120'

AMIKOR A *HOLTAK TELE* MEGJELENT, MÉG A NAGY ZOMBI KORSZAK ELEJÉN JÁRTUNK, KÖZEL SEM VOLT ANNYI ZOMBIS JÁTÉK, MINT AZ AZT KÖVETŐ ÉVEKBEN. AKI KÖVETTE A TRENDKET, AZ TALÁN EMLÉKSZIK, HOGY A MARS VETTE ÁT A HELYÉT, DE AZ IS KIFULLADNI LÁTSZIK. AZ ÁRULÓS KOOPERATÍV JÁTÉKOK MINDIG IS A KEDVENCEIM VOLTAK, SZÁMOMRA EZEK A JÁTÉKOK A TÁRSASOZÁS MINT SZOCIÁLIS ESEMÉNY CSÚCSÁT JELENTIK, NEM VOLT KÉRDÉS, HOGY BESZERZEM-E.



Történetünk egy világégés után játszódik, amiben a népesség nagy része zombivá vált, nekünk pedig egy túlélő kolóniát kell igazgatnunk. A játék során mindenki egy kisebb csapatot irányít, amelyben egyedi karakterek kapnak helyet. Minden karakter másban jó: van, aki jól harcol, van, aki jól keres és van, akinek kiemelkedően hasznos az egyedi képessége.

A játéktér 2 fő részből áll: A kolóniánkból, ahová a túlélők visszaszorultak, és a környezetében lévő épületekből: iskola, kórház, rendőrség, benzinkút, stb. Figuráinkkal ezek közt a helyszínek közt fogunk mozogni, hogy átkutassuk őket bármi használható dolog után.

Minden játék elején kiválasztunk egy ún. főcélkártyát, ez határozza meg, hogyan nyerhetjük meg a játékot: készleteket kell felhalmozni, üresre kell fosztani a környező épületeket, vagy a lehető legtöbb zombimintát kell begyűjtenünk. Ezek a lapok határozzák meg, hogy hány körből áll a játék, és milyen szintről indul a csapat morálja (ha az elfogy, akkor elvesztettük a játékot, ha valaki meghal, vagy szomorú dolog történik, csökkenni fog - és hát elég sűrűn történik ilyesmi).

A játékosok kapnak még egy egyedi célkártyát - ezen egy-egy külön feltétel található, amit a játékosnak szintén teljesíteni kell, hogy nyerjen - a fő cél mellett. Kiosztás előtt ezekbe a lapokba keverjük bele az Áruló kártyákat - akinek ilyen jut, az a többiek ellen dolgozik, és jellemzően akkor nyeri meg a játékot, ha a többiek veszítenek és neki sikerült a megadott feltételeket teljesíteni.

Csapatának minden karakteréért kap egy kockát a játékos, ezekkel a kör elején dob. A kidobott értékek határozzák meg, hogy mit tehet: vannak olyan akciók (támadás, keresés), amihez megadott értékű kockára van szükség, olyanok, amelyekhez bármilyen kocka jó, és olyanok is, amelyekhez nem szükséges kocka. Amikor egy játékosra sor kerül, akkor az összes rendelkezésére álló kockát/akciót felhasználhatja. A legtöbb esetben a kör tárgykártyák megszerzésével telik, feltéve, ha nincsen közvetlen fenyegetettség (azaz valahol zombit kell irtani, különben valaki meghal).

Tárgyakat a kolónián kívüli területeken való kutakodással lehet szerezni. Akár több akciót is ráfordíthatunk vagy eszeveszetten felforgathatjuk a helyet, bár ezzel csak több élőholt figyelmét fogjuk felkelteni. A tárgyakat a fő cél teljesítése mellett még három okból igyekszünk gyűjteni: egyrészt minden körben van egy krízis, amihez megadott tárgyakat kell titokban bedobni a közönsbe: ételt, üzemanyagot, kacatokat (az árulónak ez egy remek lehetőség, hogy sabotálja a többieket). A kolónián lévő (és csak az ott lévő) karaktereket és a menet közben hozzánk csapódott, védtelen túlélőket (akik semmit sem csinálnak, csak esznek) el kell látni élelemmel. A harmadik, de nem utolsó indok pedig a bónuszt adó tárgyak (pl. a kórház térképe) és a fegyverek. De miért is harcolunk a zombikkal? A zombik az égvilágon semmiben nem gátolnak meg minket, viszont úgy gyűlnek a helyszíneken, mint morzsára a galambok. Minden helyszínen csak adott mennyiségű zombi fér el békésen, ha azt a számot meghaladják, akkor betörnek az épületbe, és a legkevésbé fontos karakter meghal. Ilyenkor ő dönthet, hogy megpróbálja-e túlélni a dolgot, de ezzel veszélybe sodorja az összes többi ott tartózkodó karaktert is. Mivel a körönként érkező zombik száma jól kiszámolható, ezért tudatosan lehet rájuk készülni, vagy meneküléssel, vagy pedig egy-két zombi leszedésével. Ezen kívül túlélőink tudnak barikádokat építeni (ami kvázi megöl egy rálépő zombit), és rendet tudnak tenni a kolónián (az eldobott lapok kupacát kell 10 alatt tartani).



A VILÁG LEGGONOSZABB KOCKÁJA

Amikor egy karakterrel mozgunk a táblán, vagy megtámadunk egy zombit, akkor dobni kell a veszélykockával. Ennek 4 kimenetele lehet: nem történik semmi, kicsit megsérülünk, nagyon megsérülünk (ha nem látják el a sebet, akkor 2 kör alatt meghal a karakter), vagy azonnal meghalunk. Ennyi, nincs lacafacázás! Kidobtad, vége, annyi a karakterednek. Gondolom, nem kell ecsetelnem, hogy ez bizony nem egyszer szokott megtörténni egy játék alatt.

Ha meghal valaki, csökken a morál. Ha nem sikerül a krízist megoldani, csökken a morál. Ha éhezünk, ha túl sok a szemét a táborban, ha véletlen nem áruló játékost zavarunk el, akkor megint csak csökken a morál.

VÁLASZÚTON

A játék egyik lehangulatossabb része az ún. keresztutak kártyák. Ezek mindegyikén van egy feltétel (az aktuálistól jobb oldalra ülő játékos figyel rá). Például ha az aktuális játékos adott területre lép, adott akciót csinál, vagy ha egy adott karakter játékban van, a játék kicsit megáll és elolvassuk a kártyát. A legtöbb esetben pillanatnyi betekintést kaphatunk egy zombiapokaliszisz utáni világ szörnyűségeiből, és az aktuális játékosnak el kell döntenie, hogyan reagál az eseményre. A legtöbb esetben két kimenetel közül kell választani. Ezek jellemzően vagy számunkra jó kimenetelűek és a két jó közül eldönthetjük, melyiket szeretnénk, vagy két rossz közül kell eldönteni, hogy mit veszítünk el, vagy némi kockázatot bevállalva szert tehetünk némi segítségre. A kártyák egy részében morális kérdéseket feszeget a játék: befogadunk-e egy éhező családot, amikor tudjuk, hogy elég kis esély van arra, hogy elegendő élelmet szedjünk össze a kör végére. Elég sok lapon van olyan történet, ami miatt gyerekeknek nem ajánlom a játékot: pl. a táborunkba érkező túlsúlyos menekültnél választani kell: vagy ő eszik meg minden élelmet, vagy mi esszük meg őt; vagy amikor az egyik karakter rászokik a fájdalomcsillapítóra: döntenünk kell, hogy túlادagolja, és meghal, vagy a játék hátralévő részében minden körében elhasznál egy gyógyszert.

Ez a mechanika teszi olyanná a játékot, ami nekem az egyik kedvencem. A játék során szépen lassan kialakul egy történet érdekes fordulatokkal, elgondolkodtató morális döntésekkel. A szabály szerint az egész kártyát fel kell olvasni a döntés meghozatala előtt - azaz úgy választ a játékos, hogy tudja, melyik döntése esetén mi a jutalma. Az én társaságom ezt nem nagyon szerette, mi inkább úgy játszottuk, hogy a választás eredményét nem mondtuk meg az aktuális játékosnak, csak azt, hogy milyen két "akció"-ból választhat - ettől sokkal amerisebb lett a játékmenet. A *HOLTAK TELE* 90%-ban előre kiszámolható, csak két véletlen dolog van: a veszélykocka (a játék vége felé egyre kevesebb szereppel) és a helyszíneken lévő paklik - a megfelelő karakterekkel és felszerelésekkel ezek véletlenfaktora is minimalizálható.

ÁRULÁS!

Áruló nélkül, normál fokozaton olyan 80%-ban nyerhető meg a játék, ha viszont áruló kerül a csapatba, akkor ez gyorsan 10%-ra zuhan. Ennek legfőbb oka szerintem abban a fura szabályban keresendő, hogy amíg a körsorrend balra megy, a kezdőjátékos-jelölő viszont jobbra, így elég hamar eljön az a pillanat, amikor az áruló játékos kétszer jön egymás után. Lesz 6-8 akciója, amikor minden gátló tényező nélkül ott tesz keresztbe a többieknek, ahol csak tud. Mire a következő játékos jön, aki ki tudja tagadni a táborból (mert szavazással lehet ám ilyet is!), addigra olyan nagy károkat okozott, hogy onnan nehéz visszahozni a játékot.

Elsőre biztos ne használjatok árulót!

A *HOLTAK TELE* egy gyorsan elmagyarázható, izgalmas, együtt gondolkodós játék, ami egy fordulatos és hangulatos történetet is ad, mire a végére érünk. A játék kivitelezésére se lehet panasz, a komponensek jó minőségűek, és a kartonfigurák üde színtoltot jelentenek a mindent elborító minifigura-cunamiban. Különösen aranyos, hogy a játék néha megengedi magának, hogy komolytalan legyen: van pl. részeges áruházi télapó vagy kaszkadőr kutya karakter, akiknél lehet távcsöves puska. Nem tudom, melyik a rosszabb.

Vili



Holtak Tele: Válaszúton

Tervező:

Jonathan Gilmour, Isaac Vega

Megjelenés:

2014, 2017

Kiadó:

Gémklub

Kategória:

zombis, kooperatív



13+ 2-5 60-120'



GÉMKLUB



ISMERTETŐ

ALTIPLANO

12+ 2-5 60-120'

AMIKOR MEGTUDTAM, HOGY AZ ORLÉANS ATYJA, REINER STOCKHAUSEN EGY ÚJ BAG BUILDING GAME-MEL KÉSZÜL A 2017-ES ESSEN SPIEL-RE, NAGY IZGALOMBA JÖTTEM. EZZEL ÚGY TÚNIK, NEM VOLTAM EGYEDÜL, MERT AZ ALTIPLANO MÁR AZ ELSŐ NAPON ELFOGYOTT. VAJON MEGÉRDEMELT EZ A NAGY ÉRDEKLŐDÉS A JÁTÉK KÖRÜL? A BEMUTATÓ CIKKEMBŐL KIDERÜL.

DIZÁJN

A doboz mellett nem lehet elmenni anélkül, hogy legalább egy pillantást ne vessünk rá. Egyrészt, mert a borítóról egy bájosan bárgyú alpaka mosolyog vissza ránk, aminek a játék során egyébként szinte semmi szerepe nem lesz, másrészt, mert nagyon színes. Valaki szerint ez bájos, mások szerint giccses az összkép. Én a bájos csoportot erősítem. Mindenesetre ha a figyelemfelkeltés volt a cél, azt biztosan elérték ezzel a színes dobozzal, ami Bolívia és Peru hangulatát próbálja meg idézni.

MUTASD AZ ALPAKÁD, MEGMONDOM KI VAGY!

A vicces doboz viszont ne tévesszen meg senkit, mert nem egy kedves kis családi játékról van szó, hanem egy gémer játékról, ami bizony nem könnyű! A helyszín egy Bolívia és Peru hegyvidékén elhelyezkedő kis falu, amire már a doboz is utal, ahol a játékosok próbálnak a nehéz körülmények között élelmet gyűjteni, raktározni, alpakát tenyészteni, kakaót termesztetni, kereskedni és közben persze fejleszteni a vidék infrastruktúráját is útépítéssel.

Először mindenki megkapja a saját éléskamráját, amibe tud majd gyűjtögetni, egy kis ládát, egy bábut a választott színben, egy útelölőt, egy kocsijelölőt, egy húzózsákot, és a saját akciótábláját. Majd mindenki húz egy szereplapját, amin a kezdőkészleteitek és egy plusz akcióhely láthatók. Vegyétek el a kezdőkészleteket, és tegyétek az akciótáblátok tervezőmezőire. A hét helyszíntáblát körbe elhelyezzük az asztalon, ráhelyezzük a megfelelő számú és típusú tokeneket és kártyákat, illetve a közelbe helyezzük a bővítménysávot is. A kezdőjátékos megkapja az alpaka figurát, és indulhat a játék.

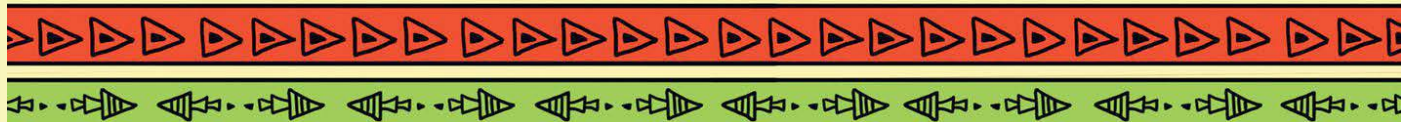


JÁRJUK BE BOLÍVIA TÁJAIT ALPAKA HÁTON

A játék több fordulón keresztül tart, és 4 fázisból áll minden forduló. Ezek a fázisok:

1. Húzás fázis: A 2. körtől lép érvénybe. Ebben a fázisban húzhatjuk ki a zsákból az előző körökben összegyűjtött tokeneket, de csak annyit, amennyit az útépítés során előreléptetek. Az útépítés helyszínt a helyszínek résznél részletezem. Fontos, hogy amikor új tokeneket szerzünk az adott körben, azok nem a zsákba kerülnek, hanem a kis ládáinkba. Ha teljesen kiürül a húzózsák, akkor öntjük bele a láda tartalmát a zsákba.
2. Tervezés fázis: Ekkor tesszük a kihúzott tokeneket a tervezőmezőkre, és döntjük el, hogy milyen akciókat szeretnénk aktiválni. Fontos, hogy csak annyi tokenet tehetünk a tervezőmezőnkre, amennyit az útfejlesztésünk szintje megenged.
3. Akciók: Itt hajtjuk végre a tervezés fázisban lehelyezett tokenek helyeinek akcióit. Fontos, hogy nem elég tokenet tenni az adott akció végrehajtásához, hanem oda is kell menni az embereddel arra a helyszínre, ahol végre akarod hajtani az akciót!

Ezek a helyszínek a Farm, az Erdő, a Bánya, a Kikötő, a Falu, a Piac és az Út. Minden helyszín megtalálható az akciótábládon is, és bizonyos számú és típusú token beadását kéri ahhoz, hogy újabb tokenekhez juss. Például az Erdő helyszínén két élelem beadásával szerezhetsz egy fát. A helyszínek között vannak speciálisak, amik nemcsak tokenet adnak. Ilyen a Kikötő, a Falu, a Piac és az Út.



A Kikötőben mindamellett, hogy élelmet és követ tudunk szerezni, még csónakot is tudunk építeni, amihez be kell adni két fát. Kiválasztunk a csónakkártyák közül egyet, és a rajta lévő token szimbólumot azonnal megkapjuk, amit a dobozánkba teszünk, illetve a kártya alján lévő pontot a játék végén beleszámítjuk a pontozásba, így lefordítva nálunk marad.

A Faluban házakat építhetünk, az éléskamránkat tölthetjük fel áruval, és kocsi vehetünk. A házat 2 kő beadásával építjük meg, majd elvehetünk egy általunk szabadon választott házkártyát. Minden házkártya 4 pontot ér a játék végén, és a rajta lévő árutípus értékét eggyel növeli. Például minden kakaó 1 pontot ér a játék végén, de egy kakaót tartalmazó házkártyával minden kakaó plusz 1 pontot ér a játék végén. Az éléskamránkba történő feltöltésnél mindig az első sorral kell kezdeni, és csak azután kezdhetesz egy új sort, ha már alatta van egy token. Mindig olyan típusú tokent kell végigraknod az adott sorban, amivel elkezdted a sort, de nem muszáj minden sort feltölteni, hisz minél magasabb a polcrendszered, annál több pontot kapsz a feltöltött helyek után, így érdemes is a magasabb helyeken lévő polcokat betölteni. A kukorica dzsóker, tehát azt bárhová behelyettesíthetitek, viszont ételtokent nem lehet a kamrába pakolni. Amit a kamrába tettél, az ott is marad a játék végéig. A kocsi vásárlás azért fontos, hogy gyorsabban és több helyre eljuss. Egy kocsi 1 érmébe kerül. A kocsijelzőt rögtön megkapjuk, és az akciótáblánk kocsi részére tesszük. A kocsi lehetővé teszi, hogy legfeljebb 3 lépést (az eddigi 1 helyett) tegyetek egy olyan mozgás során, amely 1 élelmet igényel.



A Piacon tudunk árukat eladni. Az akciótáblánkon jelölve van, hogy melyik áru adható el, és melyik érmét kapjuk érte. Miután eladtuk, az a token nem kerül ki a játékból, hanem a saját kis tárolóládánkba kerül. A Piacon még bővítményeket is tudunk vásárolni, ami kiegészíti az akcióhelyeink számát. Ki kell fizetni a bővítménytáblán az adott lapka árát az elhelyezkedésétől függően. Például, ha az oszlopban a legfelső lapkát szeretnénk megvenni, az sokkal drágább lesz, mint a legalsó helyen lévő. A Piacon továbbá szerezhethetünk rendeléskártyákat is 1 érme befizetésével. Ezek a kártyákon különböző árujelzők vannak, amiknek a teljesítéséért a játék végén megkapod a kártya alján látható pontot. Végezetül a Piacon lehet ezeket a rendeléskártyákat is teljesíteni, áruszállítás akcióval. Az akciótáblád megadott helyére a rendeléskártyán látható tokent ráhelyezed, majd ezeket a tokeneket áthelyezed a kártyára. Nem muszáj a teljesítéshez szükséges összes árut egyszerre leszállítani, sőt van olyan kártya, ami többet is kér, mint amennyi hely az akciótábládon van, így több részletben is teljesíthető a rendeléskártya.

Fontos, hogy azok a tokenek, amiket a kártyára tettél, már nem mozgathatóak el onnan a játék végéig.

Végül, de nem utolsó sorban az Út még speciális helyszín. Az útépítéshez 1 kő és 1 fa token szükséges. Amikor ezt beadtátok, növelhetitek az Úton lévő jelzőtök fejlettségi szintjét eggyel. Ez a húzás fázisnál ad előnyt számotokra, mert amilyen fejlesztési szinten áll az Út, annyi tokent helyezhettek a tervezősávra, illetve itt tudtok kukoricát is szerezni, amit rögtön az éléskamrátokba kell helyezni. Ahogy korábban írtam, a kukorica dzsóker, így bármilyen típusú token helyett használható. Tehát, ha van két hal az éléskamrádban, és szerzel egy kukoricatokent, azzal befejezheted a sort, mintha halat tettél volna oda. Ha minden sor tele van, akkor új sorba kell helyezni, és a raktárba helyezés szabályainak megfelelően még két kukoricát kell szerezned hozzá, hogy befejezhesd azt a sort.

4. Új forduló előkészítése fázis: miután mindenki passzolt, előkészítitek a következő kört, és a kezdőjátékost jelölő alpaka továbbvándorol.

JÁTÉK VÉGE ÉS PONTOZÁS, AVAGY KI LESZ A LEGGAZDAGABB ALPAKA FARMER A VIDÉKEN

A játék kétféleképp érhet véget. Ha az egyik helyszínt teljesen kifosztjuk, tehát elfogy az összes token és kártya, vagy pedig a bővítménylapkákat nem tudjuk ötre teljesen feltölteni. Ekkor veszi kezdetét a pontszámítás, amiben segítségünkre van a pontozófüzet, illetve a győzelmi pont áttekintő is. Megkapjuk áruajtánként a tokenekért, a hajókkártyák után, a házkártya után, a sikeresen teljesített rendeléskártyáért és a raktárban lévő teljesen feltöltött helyekért járó pontokat. Aki a legtöbb pontot gyűjtötte össze, az nyer.

Van egy cél kiegészítő a játékban, ami abból áll, hogy a játék elején az előkészületek után mindenki magához vesz 3 kártyát, és abból egyet kiválaszt, a másik kettő kártya közül pedig egyet a jobbra ülő játékosársának ad, egyet pedig a balra ülőnek, és ebből a végső kettőből kell egyet kiválasztani. Két fős játékban annyi csavar van a történetben, hogy egy kártyát kiválasztasz magadnak, egyet pedig az ellenfelednek, amit nem dobhat el, így 2-2 célt is teljesíthettek. A játék végi pontozásnál természetesen ezeknek a teljesítéséért járó pontokat is megkapjuk.

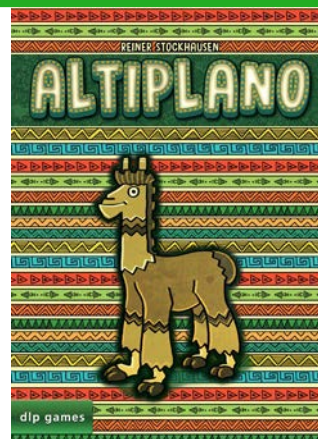
Összegzés: Ahogy azt a bevezetőben is említettem, az *ALTIPLANO* a kinézete ellenére egy gémer játék, ami rendesen megmozgatja az agytekevénnyeket, és hosszabb távú stratégiák kiépítésére ad lehetőséget az izgalom kedvéért - némi szerencsefaktorral fűszerezve. Természetesen akaratlanul is felmerül a kérdés, hogy mennyivel jobb vagy rosszabb, mint az *ORLÉANS*, de erre azt kell, hogy mondjam, hogy semennyivel, inkább csak más. Számomra legalábbis más játékelményt adott, mint az elődje. Úgy gondolom, aki szereti a bag building típusú játékokat, mindenképp tegyen egy próbát az *ALTIPLANO*val, mert meglepően mély stratégiai játékot rejt a bohókás, már-már giccsbe fordulóan színes doboz.



Pro: Az ORLÉANShoz képest letisztultabb vonalvezetést követ a játékmenet, és ami nagyon tetszik, hogy minden tokened előbb-utóbb felkerül a táblára. Az ALTIPLANÓban csak akkor kerül a zsákba az új token, ha az már kiürült. Ehhez képest az ORLÉANShoz képest minden token a zsákba kerül, és volt olyan játékunk, amikor nagy bosszúságomra több körön át sem jött fel az adott tokentípus, ami kellett volna az akció végrehajtásához. Pluszt adott számomra az utazás lehetősége is a helyszínek között, ami a kocsik számával növelhető, így még több akció végrehajtására ad lehetőséget.

Kontra: Sokkal szűkebbnek érzem a tokenek megszerzésének lehetőségét, főleg az aranyat érő kakaóét, mert ha nincs kakaód, elég nehéz sok pontot érő luxusárakat termelni. Mindemellett meg kell említenem, hogy az ALTIPLANO az ORLÉANShoz hasonlóan egy erősen szoliter játék, tehát ha leülsz ehhez a játékhoz, ne várj nagy interakciót a játékos társaiddal.

Besty



Altiplano

Tervező:
Reiner Stockhausen

Megjelenés:
2017

Kiadó:
dlp games, Reflexshop

Kategória:
pakliépítő, stratégiai

12+ 2-5 60-120'



REFLEXSHOP



ISMERTETŐ

12+ 1-4 120'

A FEAST FOR ODIN

NAGY UWE ROSENBERG RAJONGÓ VAGYOK, MINT AZT MÁR TÖBBSZÖR IS KIFEJTETTEM, ÍGY AMIKOR EGY ÚJ JÁTÉK JELENIK MEG TŐLE, AZONNAL ÉRDEKLŐDNI KEZDEK IRÁNTA. EZZEL NEM VAGYOK EGYEDÜL, HISZEN Ő AZ EGYIK LEGNAGYOBB NÉV AZ EURÓPAI TÍPUSÚ TÁRSASJÁTÉKOK TERVEZŐI KÖZÖTT. GYAKRAN ÉRI AZ A VÁD, HOGY PÁR EREDETI ÖTLETE VAN, ÉS AZ ÚJ JÁTÉKAI CSAK A KORÁBBI JÁTÉKAINAK ÚJ VERZIÓI, EZÉRT IS OKOZOTT MEGLEPETÉST, AMIKOR MEGJELENT A KÉTSZEMÉLYES **PATCHWORK** JÁTÉKA, AMELY TELJES MÉRTÉKBEN ELTÉRT A KORÁBBI JÁTÉKAITÓL. AMIKOR PEDIG KIDERÜLT, HOGY EZ EGY NAGYOBB, KOMPLEXEBB JÁTÉKÁNAK EGYIK RÉSZÉKÉNT SZÜLETETT, TERMÉSZETESEN MÉG NAGYOBB LETT AZ ÉRDEKLŐDÉS AZ „EREDETI” JÁTÉK UTÁN. AZ A **FEAST FOR ODIN** AZ A KOMPLEX JÁTÉK, AMELYNEK EGY RÉSZÉBŐL KÉSZÜLT ÉS LETT SIKERES ÖNÁLLÓ JÁTÉKKÉNT A **PATCHWORK**.



VIKINGEKHEZ MÉLTÓ MÉRETEK

Bár már megszokhattuk, hogy a tervező telepokolja alkatrészekkel játékeit, azért az *A FEAST FOR ODIN* doboz mérete, súlya még így is meglepetést okoz. Hatalmas doboz, telis-tele tartozékokkal olyannyira, hogy amikor elsőre megláttam, meg is futamodtam a kipakolástól. Ugyanis annyi alkatrész van benne, hogy első körben el sem tudtam igazodni rajtuk. De miután összeszedtem a bátorságomat, és nekiálltam párommal kicsomagolni a játékot, több mint fél órába telt a tokenek kinyomkodása és elrendezése. Szerencsére nem csak rengeteg zacskót adtak hozzá, hanem két műanyag inzer dobozt is, amelyekben nagyon szépen el lehet rendezni az alkatrészeket. Ez nagyon jó gondolat volt a gyártótól, persze ez is emelte a játék árát, amiről egy kicsit később még szót ejtek.

Szerencsére lelkes társasjáték-rajongók lefordították a játék nem egyszerű szabályát és a hozzátartozó kártyaleírásokat, így már

tényleg nem állhatott semmi az utunkba, hogy kipróbáljuk. A játék témája a viking kor, a játékosok viking törzseket irányítanak, akik élnek a vikingek hétköznapijait, vadásznak, halásznak, fosztogatnak, kereskednek, felfedeznek, építkeznek. Persze a viking téma nagyon divatos mostanában, de az eurogame-ek nem a tematikájukról, hanem inkább a játékmechanikájukról híresek. Nézzük, mit tud nyújtani a játék ebből a szempontból.

AKCIÓBAN NINCS HIÁNY

A játék 6 vagy 7 fordulóból áll, attól függően, hogy rövid vagy hosszú játékot akarunk-e játszani, és minden forduló 12 szakaszból áll. Szerencsére van egy külön tábla, ahol lépésről lépésre lehet követni ezt a 12 szakaszt, és nem kell a játékszabályt böngészni, hogy mi után mi következik. Mindenki 12 vikinget kap, ezek lesznek a munkásaink a játék során. Ezekből hetet - rövid játéknál hatot -, fel kell tenni a táblára, mert minden forduló elején egyet kapunk belőlük, így egyre több emberünk lesz. Ez a 12 szakaszból az első.

Felesleges minden szakaszon végigmenni, ez nagyon jól követhető az említett segédtablán, de természetesen a legfontosabb szakaszi, az akcióról részletesebben kell írnom.

A központi tablán vannak az akcióhelyek, szám szerint 61, illetve négyfős játéknál 63 hely van, mert két helyen le lehet másolni egy akcióhelyet. Egyesek szerint ez már rengeteg akciólehetőség, nem lehet átlátni, felesleges, mert sok akció hasonló. Valóban rengeteg lehetőség, de közel sem annyira bonyolult, mint amilyennek első látásra tűnik, már egy játék után is jól átláthatók az akcióhelyek. Az akcióhelyek négy oszlopba vannak felosztva. Az első oszlop akciói egy munkásba kerülnek, a másodiké kettőbe, stb. Természetesen a több munkással elérhető akciók erősebbek, viszont cserébe kevesebbet tudunk akciózni. Minden helyre csak egy ember tehet munkásokat, ezért a játékosrend, illetve hogy milyen sorrendben kívánjuk végrehajtani az akcióinkat, nagyon fontos lehet.

Vannak termelésmezők, ahová vikingjeinket elhelyezve megkapjuk a feltüntetett árut (tőkehalat, tejet, fát stb.). A cseremezőkön általában építési anyagot tudunk elcserélni, például házakra. Ezek a házak győzelmi pontot hoznak a játék végén, de vannak rajta negatív pontok is, amik levonásra kerülnek, hacsak le nem fedjük őket. Ehhez hasonló mechanizmus található a [FIELDS OF ARLE](#)-ban is. A cseremezőkön tudunk hajókhoz jutni, amelyek amellet, hogy pontokat adnak, némely akcióhoz elengedhetetlenül szükségesek.

A játék kezdetén ún. heglánc-lapkákat helyezünk el, és azokra a feltüntetett nyersanyagokat (fát, követ, ércet, pénzt) ráakjuk. Gyakorlatilag nyersanyagraktárként működnek, mert a heglánc akcióval tudunk ezekről elvenni nyersanyagokat, de mindig csak jobbról haladva. Minden kör végén elveszünk nyersanyagokat, így akkor is közelebb kerülnek az értékes anyagok, ha az előtte lévőket nem vittük el, ha pedig kiürül a lapka, kikerül a játékból, de mindig kapunk helyette más heglánc-lapkákat.

A kereskedelmi akciókkal a nálunk lévő áru-lapkákat tudjuk fejleszteni. A játék kezdetekor kapott műanyag inzertes doboz nagyon jól mutatja, hogy milyen áruból milyen árut lehet fejleszteni. Minden áru három szinten fejleszthető, narancsból piros, pirosból zöld, zöldből pedig kék, így lesz az élelmiszerből feldolgozott élelmiszer, majd felszerelés. De ha már van knarr hajónk, akkor egy külön akciómezőn ezüstért bármennyi különböző zöld lapkát átfordíthatunk kékre. Hasonló korlátozások a játék több részében is feltűnnek, megnehezítve a játékosok dolgát. A lapkák színeinek majd akkor lesz jelentőségük, ha azokat lehelyezzük a táblánkra.

HAIÓ, HA NEM JÓ

Hajókat vagy a megfelelő akciómezőn szerezhethetünk fáért, vagy akción kívül megvásárolhatjuk pénzért. Egyrészt győzelmi pontokat jelentenek, másrészt a megfelelő hajók segítségével viking törzsöd felfedezéseket tehet, vagyis az ehhez illő akciót használva elveszünk a felfedezendő területlapkát, és a saját táblánk mellé rakjuk például Grönland vagy Izland szigetét.

De knarr hajó segítségével pénzért speciális kék lapkákat is vehetünk. Ezeknél a lapkáknál jönnek elő a *TETRIS*-ből és ezáltal a *PATCHWORK*-ból ismert speciális formák. Ezeket a lapkákat a saját táblánkra vagy a megvásárolt házainkra tudjuk lehelyezni, mégpedig azért, mert akárcsak a házak, a saját táblánk is tele van mínusz pontokkal, amiket ha nem fedünk le, akkor azok mind levonásra kerülnek pontjainkból. Ezeken a táblákon vannak árucikkek, amiket ha sikerül teljesen körbezárunk, akkor minden fordulóban kapunk belőlük, ha pedig a saját táblánkon sikerül jövedelemmezőt lefedni, akkor minden fordulóban pénzhez jutunk. Csakhogy jövedelemmezőt csak akkor fedhetünk le, ha az összes alatta és balra lévő mezőt is lefedjük. Ráadásul a saját táblánkra csak a legfejlettebb zöld és kék lapkákat rakhatjuk le, méghozzá úgy, hogy a könnyebben megszerezhető zöld lapkák élszomszédságban nem lehetnek egymással. Ezek a szabályok nagyon megnehezítik a tábla lefedését, amit csak kicsit enyhít, hogy ércekkel és pénzekkel is lefedhetünk hézagokat.

A hajók segítségével szervezhetünk rajtaütéseket, fosztogatásokat is. Hogy sikeres volt-e a rajtaütés, azt egy nyolc illetve tizenkét

oldalú dobótesttel állapítjuk meg. Bizony-bizony, megértük, hogy *UWE ROSENBERG* is dobókockát tett a játékába. Micsoda skandalum! Ő az, akinek játéka arról híresek, hogy minimális bennük a szerencsefaktor, most mégis dobókockát tett egy összetett játékába. Nem véletlen, hogy külön magyarázatot fűzött hozzá a szabálykönyvben:

„Beszéljünk egy kicsit a játékban jelen lévő szerencsefaktorról! A kockadobást a társasjáték fejlesztés körében rosszalló tekintetek övezik – nem alaptalanul. Ebben a játékban a kudarc úgy van megtervezve, hogy alig legyen rosszabb, mint például elvenni 2 követ (összehasonlítva a

kővel és hosszú karddal) vagy 2 fát (lásd a kudarcot a következő részben) egy heglánc lapkáról. Ha nem jársz sikerrel, a következő dobásod nagyobb eséllyel lesz eredményes. A rossz dobások nem gátolják meg a sikert, csak késleltetik egy kicsit. Számomra elengedhetetlen része egy játéknak ez a fajta kalandéretet.”

Azért idéztem ezt a részt, mert ez is mutatja, hogy ő is kicsit idegennek érzi játékaitól a kockadobásokat, és ezért magyarázkodásra kényszerült. Persze próbálja kisebbiteni a szerencse szerepét: háromszor lehet dobni, a dobásokat fegyverkártyával (melyeket játék közben tudunk szerezni, illetve minden körben kapunk egyet), nyersanyagokkal tudjuk módosítani, és rossz dobás esetén is jár kompenzáció. Ez a kompenzáció néha tényleg olyan kedvező, hogy az ember nem érzi azt, hogy a rossz dobásai gátolják meg a győzelmét. A rajtaütés és a fosztogatás nagy dobásokat igényel, a vadászat, csapdaállítás, bálnavadászat kis dobásokat. Ez inkább csak érdekesség, mivel ha egy adott helyen vagy, mindegy, hogy nagy dobás helyett kicsit dobsz, kicsi helyett pedig nagyot, ugyanolyan bosszantó tud lenni. Ha úgy érzed, nincs már tovább szükséged a hajóidra, akkor elküldheted embereiddel együtt távoli tájakra. Igaz, hogy ezután nem lesz hajód, de sok pontot érnek a kivándoroltak, ráadásul őket nem kell majd a forduló végén etetni.



FINNYÁS VIKINGEK

Ejtsünk végül néhány szót a mesterségkártyákról. Igen, mesterségkártyák, mint az [AGRICOLA](#)-ban. Rengeteg mesterségkártya van a játékban, és mivel csak a töredékét használjuk egy-egy játékban, ez is nagyban növeli az újrajátszhatóságot. Már a játék kezdetén is kap mindenki egyet, ami bizonyos akciókat kedvezőbbé tesz a kártyajátékos számára, és így ad a játékosnak egy irányultságot. Van akció újabb kártyák szerzésére illetve kijátszására, de a legjobb az, amikor olyan akciót választunk, amelyhez három emberünket kell felhasználni, ilyenkor húzhatunk egy újabb mesterségkártyát. Ha pedig olyan akciót választunk, amelyhez négy emberünket kell felhasználni, akkor kijátszhatunk a kezünkől egy mesterségkártyát.

Minden fordulóban bevételt kapunk, attól függően, milyen sikeresen fedtük le a bevételsávot a tábláinkon. Szintén lefedésünk sikerességétől függően árukat is kaphatunk, illetve ha van már két birkánk vagy két tehenünk, azok is elkezdenek szaporodni. Természetesen ez is ismerős mechanizmus az [AGRICOLA](#)-ból. És bizony itt is feltűnik az etetés, csak ezt itt viking lakomának mondják, mert a törzs tagjait minden forduló végén vendégül kell látnunk. Ha ez nem sikerül, akkor mínusz pontokat kapunk. Szerencsére az etetést itt egyáltalán nem éreztem annyira szükségesnek, mint az [AGRICOLA](#)-ban, mivel több forduló elején is kapunk élelmiszereket, illetve elég könnyű kajához jutni a játék során. Bár itt is vannak korlátozások, mivel narancs lapka mellé nem kerülhet újabb narancs lapka, piros lapka mellé sem kerülhet újabb piros lapka, illetve a válogatós vikingjeink unják, ha ugyanazt kell kétszer is enniük, ezért ha két azonos étel van az asztalon, azt a lapkát csak rövid élével helyezhetjük el, azaz kevesebb vikinget tudunk a második azonos fajta kajával megeztetni.

A hatodik illetve hetedik forduló után pontozás jön. A házakért, hajókért, kivándorlásért, jövedelemért, a felfedezett területekért, állatokért, mesterségkártyákért győzelmi pontokat kapunk, amelyekből levonjuk azokat a mínusz pontokat, amiket nem sikerült lefednünk.

NEM OLCSÓ, DE JÓ!

Aki játszott az [AGRICOLA](#), [FIELDS OF ARLE](#), [PATCHWORK](#) hármassal, annak a játék nagyon sok része ismerős. Nekem érzésre leginkább a [FIELDS OF ARLE](#)-ra emlékeztet, de míg az csak kétszemélyes, addig ez 1-4 személyes játék. Ennek ellenére azt mondom, hogy bőven különbözik ez annyira a többi játéktól, hogy érdemes beszerezni. Itt azért meg kell említenem a játék árát. Nem szoktam erre kitérni, mert mindenki annyit áldoz a hobbjára, amennyit tud, illetve szeretne, de a játék árán érződik a tervező neve, és a rengeteg jó minőségű alkatrész, mivel az angol nyelvű verzió közel 30 ezer forintba kerül itthon. Ez pedig az európai típusú játékoknál még akkor is borsos árnak számít, ha az ember kénytelen hozzászokni a társasjátékok árának fokozatos növekedéséhez. Hogy megér-e ez a játék ennyit, ezt mindenkinek magának kell eldöntenie, de az biztos, hogy nagyszerű játék, nagyon magas az újrajátszhatósága, és nem csak a mesterségkártyák hatalmas száma miatt, hanem a rengeteg akciónak köszönhetően nagyon sok út vezethet a győzelemhez, amiket érdemes mind kipróbálni. Éppen ezért tényleg csak bevezetésnek ajánlom a 6 fordulós rövid játékot, mert kell a 7 forduló, hogy jól ki tudjunk bontakozni.

Olvastam róla rossz véleményeket, hogy túl bonyolult, túl sok a 61 akció, az ember azt sem tudja mit csináljon, nem tudja átlátni a játékot stb., ezért félve ültem le a játékhoz, de félelmem alaptalan volt. A szabálykönyv alapján nem volt egyszerű megérteni, de maga a játék érthető és még csak nem is túl bonyolult. A 12 szakasz jól átlátható, a segédtablának köszönhetően jól követhető, az akciók is egyértelműek.

Én magam egy német verzió tulajdonosa vagyok, és mivel német nyelvtudásom a nullával egyenlő, féltem, hogy nem fogok tudni a játékkal játszani, de szerencsére ez sem volt gond. Vannak feliratok a táblán, vannak feliratok a mesterségkártyákon, de egyrészt az akcióikonok elég egyértelműek, ha egyszer átnéztük a szabályt, onnantól kezdve ezt tudni fogjuk, másrészt a mesterségkártyákon is vannak ikonok, és a kártyákról külön leírás van, amit úgyis érdemes elolvasni. Szóval, ha valaki aggódik a nyelvfüggősége miatt, meg tudom nyugtatni, hogy a magyar szabály és magyar kártyaleírások segítségével (köszönet érte L. Szilárdnak és a KETA klubnak) teljesen nyugodtan játszható a játék.

Jól játszható minden játékoszámmal, még az egyszemélyes verzió is jól működik, ahol az a csavar, hogy nem választhatjuk ugyanazt az akciót, amit az előző fordulóban, így nem lehet egy vonalon elindulni és azon végigmenni. Ha valaki szereti [UWE ROSENBERG](#) játékeit, mindenképpen próbálja ki, de aki csak a [PATCHWORK](#), [VIRÁGOSKERT](#), [INDIÁN NYÁR](#) játékokat ismeri, annak ez a játék nagyon idegen lesz. Ez inkább az [AGRICOLA-CAVERNA-LE HAVRE-FIELDS OF ARLE](#) vonalba illeszkedik, mind játékelményben, mind minőségben, nem véletlenül van a BoardGameGeeken a top 100-ban.

maat



A Feast for Odin

Tervező:

Uwe Rosenberg

Megjelenés:

2016

Kiadó:

Z-Man Games

Kategória:

munkáslehelyező



12+ 1-4 120'



ISMERTETŐ

UWE ROSENBERG TETRIS-ALAPÚ JÁTÉKAI

AZ EGYIK LEGISMERTEBB JÁTÉKSZERZŐNEK ÚGY NÉZ KI, HOGY NÉHA BEKATTAN EGY TÉMA, AMIT AZTÁN A VÉGLETEKIG KIFACSAR. KORÁBBAN A MEZŐGAZDASÁGI-GAZDÁLKODÓS IRÁNY DOMINÁLT ([AGRICOLA](#), [AT THE GATES OF LOYANG](#), [CAVERNA](#), [FIELDS OF ARLE...](#)), UTÓBB VISZONT RÁKAPOTT A TETRIS-EN ALAPULÓ JÁTÉKOKRA. A LEGÚJABB ILYEN JÁTÉKA AZ [INDIAN SUMMER](#) (INDIÁN NYÁR), AMI UGYANCSAK MEGJELENT MAGYARUL A [PATCHWORK](#) ÉS A [COTTAGE GARDEN](#) (VIRÁGOSKERT) UTÁN. EZEKRŐL MÁR MIND OLVASHATTATOK EGY-EGY CIKKET MAGAZINUNKBAN (HA NEM TETTÉTEK, PÓTOLJÁTOK MIELŐTT ELOLVASSÁTOK EZT AZ ÖSSZEHASONLÍTÁST), AZ A [FEAST FOR ODIN](#)RÓL PEDIG EBBEN A SZÁMBAN ÍRUNK.

A MÚLT ÉS A JÖVŐ

Mind a négy játék közös nevezője a jó öreg *TETRIS*. Állítólag UWE nem is szánta ezt eredetileg központi mechanizmusnak. A tervezői asztalon először az *A FEAST FOR ODIN* született meg, azonban annyira megragadta a tervezőt ez a mechanizmus, hogy önálló játékként is napvilágot látott *PATCHWORK* címmel, ami furcsa módon végül előbb jelent meg a nagytesójánál. Később a *PATCHWORK* továbbfejlesztett, többszemélyes verziója lett a *VIRÁGOSKERT*, utána pedig az *INDIÁN NYÁR*, és ha igazak a hírek, akkor még egy további címmel trilógiává fog bővülni ez a duó. A *PATCHWORK* sikere is folytatásért kiált, jön az egyszerűsített *PATCHWORK EXPRESS*, és a *PATCHWORK XTREM*, amiről csak annyit tudni, hogy talán nem kétszemélyes játék lesz.

ÖSSZEHASONLÍTÁS

UWÉnak köszönhetően el vagyunk hát árasztva *TETRIS*-alapú játékokkal, de felmerülhet a kérdés, hogy melyiket válasszuk, melyik hozza legjobban a *TETRIS*-érzést, melyik működik legjobban? Ennek próbálom meg utánajárni a cikkemben.

Talán nem árulok el nagy titkot, ha már az elején kijelentem, hogy az *A FEAST FOR ODIN* itt kakukktojásnak számít. Ha elolvassátok a róla szóló cikket jelen számunkban, számotokra is világossá válik ez a tény. Nem a *TETRIS*-mechanizmusra épül a játék, inkább a munkáslehelyezős-gazdálkodós vonalat viszi tovább. Persze ettől függetlenül remek játék, de a *TETRIS*-alapú összehasonlításban nincs igazán értelme érdemben szerepeltetni.



A kétszemélyes *PATCHWORK* igazi remekmű, és azóta klasszikus lett. A játék feszes, megvan benne a taktika, de a koncentrációnk arra irányul, hogy az egyes elemeket milyen módon helyezzük le, hogy minél jobban kitöltsük a táblánkat. Az egyetlen lehetőséget a korrigálásra a bőr foltok jelentik, de nem garantált, hogy ezeket mi tudjuk megszerezni. Minden elem számít, ráadásul a rajtuk lévő gombok száma sem mindegy, így alaposan előre kell gondolkodnunk, ami nem akkora nehézség, mivel csak egy ellenfelünk van.

A *VIRÁGOSKERT*nél a szerző lazított a feszességen, hiszen két táblán tudjuk elhelyezni az elemeket, letakarhatunk cserepeket és üvegbúrákat is (bár ez nem optimális), és cserepekkel, illetve macskákkal tölthetjük ki a lyukakat. A tökéletes kitöltés tehát kevésbé fontos, a pontozással való taktikázás sokkal nagyobb szerepet játszik a társasban, mint az elemek lehelyezése. Ha több játékkal játszunk, akkor az előre tervezhetőség erősen lecsökken, de a lazább lehelyezési lehetőségek miatt ez talán nem is akkora gond. A játék inkább arra hegyeződik ki, hogy éppen hány narancssárga vagy kék pontot tudunk szerezni, hiszen ezekből jönnek az újabb macskák, illetve ezzel dől el, hogy be tudunk-e lépni egy jelölőnkkel a 20 pontos mezőre, ami több pontnyi ugrást jelent.

Az *INDIÁN NYÁR*nál már eleve nagyon meghatározó lett, hogy nem pontokra játszunk, hanem minél előbb be kell fednünk a táblánkat. Ezért érzem úgy, hogy kompetitívebb lett a játék a többinél, még akkor is, ha túlzott interakció azért így sem jellemzi a játékot. (Ha egy gombával elvesznek tőlem egy lapkát, azzal is inkább csak segítenek sokszor, mert bal oldalt az az elem szokott maradni, amit nem használok fel.) Az egy nagy, saját játéktáblánk még könnyebbé teszi az elemek lehelyezését, itt a fókusz inkább a jelölők megszerzésén van, amikkel a játék megnyerhető. Tovább fokozza a játék versenyjellegét, hogy egyes állatlapkákból csak 1-1 darab van, márpedig ezekkel kritikus mennyiségű jelölőt lehet szerezni.



KONKLÚZIÓ

Összességében az időrendi sorrend elég jól megmutatja, hogy melyik játék adja vissza leginkább a tetriszezés érzését. A *PATCHWORK* után a szerző szemmel láthatólag próbál egyre újszerűbb megoldásokkal operálni, ezáltal azonban távolodik is az eredeti koncepciótól. Ami nem is baj, hiszen teljesen ugyanaz a játék más köntösbe bújtatva nem aratna akkora sikert, szükség van az innovációra. A *PATCHWORK*öt mindenkinek, de értelemszerűen elsősorban kettesben játszóknak, a *VIRÁGOSKERT*et békésebb játékosoknak, az *INDIÁN NYÁR*t pedig kihívást kedvelőknek ajánlom.

Főnix





ISMERTETŐ

FEDŐNEVEK NÉGYSZEMKÖZT

11+ 2-4 15-30'

2016 MÁJUSÁBAN ÍRTUNK A **FEDŐNEVEK** ALAPJÁTÉKRÓL, AMI 2016-BAN ELSZERTE A SPIEL DES JAHRES CÍMET, ÉS ÚJABB LÖKÉST ADOTT AZ ASSZOCIÁCIÓS JÁTÉKOK DIXITTEL ELINDÍTOTT DIVATJÁNAK. NEMRÉGIBEN MEGJELENT A **FEDŐNEVEK NÉGYSZEMKÖZT**, A KETTEN IS JÁTSZHATÓ VÁLTOZAT, AHOL A SORMINTÁT FOLYTATVA AZ EREDETI JÁTÉK SZAVAI, MAJD A MÁSODIK KIADÁS KÉPEI UTÁN EZÚTTAL MEGINT SZAVAKRA KELL ASSZOCIÁLNI.

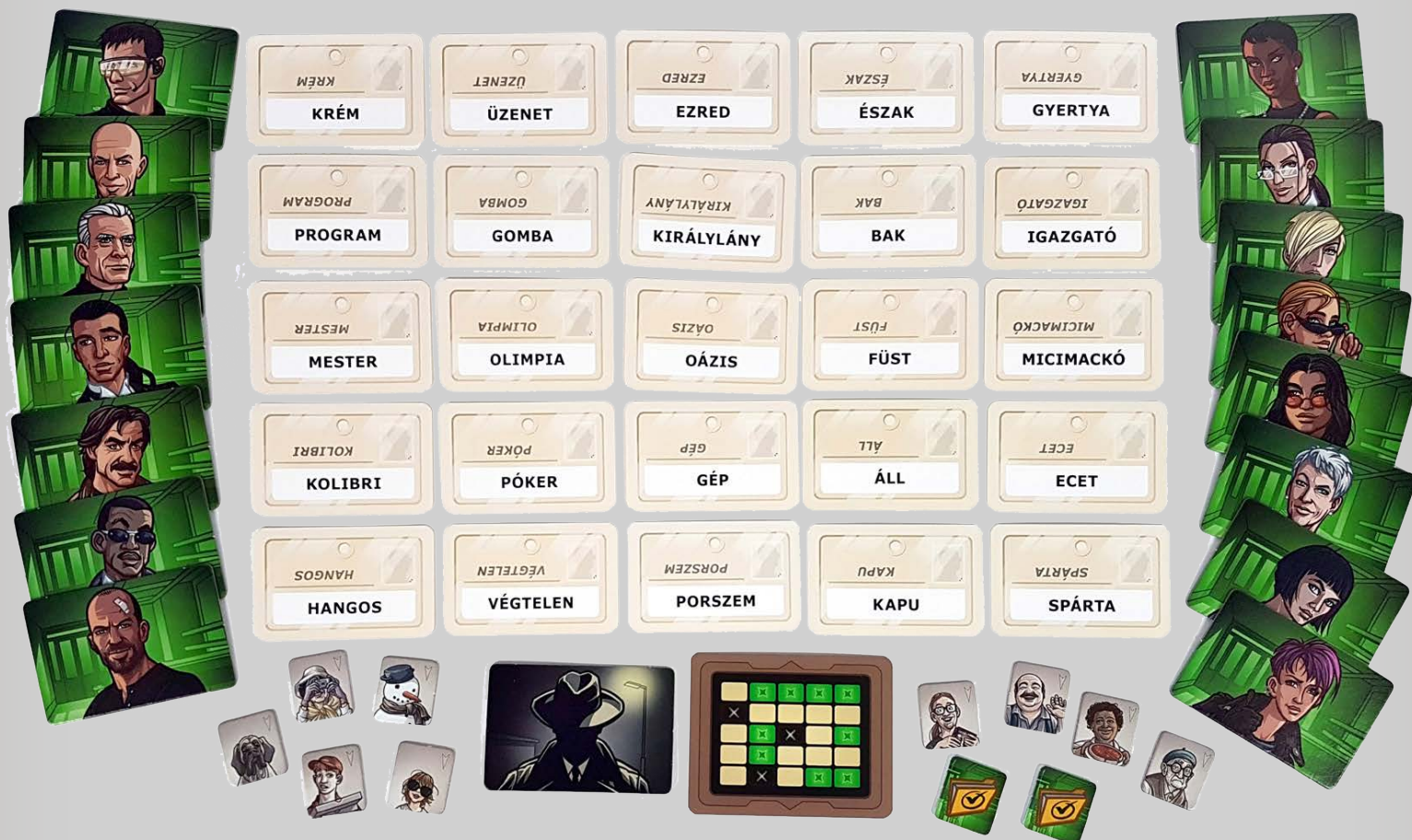
Aki még nem játszott soha **FEDŐNEVEK**et, annak álljon itt röviden az alapkoncepció (a többiek ugorjanak a következő fejezetre). Kiteszünk 25 képet/szót tartalmazó kártyalapot az asztalra, majd a "kémfőnök" húz egy úgynevezett kulcskártyát, amit csak ő lát, és ami azt mutatja meg, hogy a 25 kártyából melyik kártyákat (képeket/szavakat) kell kitalálnia a csapatának. Ezután a kémfőnök olyan kulcsszót próbál mondani a csapatának, amelynek segítségével ők minél több kártyát kitalálnak, de lehetőleg csak olyanokra mutassanak, amik valóban a megfejtés részét képezik. Ez így megy addig, amíg a csapat meg nem találja az összes kártyát (vagy amíg az ellenfél csapata nem teszi ugyanezt a saját kártyáival).

KÉTFŐS VÁLTOZAT

Mivel két csapat verseng, ahol mindig van egy kémfőnök, aki magyarázó szavakat mond a csapat többi tagjának, nem nehéz belátni, hogy ehhez legalább 4 játékos szükséges. A nemrég megjelent **NÉGYSZEMKÖZT** azonban ketten is játszható, és ehhez csak egy kicsit kellett csavarni az eredeti ötleten.

Ennél a változatnál a játékosok egymással szemben ülnek az asztal két oldalán. A kulcskártya is kétoldalas, de minden játékos csak az egyik oldalt látja. Mindkét oldalon a 25 asztalra tett kártyából 9 van bejelölve, vagyis ezeket kell kitalálnia a partnerünknek. Összesen azonban csak 15-öt, mert van átfedés a kulcskártya két oldala között, 3 kártya mindkét oldalon be van jelölve. A játékosok felváltva mondanak szavakat az alapján, hogy a kulcskártyájuk feléjük néző oldala szerint melyik kártyákat kell kitalálni. A játékot kétféleképpen lehet elveszteni: elfogyhat az idő, ugyanis a játék a kiválasztott nehézségtől függően 9-11 fordulóból áll, ennyi idő alatt kell megtalálni mind a 15 kártyát (egy fordulónak az számít, ha az egyik játékos mond egy szót).





Ezen kívül vannak olyan mezők, amik azonnali vereséget jelentenek (oldalanként 3). Vagyis ha a megadott szó kapcsán a játékos olyan kártyára mutat, ami alatt a kulcskártya szerint a másik játékosnál „bérnyilkos” rejtőzik, akkor a játéknak azonnal vége, a játékosok vesztek. A tapasztalatok alapján ez a szűkebb keresztmetszet: a teszt során többször is sikerült a bérnyilkosra tippelnünk, de úgy sosem veszítettünk, hogy kifogytunk az időből.

ÉRTÉKELÉS

Az eredeti *FEDŐNEVEK* egyértelműen egy partijáték volt, és bár az új változat is játszható két csapattal, akik vállvetve küzdenek a győzelemért, több játékosnál talán izgalmasabb a versengés. A *NÉGYSZEMKÖZT*öt inkább tudatosan testvéreknek, házaspároknak szánták, akiknél az is számíthat, mennyire ismerik egymás észjárását. Másféle szórakozást nyújt, mint az eredeti változat, de ez is meg fogja mindenképpen találni a maga közönségét, mert jó. Azt se felejtjük el, hogy a kártyákat össze lehet keverni az alapidoboz, vagy akár a *FEDŐNEVEK KÉPEKKEL* kártyáival, így erősen megnövelve a változatosságot.



GÉMKLUB



Fedőnevek Négyszemközt

Tervező:

Vlaada Chvátil, Scot Eaton

Megjelenés:

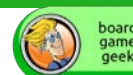
2018

Kiadó:

Czech Games Edition, Gémklub

Kategória:

asszociációs



11+ 2-4 15-30'



ISMERTETŐ

HÁBORÚK KORA

14+ 2-6 15-30'

KÖZKELETŰ VÉLEKEDÉS SZERINT *REINER KNIZIA* NEM CSAK EGY JÁTÉKABAN REJTETT EL AZONOS JÁTÉKMECHANIKÁKAT. AHOGY AZT A MEGELŐZŐ, [ÁPRILIS 1-I SZÁMUNK](#) VICCES HÍREIBEN IS ÍRTUK, *KNIZIA* ELKEZDETT DOLGOZNI A 7. EREDETI JÁTÉKÖTLETE MEGVALÓSÍTÁSÁN, MIUTÁN AZ ELŐZŐ 6-RA MÁR FELÉPÍTETT TÖBB SZÁZ JÁTÉKOT. VALÓBAN, AZ EMBERNEK NÉHA AZ AZ ÉRZÉSE A MESTER JÁTÉKAIVAL KAPCSOLATBAN, HOGY HA EGYET ISMER, MINDET ISMERI, DE NE LEGYÜNK NEGATÍVAK: ATTÓL AZOK NAGY TÖBBSÉGE MÉG JÓ ÉS ÉLVEZETES. SZÓVAL AZ A TÉNY, HOGY KOCKADOBÁSON ALAPULÓ ÉS HASONLÓ MECHANIZMUSÚ JÁTÉK SOK VAN A PIACON, ÉS AZOK KÖZÜL IS JÓ PÁR AZ ÖREG *REINER* NEVÉHEZ FÚZÓDIK, CSEPPET SEM VON LE A *HÁBORÚK KORA* ÉRTÉKÉBŐL.



DOBJ A VÁRRA!

Dobja rendelkezésedre álló kockákkal, a kidobott kombinációkkal hajts végre akciót, vagy dobj újra őket, de előtte legalább egyet tegyél félre. Ismerős? Ahogy a bevezetőben is halványan utaltam rá, könnyen van az embernek déjã vu érzése.

Itt éppen várakat kell elfoglalnunk a feudális Japán véráztatta földjén. Ezeket a várakat olyan kártyák jelképezik, amelyekből 1, 2, 3 vagy több is azonos színű, tehát egy sorozatba tartoznak. A kártyákat képpel felfelé a játéktérre helyezzük, majd a soron következő játékos dob a 7 kockájával. Ezek oldalain kardok (1, 2 vagy 3), lovas, íj vagy egy daimjó maszk látható. És igen, kitaláltatok, az elfoglalandó várakat mutató kártyákon pedig több sorban ezen kockaoldalakon látható jelek megadott kombinációi vannak.

Nem csigázom tovább az érdeklődést: az foglalja el a várat, aki a kártyán lévő jeleket kidobta.

VÁR ÁLLOTT, MOST KŐHALOM

Igen ám, de a kártyán lévő kombinációkat csak úgy lehet teljesíteni, hogy egy dobással csak egy sort szabad lefedni, és hiába is dobtuk ki pl. a kártyalapon lévő összes jelet, ezekből csak azokat rakhatom le a lapra, amelyek egy általam választott sorban vannak. Ergo imádkoznom kell, hogy ha 7 kockából kidobtam pl. 3 olyat, ami a lap első sorához kell, akkor a maradék 4 kockából meg kidobjam azt a 2-t, ami a második sorhoz kell.

Egy már megkezdett várról nem lehet átmenni egy másikra, és egy sort sem lehet teljesíteni részben, csak egyszerre, tehát nem mondhatom, hogy a 2 szükséges kockából most leteszek egyet, majd dobok és leteszem a másikat.

Ha nem sikerül, addig dobhatom újra a kockákat, amíg vannak, de minden újradobás előtt egyet ki kell venni a rendelkezésre állók közül. És persze, hogy van olyan, hogy 2 kockám már lerakva a lapra, már csak 2 lovas kellene, de csak nem jön, csak nem jön, és az 5 kockám szépen leolvad 1-re, amivel meg 2 jelet kidobni elég bajos...

Ilyenkor a kártya elveszett, a kockák lekerülnek róla, jön a következő játékos.

A megszerzett várakat magunk elé tesszük képpel felfelé, de ezek sajnos egyáltalán nem biztos, hogy a mieink maradnak, mivel ezek ugyanúgy részét képezik az elvihető lapoknak, mint az eddig még senki által meg nem szerzett kártyák. Egy extra feltétel, hogy ehhez még további maszkjelet is ki kell dobni a kockával, tehát a rablás egy kicsit nehezebb, mint a sima elvétel középről.

Egy módja van a lapjaink bebiztosításának: ha egy színből megszereztük az összeset, akkor azokat lefordítjuk és onnantól azok már nem rabolhatók el. Ráadásul egy színből az összes lap megszerzése több pontot is hoz, mint az egyes lapok külön-külön.

- A BUDAI VÁR. - HADD VÁRJON!

Nem kell nagy fantázia ahhoz, hogy lássuk: ahogy fogynak a kártyák középről, úgy nő már az első dobás után a feszültség, illetve a féltés, hogy de ugye nem az én lapomat szemelte ki a másik. A kockadobással járó szerencsefaktor miatti bosszankodás persze integráns része a játéknak, akárcsak a kevés jó és pont úgy kívánt dobásnál a felharsanó örömujjongás.

Ennyi a játék, ami addig tart, míg az összes még el nem foglalt vár gazdára nem talál. Ekkor pontokat számolunk és győztest hirdetünk. Itt jegyzem meg örömmel, hogy hál istennek KNIZIA mester semmilyen csavart nem tett bele a pontozásba a végére (hogy hogyan tartóztatta meg magát, azt csak a kiadó tudja), de az nyer, akinek szimplán a legtöbb pontja van.

A játék klasszikus darab, gyakorlatilag másodpercek alatt megvan a setup, szinte életkorfüggetlen, szerintem egy hatéves már simán átlátja, a hivatalos életkor-meghatározást túlzásnak tartom. Most mondhatnám, hogy filler, de szerintem inkább egy jó kis önálló kaland, amire legyetek mindig nyitottak.

drkiss



Háborúk kora

Tervező:
Reiner Knizia

Megjelenés:
2014

Kiadó:
Delta Vision

Kategória:
kockavezérelt, sorozatgyűjtős

14+ 2-6 15-30'



DELTA VISION



ISMERTETŐ

14+ 2-6 90'

OROSZLÁNSZÍVŰ RICHÁRD

BÁR HAVONTA RENDSZERESEN EGY VAGY KÉT ÚJ JÁTÉKKAL VAN SZERENCSEM JÁTSZANI ÉS AZOKRÓL ISMERTETŐ CIKKET ÍRNI A MAGAZINBA, ŐSZINTÉN MEGVALLVA AZ ÍGY MEGISMERT JÁTÉKOK KÖZÜL CSAK KEVÉS AZ, AMELYIKRE AZT MONDANÁM, HOGY MÉG ÉVEK MÚLVA IS EMLEGETNI FOGJUK, ÉS NAGY KARRIERT FOGNAK BEFUTNI. FÉLREÉRTÉS NE ESSÉK, EZ NEM A JÁTÉKOK KRITIKÁJA, MIVEL – ALKALMAZVA A SZERKESZTŐSÉGI SZŰRŐT IS – ELEVE CSAK A JÓ JÁTÉKOK JUTNAK EL ADDIG, HOGY CIKKET IS ÍRJUNK RÓLUK. MÉGIS, AHOGY EGY JÁTÉKOS IS ÉRZI, HOGY MIKOR JÁTSZIK EGY JÓ JÁTÉKKAL ÉS MIKOR EGY KIEMELKEDŐEN JÓ JÁTÉKKAL, ÚGY MI IS KÜLÖNBÉSÉGET TESZÜNK A KÉT SZINT, A KÉT FOKOZAT KÖZÖTT. ÉS BIZONY RÉGEN VOLTAM MÁR ÚGY JÁTÉKKAL, HOGY AMIKOR BEFEJEZTÜNK EGY PARTIT, SZÍVESEN NEKIÜLTEM VOLNA A KÖVETKEZŐNEK. MOST VISZONT ÖRÖMMEL JELENTEM, HOGY AZ **OROSZLÁNSZÍVŰ RICHÁRD** (NÁLAM LEGALÁBBIS) MEGÜTI A LEGMAGASABB MÉRCÉT.

SOK KÖRÍTÉS

Bizony, mire eljutunk a szabályban a tényleges játékmenet ismertetéséig, elég sok körítésen kell keresztülvágnunk magunkat. Van itt történeti kontextus bemutatása, az alkatrészek részletes ismertetése, szöveges és képes setup instrukciók, majd végre a 12. (!) oldalon rátérhetünk a játékmenetre. Addigra persze már tudjuk, hogy mi miért van a játékban és egyenként hogy működik, tehát épp ideje, hogy megvizsgáljuk, együtt hogy muzsikál az egész.

Zavaros időköt élünk, mert az ország legitim királya, I. Richárd, az Oroszlánszívű, bizony külföldön nyomul, épp a Szentföldet akarja tiszta hitbuzgalomból (nappersze...) felszabadítani a pár száz éve ott élő helyiek uralma alól. Arról viszont, hogy otthon mi zajlik, szélessávú videochat hiányában fogalma sincs, így amellet, hogy hadakozik, igyekszik haza is menni, mert imádott öccse úgy megkedvelte a trónt, hogy talán kedve sincs visszaadni. El kell döntenünk, hogy ki mellett állunk: a király visszatértében reménykedő és azért harcoló Richárd-pártiak (élükön Robin Hood) mellett, vagy a trónbitorló Földnélküli János és sleppje mellett. Ha a játékot páratlan számú játékos játssza, vannak még semleges karakterek, akik választhatnak, hogy melyik oldalt támogatják. A játék lényege, hogy a játékosok fel s alá rohangálnak széles nagy Angliában, és megpróbálják úgy kiváltani a játék vége feltételeket, hogy azok a saját oldaluknak kedvezzenek, az ellenoldalnak meg juszt se legyen jó.

KOMPONENSEK



Őszinte gratula! Eleve dicséret, hogy a játék minifigurákkal jön, ami mondjuk egy CMON játék esetében nem meglepő, inkább alap. A kidolgozásuk viszont elég jó, nem tudok rájuk rosszat mondani. Szép a grafika, a játékos táblák nem túl vastagok, de nem is borzasztó vékonyak. A kártyák és a tokenek is szépek, jól megcsináltak; közülük talán csak a presztízspont-jelölőkre lehet aprócska panasz, hogy az 1-et és az 5-öt érőt meg lehetett volna jobban különböztetni grafikailag.

KI KICSODA, MI MICSODA?

Na, ez a rész – vagyis a setup – lesz talán a leghosszabb, mert hogy maga a játékmekanika (játékmenet) nem túlzottan bonyolult. Először is eldöntjük, hogy hányan játszunk, mert a tábla adott oldala meghatározott játékos számhoz való; logikusan a kevesebb játékoshoz kevesebb mező és választható akció fog tartozni, részben azért is, hogy a „szűkebb” játéktér kiváltsa a találkozásokat és ütközéseket. Felrakjuk a táblát a játéktérre, de előtte elmegyünk valamelyik svéd vagy dán bútorboltba, hogy új asztalt vegyünk, hogy minden alkatrész szépen elférjen és még ad absurdum a kezünknek is maradjon hely.

Utána a játékosok karaktert választanak. Páros számú játékosnál az egyes oldalakon egyenlő számú játékos lesz, míg páratlan számúnál az egyik játékos semleges karaktert kap (és majd eldönti, hogy kit támogat). A játékos megkapja a karakterlapját, amin tárolja a pénzét, vezeti azt, hogy van-e lova vagy hajója, hogy aktiválta-e a különleges képességét, és ami megmutatja az alapképességét. És persze kézbe vesszük, és elégedetten hümmögve ekkor forgatjuk ujjaink között a színes miniket.

És majdnem elfelejtettem: mindenki kap egy rendeletkártyát, ami valójában extra, személyre szabott célokat tartalmaz, aminek az elérése további pontokat ad majd.

Az asztalt nemcsak az XXL-es méretű tábla foglalja el, hanem még 3 (!) kisebb tábla, sorrendben:

- » Keresztes hadjárat-tábla: Ez valójában annak a jelzésére szolgál, hogy éppen mennyire közel kerültünk a játék vége feltételek kiváltásához, ugyanis itt látható, hogy Richárd és Szaladin harca miként alakul (kvázi eredményjelző), a király épp merre tart hazaútján, illetve mennyi pénze maradt; külön dicséret illeti a kiadót, hogy itt a statok állását is egy-egy minifigura jelöli, azaz harcra király és Szaladin, kicsit megtört király és egy kincstárnok.
- » Piac-tábla, amelyen egyrészt vezetjük, hogy épp hányadik körben járunk, másrészt hogy az adott körben mennyi pénzért vehetünk lovat, hajót, kártyát, stb.
- » Kártyatábla, amelyen a hatféle kártyát 6, képpel felfelé fordított pakliban tároljuk, meg egy kevert pakliban, képpel lefelé.

A lényeg: hatféle kártya van, 2 színben 3 típus, ami értelemszerűen az egyik vagy másik oldalnak kedvez a harcban, a kincsek elköltésében/megtartásában vagy a király hazatérésében. Most egy kicsit tétovázom, hogy leírdam-e részletesen az idevágó szabályokat, de talán lényegre törően mégis kell egy kis bemutatás. A kártyatáblán a hatféle kártyának van egy-egy helye, ahol felfordítva vannak, illetve egy hetedik helyre 90 darab (6×15) lapot összekeverve és lefordítva teszünk. Ez utóbbi pakliból kap minden játékos 7-7 lapot, aztán kezdjük már azt a játékot!



KERESZTÜL-KASUL ANGLIÁN

Oké, kezdjük. Először felfedünk egy eseménykártyát, és vagy most, vagy majd a kör végén végrehajtjuk a hatását. A játékosok egymást órájárás szerint követve felteszik figurájukat egy szabad mezőre a táblán, és végrehajtják annak hatását. A következő körökben ennél a fázisnál már mozgatják a figurát, 1-3 mezőnyit, pár megkötéssel. Folyón csak akkor, ha van hajójuk; ha van lovuk, plusz 1 mezőt is; mozgásuk vége szabad mező kell, hogy legyen. A mezők hatásai elég egyszerűek, az ikonrendszer megértése után nincs is szükség már a szabálykönyv lapozgatására. Itt lehet kapni kártyát és pénzt, vagy pénzért kártyát vagy kártyáért pénzt, esetleg kártyákért más kártyákat, szóval a kézben tartott lapjaink és birtokolt pénzünk fog változni a mező hatására. Ha 4 vagy több játékos játszik, akkor a mezőn mászkál még egy kereskedő és egy zsoldos; ha utunk végén találkozunk velük, akkor a kereskedő ad 2 pénzt, a zsoldos 2 random kártyát. Ezt követően mindenki vásárolhat egyvalamit a piactáblán megadott ár szerint.

Ekkor kerül sor a játékmekanika leginnovatívabb és legérdekesebb részére: a közös pakliépítésre. Egy 6-lapos pakli már várakozik a tábla mellett, ebben minden fajtából 1 lap van. Erre a paklira rak minden játékos 2-2 lapot a kezében lévő közül; pénzért lehet eggyel többet, GYP veszteséért cserébe lehet kevesebbet. Ezt a paklit megkeverjük, felcsapunk belőle kétszer annyit, ahányan játszunk, és meglátjuk, mi történik.



MIÉRT, MI TÖRTÉNHEZ?

Amelyik harci zászlóból több van, a különbözetnek megfelelő mezőt lép Richárd vagy Szaladin. Ha ugyanannyi vagy több piros homokóra van, mint zöld, a király elindul haza, illetve ugyanez a kincsesláda-kártyák hatására: a király kincseket veszít vagy sem.

Ezután végrehajtjuk az esetleg még nem teljesített eseményt, és megnézzük, hogy beállt-e a játék vége; ha nem, felkészülünk egy újabb körre.

Tényleg ennyi? Tényleg ennyi, de szerencsére a tábla mezőinek akciói, az események hatása és a saját kéz menedzselése együtt a vásárlással elég opciót hagy nyitva, hogy a játék élvezetes legyen. Nem tagadom, hogy hallottam olyan értékelést, hogy a keresztes háború-pakli felhúzása során felkerülő lapok összetétele tiszta szerencse. Szerintem meg tiszta valószínűségszámítás. Nem vitásan, ha a király ellen dolgozom, akkor nekem az a jó, ha Szaladin nyer a Szentföldön, ezért próbálok sok zöld zászlót pakolni a keresztes háború-pakliba, előtte meg ilyen lapot fogok venni a piacon, még azelőtt meg oda megyek a táblán, ahol sok ilyen lapot kapok a kezembe a meglévő – mondjuk – piros, tehát a királyt támogató lapjaimért.

És ugyanígy a többi stat esetében: királypártiként sürgetném Richárdot, hogy térjen már haza, akkor sok piros homokórát rakok a pakliba, vagy előtte oda megyek a táblán, ahol eggyel előrébb mozgathatom a királyt az útján.

Mivel a játékot frakciók játsszák egymás ellen, a vége feltételek egyikének bekövetkeztekor először azt nézzük meg, hogy az melyik oldalnak jó: nyert-e a király vagy Szaladin, hazatért-e a király, illetve elfogyott-e a pénze? Ha ez megvan, akkor frakción belül a presztízspontok döntenek el az elsőséget. A semleges karakterrel játszó akkor nyer, ha az általa támogatott oldal nyert.

DICSÉRNI JÖTTEM RICHÁRDOT, NEM TEMETNI

Nem bizony, ezt a játékot nem fogom temetni, sőt nagyon dicsérem. Nem tudom, lehet, bennem van a hiba, de én nagyon élveztem a partikat.

OK, bevallom, hat fővel még nem játszottam, de ott el tudom képzelni, hogy elég nagy lehet a forgalom a táblán. Páratlan számú fővel az is elég érdekes, hogy a semleges játékos körönként dönti el, hogy kit támogat. Ez a támogatás persze a játék során változhat, és ha van egy kis esze, ahogy alakulnak az erőviszonyok, és nem akar a vesztes oldalon maradni, a vége felé szép lassan átpártol a győztes mellé... vagy épp fordítva, megfordítja a játék menetét és összeáll a gyengébbel. Királycsináló? Hát persze (sőt, szó szerint), de ez itt nem gond, hiszen ez a vállalt szerepe, ez a szabály szerinti küldetése, ezért csak azt tudom mondani: akinek ez nem jön be, ne játsszon 3 vagy 5 fővel.

Meg kell még említeni, hogy 2 fővel is élvezetes szerintem a játék, de mivel frakción belül nincs harc az első helyért, teljesen felesleges presztízspontokat gyűjteni. Még azért sem, hogy azzal fizessünk a kevesebb beadott lapért, mivel ha nincs pontunk, nem veszítünk, mert nincs miből. 2 fővel a tábla nagyon szellős, ütközés szinte sosincs, és tapasztalatom szerint ilyenkor hajóra sincs szükség, mert ha van egy lovunk, amivel 4-et léphetünk, kerülő utakon, de eljuthatunk a célunkhoz, kihagyva a vízi utakat.

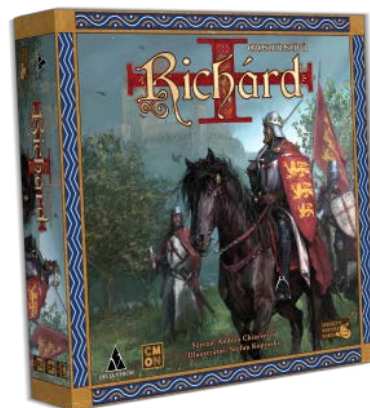
Szerintem mind a játék időtartamának meghatározása, mind az életkori javaslat túlzás. 2 fővel pl. messze nem kell másfél óra a játékhoz, talán jobb lett volna azt írni a dobozra, hogy játékidő 20-25 perc/fő, de négyen is lejátszottuk egy óra alatt, ami annak volt köszönhető, hogy mindegyik oldal elég jól tudta, hogy mit akar. Ami pedig azt illeti, egy 10 éves gyerek simán megérti a játékot, semmi értelme szegényt még 4 évet vártni, mire kipróbálhatja.

A játék kinézetét már dicsértem az elején, a mechanikát és élményt most itt a végén, ergo nem meglepő, hogy nagyon ajánlom mindenkinek. Ennél a játéknál végre tényleg igaz a sok más esetben szerintem kicsit üresnek hangzó és épp emiatt elcsépelt reklámszöveg, hogy nagy az újrjátszhatósága. Itt minden új karakterrel és a játékoszám változtatásával tényleg új játékelményben lesz részetek. És minő szerencse, hogy ha lehet hinni a híreknek, tegnapról a játék magyarul is elérhető!

drkiss



DELTA VISION



Oroszlánszívű Richárd

Tervező:
Andrea Chiarvesio

Megjelenés:
2018

Kiadó:
Delta Vision

Kategória:
kézből gazdálkodós, pakliépítő

14+ 2-6 90'



INTERJÚ

INKA BRAND

INKA BRAND PÁLYAFUTÁSA TÖBB SZEMPONTBÓL IS RENDHAGYÓ. NŐKÉNT ÉS EGY JÁTÉKTERVEZŐ HÁZASPÁR TAGJAKÉNT NYERTE EL JÁTÉKAIVAL KÉTSZER IS AZ ÉV GAMER JÁTÉKA DÍJÁT. ÉRDEKES BEPILLANTÁST ENGED A VELE KÉSZÍTETT INTERJÚ A TÁRSASJÁTÉKOK VILÁGÁBA.



JEM: Férfjedd, *MARKUSSzal* gyakorlatilag mindig közösen tervezitek és jegyzitek a játékokat. Azért áruld el nekünk, a 2012-es Év gamer játéka, a *VILLAGE*, kinek az érdeme?

IB: A *VILLAGE* alapötlete tőlem származik, kezdetben sokat gondolkodtam rajta egyedül, de aztán a kidolgozását már természetesen együtt csináltuk.

JEM: Hogy néz ki a közös munkátok a gyakorlatban?

IB: *MARKUS*nak van egy foglalkozása, ő tehát hétköznapi dolgozni jár. Én addig az e-maileket válaszolom meg, a kiadóval tartom a kapcsolatot, prototípusokat készítek. A kreatív részt viszont mindig együtt csináljuk esténként, hétvégenként.

JEM: Melyikötöknek lett eddig több ötletéből kiadott játék?

IB: Őszintén szólva, nem tudom. Néha egyikünknek, néha másikunknak jön az ötlet, ha pedig a kiadó kér fel egy konkrét munkára, akkor együtt ülünk le brainstormingolni. Azért is nehéz megmondani, mert az ötlettől a megvalósulásig nagyon sokat fejlődik a játék, és ez egyértelműen a közös munka eredménye. Egyikünknek például eszébe jut egy téma, aztán ez a másik fantáziáját is beindítja, kitalál hozzá mondjuk egy mechanizmust. Az nem szokott előfordulni, hogy valaki teljesen kész játékkal áll elő.

JEM: Van különbség női és férfi játékkervező között? Máshogy közelítész adott feladathoz, problémához?

IB: Nálunk *MARKUS*nak fejlettebb az analitikus gondolkodása, a játékaink matematikai modelljét, lefutását ő dolgozza ki. Én inkább a történetre, a tematikára szoktam fókuszálni.

JEM: Szerinted miért van sokkal kevesebb női játékkervező?

IB: Talán arra vezethető vissza, hogy eleve sokkal kevesebb nő játszik társasjátékokkal, márpedig ahhoz, hogy játékkervező legyél, rengeteget kell játszani.

JEM: Akkor viszont az a kérdés, vajon miért játszik több férfi?

IB: Én úgy képelem, sok társasjátékos a számítógépes játékok világából érkezik, mert azt már megunta és valami újra vágyik. És hát ott is nagy többségben vannak a fiúk. Egyébként én például sok nőt ismerek, akik nagyon szívesen társasoznak.

JEM: Nehezebb nőként sikeres társasjáték-tervezővé válni?

IB: A kiadónak teljesen mindegy, hogy nő vagy férfi az illető. Sok sikeres női tervező van, elsősorban a gyerekjátékoknál. Talán azért hallunk kevesebbet róluk, mert a társasjátékos közösség inkább a felnőtt játékokra fókuszál.

JEM: Felismerhető egy játéknál, ha nő tervezte?

IB: Szerintem nem. A mi esetünkben se tudod megmondani, hogy az enyém vagy *MARKUSÉ* volt az alapötlet. Kivételt egyedül az *EXIT* játékaink képeznek, amikből különösen az első *MARKUS* keze nyomát viselik, nagyon sok bennük a logikai feladvány.

JEM: Jó, hogy említéd az *EXIT* játékokat. Kinek az ötlete volt, hogy a szabadulósobák világát átültetitek a társasjátékokra?

IB: A kiadóé. Volt velük egy találkozónk, ahol meséltük nekik, hogy megyünk szabadulósobába. Kiderült, ők már éppen kacérkodtak a gondolattal, hogy kiadnak ilyen társasjátékot. Amikor meghallották, hogy mi is szeretjük a szabadulósobákat, felkérték minket a megtervezésére.

JEM: Mit gondolsz, mi az *EXIT* játékok sikerének a titka? 2017-ben az egyik változattal megint elnyertétek az Év gamer játéka díjat.

IB: Az ár mindenképpen fontos tényező. Nálunk egy szabadulósoba 100 euró körül van, a társasjáték pedig 12 euró. És szerintem az a koncepció is vonzó, hogy van a dobozban segítség is, ha tehát egy ponton elakadsz, nincs vége a játéknak, máshogyan is tovább tudsz haladni.

JEM: Mégis más az izgalomfaktor, ha tényleg be vagy zárva egy szobába, aminek ráadásul a berendezése is hozzájárul a hangulat megteremtéséhez, vagy éppen a feszültségkeltéshez.

IB: Sok múlik a játékosokon, hogy mennyire tudják beleélni magukat a játékba. De ez általában igaz a tematikus társasjátékokra. Ami az izgalomfaktort illeti, úgy csináltuk meg az *EXIT*-et, hogy az értékelésnél számít, milyen gyorsan oldottad meg a feladványokat. Szoktunk is kapni e-maileket, amikben a játékosok büszkén újságolják, hogy sikerült a maximális pontot elérniük. Más társaságok meg azt tűzik ki célul, hogy segítség igénybevétele nélkül, teljesen önerőből oldják meg a rejtélyt. Ha elakadnak, félrerakják, és később újra előveszik, így akár hetekig eljátszanak vele.

JEM: Utána viszont tényleg soha többé, hiszen nem csak megoldjuk a rejtvényeket, de kártyákat tépünk szét, borítékokat nyitunk ki.

IB: Azzal, hogy hajtogatni, vágni, tépni kell, a rejtvényeknek egy még szélesebb tárházát tudjuk beletenni a játékba. Az külön izgalom, hogy mikor jön el az ideje annak, hogy elvágjak valamit, illetve végiggondolni, előbbre jutok-e egyáltalán általa. Ez egy teljesen új dimenzió. Nyilván kapunk ezzel kapcsolatban kritikákat, de egy játék végső soron csak papír és karton. A napilapot is kidobjuk, miután kiolvastuk.

JEM: Egy fiatal és egy lányotok van, nekik eddig két játékuk jelent meg. Ez törvényszerű volt egy családban, ahol a szülők maguk is fejlesztők?

IB: Korábban nagyon sokat segítettek nekünk a tesztek során, illetve csak úgy is sokat játszottunk közösen. Ezzel együtt tulajdonképpen véletlenül kezdtek maguk is tervezni. Egyszer unatkoztak és egy kitéphető lapokból álló jegyzetfüzettel kezdtek szórakozni. Kitaláltak hozzá egy játékot, amiben szabad csalni. Mi arra lettünk figyelmesek,

hogy közben harsányan nevetnek. Megnéztük és láttunk potenciált a játékban, mondtuk nekik, gondolják tovább. Így született meg a *CSALÓ MOLYOK*. A gyerekekben szerintem először nem is tudatosult, hogy valami jót találtak ki. Meggyőződésem, hogy a maga szórakoztatására minden gyerek rengeteg játékot eszel ki, egyszerűen csak a szülők nem veszik észre, így feledésbe merülnek.

JEM: A fejlesztésből is kivettétek a részeteket?

IB: Minden ötlet a gyerekektől származik, mi csak úgymond lenyesegettük a nem működő dolgokat. Kezdetben például 500 kártya volt a játékban, ami rettentően sok. 7 és 9 évesek voltak akkor, teljesen természetes, hogy terelgetni kellett őket. Aztán elkészült a prototípus, amit mi is sokat teszteltünk, de ők is tesztelték a barátaikkal. Végül pedig megbeszéltünk egy időpontot a kiadóval, ahol bemutatták a játékot és sikert arattak vele. Olyannyira, hogy a kiadó utóbb felkérte őket a folytatás elkészítésére, tavaly ősszel jelent meg a *SIMLIS DONGÓK*.

JEM: Van még valami a tarsolyukban?

IB: *EMELY* szokott segíteni az *EXIT* játékokhoz újabb feladványok kitalálásában, *LUKAS* viszont mostanában egyáltalán nem foglalkozik társasjátékokkal. 15 és 17 évesek, rengeteg más dolog érdekli őket az életben, és ez így is van rendjén.

Ádám



Inka Brand

Életkor:
41 év

Nemzetiség:
német

Utoljára játszott társasjáték:
This War of Mine

Leghíresebb játéka (Markus Branddal közösen):
Village, Exit – The Game, Az elvarázsolt torony, Szörnycsapda

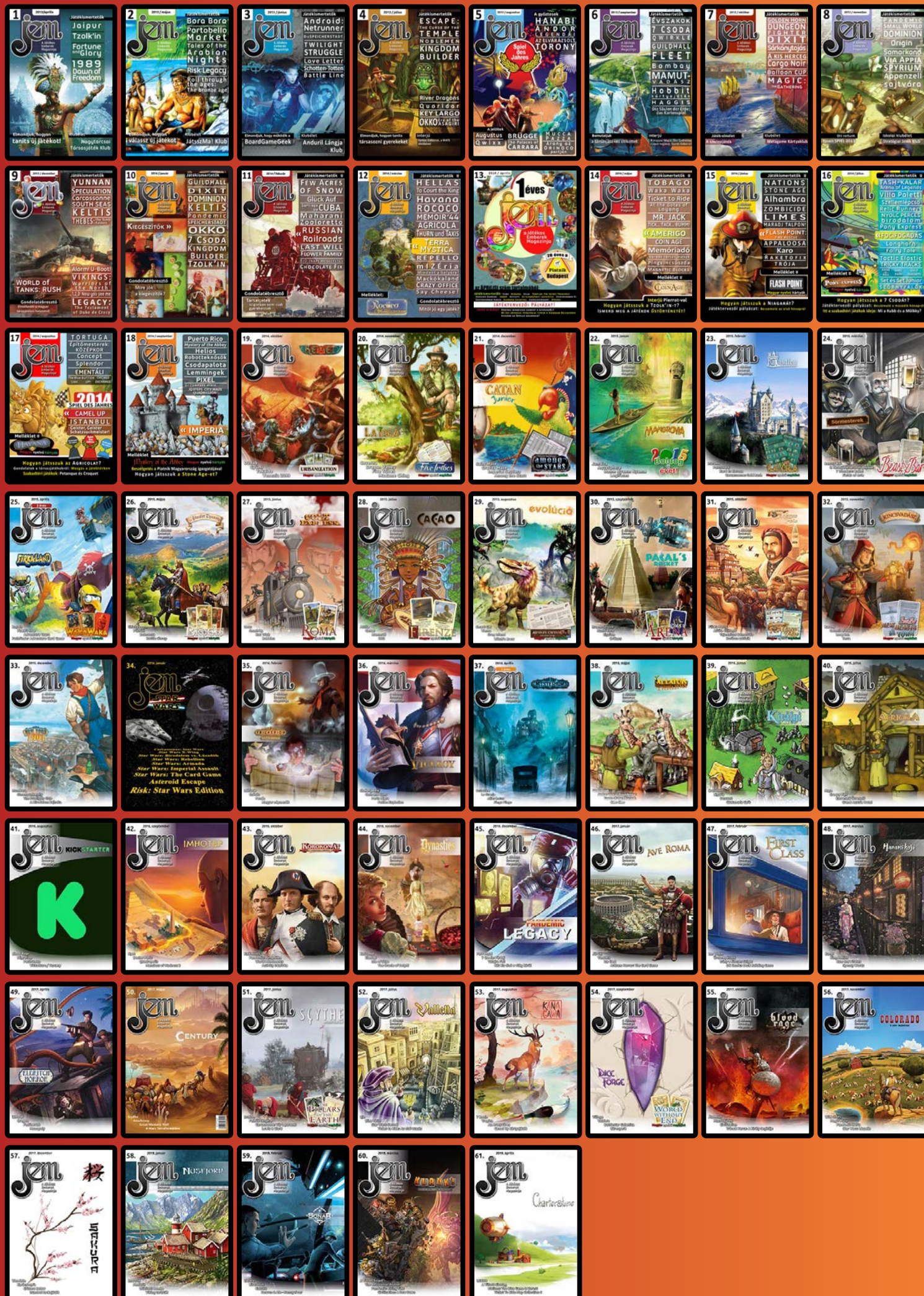
Legfontosabb díjai (Markus Branddal közösen):
2x Év gamer játéka, 1x Év gyerekjátéka, 1x Deutscher Spiele Preis

Kedvenc játéktípus:
kooperatív, legacy játékok

Kedvenc játék:
Zug um Zug

Kedvenc tervező:
a férjem :)

Korábbi számaink:





Magyarország első számú társasjátékos magazinja.

Támogatóink



További partnereink:



Köszönjük, hogy elolvastad a JEM társasjátékos magazin
62. számát!

A következő szám megjelenését június 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.

