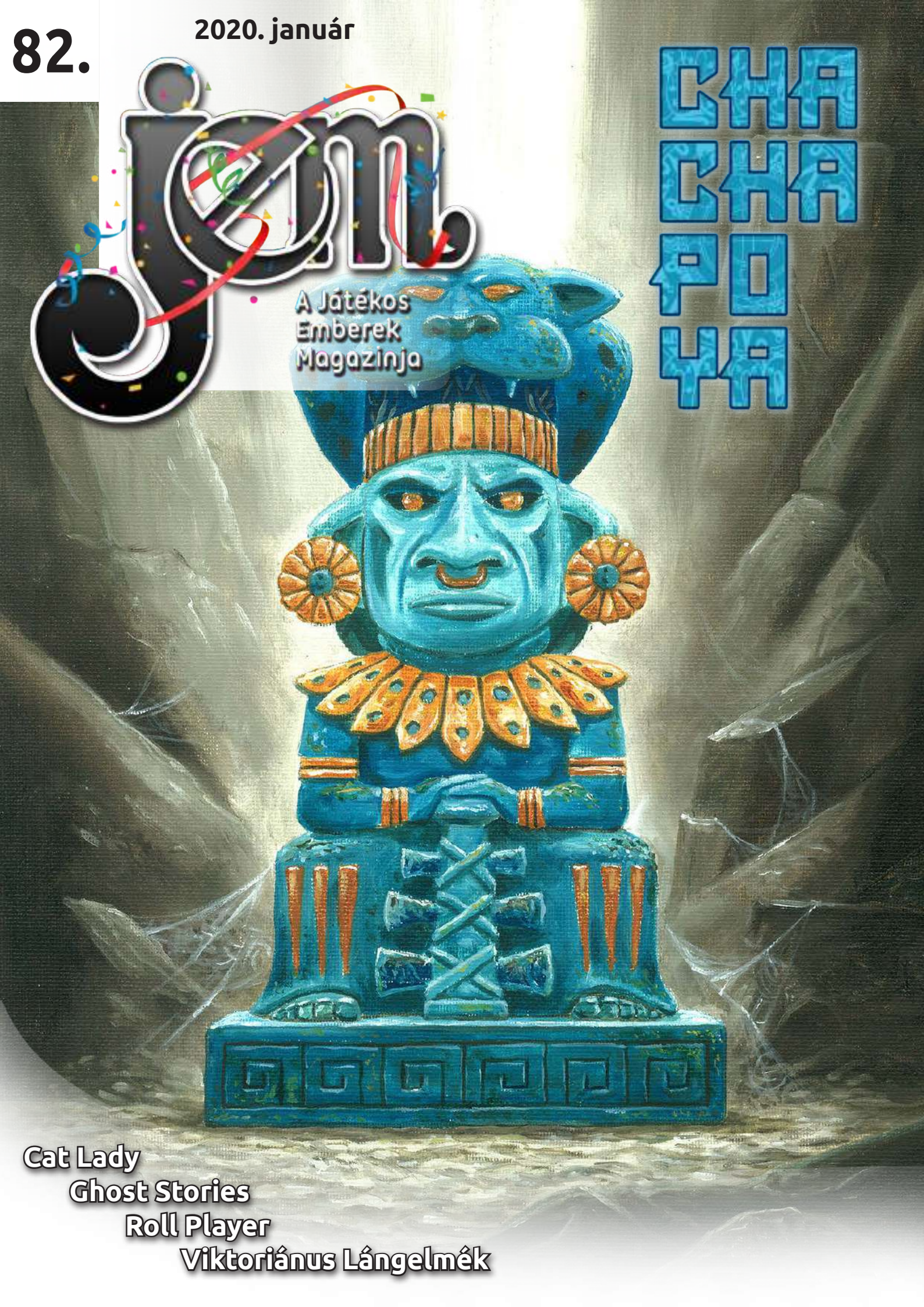
82.
2020. január

Jem

A Játékos Emberek Magazinja



CHA CHA RO YA

Cat Lady
Ghost Stories
Roll Player
Viktoriánus Lángelmék

Kedves Játékosok!

Kaland, hatalom, macskák. Nem, nem tévedés, valahogy magazinunk első 2020-as számába ezek a témák "szorultak", de ha megnézitek a borítót, láthatjátok, hogy a cicák nem tolakodtak a címlapra, és nem velük akarjuk "eladni" a lapot. Egyszerűen csak idekerültek valahogy, mindazonáltal oldják a többi téma komolyságát. Ők emlékeztetnek bennünket arra, hogy nem vérre megy a játék.

De előbb lássuk a többi dobozt! Rögtön a borítón a 2019-es év egyik esseni újdonsága, a magyar fejlesztésű *Chachapoya*, amely a *Gyümit* alkotó *Vagabund* kiadó műhelyéből került elő, és töretlenül menetel a siker felé. Olyannyira, hogy ez év eleje-közepe táján újabb kalandorkártyák érkeznek majd hozzá. Be fogunk számolni róluk! Míg az előző játék Amerikában, addig az *Afrikaland* hol máshol, mint Afrikában játszódik, és a kicsiket tanítja meg a dobj és lépj alapmechanikájára.

Na és innentől jönnek a hatalom és harc játékai. A *Viktoriánus lángelmék*ben a világ öt nagyvárosát kell uralni, mellesleg bonyolult steampunk gépeket készíteni, és ügynökeinket okosan szétszórni a nagyvilágban. A *Claim*ben a megürült királyi trón a harc célpontja, a *Troia* pedig az antik sztorit meséli el kétszemélyes kártyás kvázi harci játék formájában. A *Roll Player* a karakterfejlődés és -fejlesztés játéka, már persze ha a dobókockáink is úgy akarják. A *Parlamentary*ban napjaink modern politikai küzdelmei elevenednek meg, hogy kihozzák mindannyiunkból a legrosszabbat, a hataloméhes politikust. Ehhez képest a világ körüli sorozat újabb darabja, ahol egy kínai falut kell megvédeni a gonosz szellemektől (*Ghost Stories*), macskajátéknak tűnik.

Apropó, macskajáték. Az egyik szerzemény, a *Cat Lady* a macskatartók viszontagságos, megpróbáltatásokkal teli életét szimulálja papírdobozostul, kaparófástul. Akkor már inkább szórakoztassuk el a macskánkat a padlón villogó színes fényekkel, mint ahogy a *Laser*ben tesszük a játék címével azonos nevű macskával.

Játékszerző interjúsorozatunk alanya most a *Sagrada* szerzője, *Adrian Adamescu* volt, aki többek között azt is elárulta, hogy mi köze a feleségének a szerzeményeihez.

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:
Benyó Dávid, Podlaviczki Blanka és Porvayné Török Csilla
Olvasószerkesztők:
Krantz Domokos, Majoros Ágnes, Molnár Kolos és Rigler László
Korrektorok: Halász Erika, Kiss Csaba és Varga Máté
Jelen számunk cikkeit írták:
Bagó Dániel (Sarruken), Belevári Eszter (Besty), Geri Ádám (Ádám), Kiss Csaba (drkiss), Molnár Kolos (kolos) és Varga Attila (maat).
Hírszerkesztő: Rigler László (Főnix)
Programozó: Szőgyi Attila

A képanyagért köszönet a magazint támogató kiadóknak!

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

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

Elérhetőség: jemmagazin@gmail.com.

Colordigi gyorsnyomda

Colordigi gyorsnyomda

Klubok! Kiadók! Figyelem!
Meghívunk titeket, hogy bemutathassátok magatokat a magazin hasábjain, és segítsetek a tartalom bővítésében. Ha be akartok szállni, írjatok a **jemmagazin@gmail.com** címre.

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

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



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



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



Gyerekjátékok - Társasjátékok az óvodásoknak és kisiskolásoknak.



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



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



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

Tartalomjegyzék



Ismertető 4



7 Ismertető



Ismertető 10



13 Ismertető



Ismertető 16



20 ...a világ körül



Ismertető 23



27 Ismertető



Ismertető 30



32 Ismertető



Interjú 34



9+ 2-4 30-45'

ISMERTETŐ

CHACHAPOYA

NYUGODTAN MONDHATOM, HOGY MÁR HAGYOMÁNY, HOGY A VAGABUND KIADÓ KÁRTYÁS JÁTÉKAIT SZEMMEL TARTJUK, ÉS BESZÁMOLUNK AZOKRÓL, NEM MELLESLEG AZÉRT, MERT NEM SZOKTAK CSALÓDÁST OKOZNI. A LISTA, AMI *SZÖLLŐSI PÉTER* SAJÁT SZERZEMÉNYŰ JÁTÉKAIT TARTALMAZZA (ÉS AMELYEKRŐL OLVASHATTATOK A LAP KORÁBBI SZÁMAIBAN), ELÉG IMPOZÁNS; NÉHA EGY-EGY NAGY, NEMZETKÖZILEG IS ISMERT SZERZŐ SEM KERÜL BE LAPUNKBA TÖBB ALKALOMMAL. *GYÜMI*, *PANDA!*, *MEXIKÓI PÁRBAJ*, *MACSKAJÁTÉK* ÉS *VIKING TURISTÁK*. ÉS AKKOR MÉG NEM BESZÉLTÜNK AZ ÁLTALUNK EDDIG BE NEM MUTATOTT JÁTÉKOKRÓL, A *GYÜMI GÉNIUSZ*RÓL VAGY A *DR. GOMB*RÓL. A NEMRÉG KIADOTT *ARBORÉTUM*OT A LAP KÖVETKEZŐ SZÁMÁBAN TERVEZZÜK KIVESÉZNI.

Egy újabb Vagabund kiadás

A szerző által előszeretettel alkalmazott mechanikák az ütésvivés és a sorozatgyűjtés; ezek közül itt a sorozatok gyűjtögetése jelenik meg, és kiegészül a licitálással. Vágjunk át a dél-amerikai dzsungelen, fedezzük fel az indákkal és liánokkal benőtt kincseket, amiket a harcias bennszülöttek és az istenek átka véd!

De mi az a Chachapoya?

Itt egy pillanatra elakadtam, de szándékosan nem kértem telefonos segítséget (azaz nem kérdeztem rá a szerzőnél), mondván, hogy majd én és a Google ketten együtt megoldjuk. Aztán odáig jutottam, hogy a csacsapoják (igen, van ilyen írásmód is a neten) egy perui civilizáció volt. [UPDATE! Azóta mégis beszéltem a szerzővel, és kiderült: Indiana Jones a csacsapojáktól lopta el az aranyfejet Az elveszett frigyláda fosztogatói nyitójelenetében. Hát ezért (is) néz ki az egyik karakter a kártyán úgy, mint Indy! És ez nem az egyetlen apró utalás, amivel a játék arculata kikacsint az Indy-filmekre. Keressétek őket szorgalmasan!] Aztán tovább kezdtem keresni a kártyákon olvasható szövegek hátterét, és arra jutottam, hogy Managua az Nicaragua fővárosa, a (Cerro) Tezcalote egy mexikói hegy neve, Chichén Itzá egy maja-tolték romváros ismét csak Mexikóban, Azetachilyre nem találtam semmit, tovább meg már nem kerestem. Szóval nem pontosan igaz a szabály bevezetője, hogy aszongya „Dél-Amerika, az 1930-as évek eleje.”, mert hogy Mexikó Észak-Amerikában van, de most tényleg, ez a fontos? Mindjárt rá fogtok jönni (ahogy én is rájöttem), hogy ugyan már, dehogyis!



Miért, mi a fontos?

Szerintem egy játék hangulata. És az nagyon megvan neki. Két szempontból is: a játék, mint dolog, és a játék, mint cselekvés.

Először nézzük a tárgyat! Kis doboz, benne két típusú és méretű kártya, az egyik a kézbe, a másik az asztalra való, pont jó méret mind. A kis karton jelölő harmonizál a nagy lapok hátoldalával, a grafika pedig a megszokott szép. A kiadó mindig variál a stílusokkal; ha megnézitek a *GYÜMI*t, a *MACSKAJÁTÉK*ot vagy a *VIKING TURISTÁK*at, láthatjátok saját szemetekkel a különbségeket. Ez a mostani arculat inkább a *MEXIKÓI PÁRBAJ*ra hasonlít (hát persze, hiszen ugyanaz a grafikusa), de annál is jobban kidolgozott, kifejezetten karakteresek a figurák.

És most nézzük magát a játékélményt! Pörgős, taktikázós, néha kiszúrós, de leginkább feszült, a szó jó értelmében. Milyen szabályokkal éri el ezt a játék?



A szabályok

A játékosszámtól függő számú kincskártyát középre tesszük lefordítva egy húzópakliba. Minden játékos kap 8-8 db kalandorkártyát és egy rejtett kincsjelölőt. A kezdőjátékos három kincskártyát felcsap, ezt mindenki jól megnézi, majd a kezdőjátékos a többiek számára nem látható módon egyet visszatesz a húzópakli aljára, a másik kettőt pedig az asztalra teszi, az egyiket képpel lefelé, a másikat felfelé. Erre a két lapra licitálunk.

A licitet a kezdőjátékostól indulva órajárás szerint tesszük meg a kalandorkártyáinkkal, amelyeket képpel lefelé teszünk az asztalra. Majd megfordítjuk őket, és azé lesz a két kincskártya, aki a legnagyobb értékű lapot tette. Ez eddig egyszerű, de most jönnek a különleges szabályok.



A licitre legalább egy lapot kell, de legfeljebb öt lapot lehet letenni. Licitálni csak azonos fajta lapokkal lehet, és azokon is meg van adva, hogy maximum mennyit lehet letenni egy licitben. A 31-et érő brit gyarmati katonából pl. csak egyet lehet letenni, cserébe az értéke 31, tehát jó eséllyel viszi a kincset, kivéve például, ha a 17-et érő francia idegenlégiósból valaki kettőt rak le. És így tovább. Ha több játékos egyszerre nyerné meg a licitet, akkor kiütik egymást, és a következő kisebb értékű lapot rakó viszi a kincseket.

Több különleges kalandorkártya is van a pakliban, ezek az alábbiak:

- 1 nyomkereső: Önmagában nem kijátszható, de bármelyik kalandorhoz csatlakozhat, és ekkor felveszi az utóbbinak az értékét, de a maximális kártyaszám vele sem léphető túl; hatása, hogy csak az egyik kincskártyát viszi el az a játékos, aki nyomkeresővel nyert licitet.
- 2 nyomkereső: Ha valaki két nyomkeresőt tesz le, akkor a kincseket visszatesszük a pakli aljára, mindenki eldobja a licitre beadott lapjait, senki nem nyer, a nyomkeresőt kijátszó játékos pedig kap 3 kalandorkártyát.
- Kínai maffia: Elviszi mindkét kincskártyát, és kész!
- Diktátor: 37-et ér, de csak az egyik kincset viszi el.
- Orosz kémnő: Nem visz el semmit, de hatására megfordul a licitsorrend, a legkisebb értékű viszi a kincset vagy kincseket.

A megszerzett kincseket a játékosok maguk előtt tartják, az azonos típusúakat egymásra téve, elcsúsztatva, hogy lássuk, kinek mennyi van. Mitől olyan érdekesek ezek a kincskártyák? Attól, hogy az agyatlan gyűjtés szenvedélyével szemben óvatosságra intenek, ugyanis csak egy bizonyos lapszámig adnak egyre több pontot, ne adj isten mínusz pontot adnak. Egy megadott számon túl lenullázzák az értéküket, sőt, ahol egy nagy X jel van, az azt jelenti, hogy a játékos kiesik.

Most hallom, ahogy többen feljajdulnak, hogy milyen játék már az, 2019-ben, amiben ki lehet esni. Nyugi, ebben a játékban fontosabb a kiesés RÉME, mint maga a kiesés. Okosan lavírozva el lehet kerülni, akár a játék végéig, és pont ez a rém az, ami miatt olyan izgalmas tud lenni a játék.

Még két kvázi kincskártyát meg kell említeni. Az egyik a bennszülött harcos, amiből az első még csak 0 pont, de utána szépen egyre több mínusz pontot hoz, majd ez megfordul, végül 5-nél kiesünk. Tanulság: ne gyűjts össze 5 db bennszülött harcost, ez ilyen egyszerű! De azért van benne jó is: aki egy ilyet elvisz, azonnal kap 3 kalandorkártyát. A másik az átokkártya; ha ezt megkapod, 2-ig még csak az történik, hogy el kell dobnod a legértékesebb kincsedet, de 3 és afölött búcsúzol a partitól.

A kör végén mindenki húz 1 lapot a kalandorkártyákból, illetve akinek nincs legalább 3 lapja, az a kezét 3-ra húzza. A kezdőjátékos szerepe eggyel balra vándorol, és kezdhető az újabb kör.

Az utolsó körben egy kicsit módosított szabályok érvényesülnek: itt a maradék 2 vagy 3 kincskártyát már nem fordítjuk fel, és egyszerre lehet licitálni mindegyikre, azok ismerete nélkül. Mivel ezek között jó eséllyel vannak olyan rossz lapok, amik a játék során kerültek a pakli aljára, az utolsó körben leginkább a „csak meg ne nyerjem ezt a kört” logikája érvényesül.

Szólni kell még a kis jelölőről. Aki úgy érzi, hogy kevés a lapja a kezében, bármikor bedobhatja ezt, és a kezét 8-ra egészítheti ki. Viszont ha ezt nem teszi meg, a játék végén hozzáteheti ezt valamelyik sorozatához, dzsókerként, de van egy rossz hírünk: akkor is le kell tennie valahová, ha ezzel pontot veszít vagy akár kiesik.

A játék nyertese az, aki a legtöbb pontot szerezte; a pontok a kincskártyákon leolvashatók.



A KALAND

Nem kis mértékben a saját magunk meglepetésére is, de nagyon bejött nekünk a *Chachapoya*. Kicsit úgy tudnám leírni a játékélményt, mint tényleg egy kincskereső kalandot, persze a szúnyogok és a mérges kígyók nélkül. De minden körben ott van egyrészt a várakozás: Milyen lapok jönnek fel? Milyen lapjaim vannak? Milyen kincsekkel tudom növelni a készleteimet? Másrészt ott van a taktikázás: Tudok-e indiánt tenni a licitembe, hogy csak egy lapot vigyek el, ha fennáll a negatív hatású lapok veszélye? Tudok-e elég kis értékű lapot tenni, hogy ne én vigyem el az átkot vagy a bennszülött harcosokat? És nem én leszek-e mégis a „nyertes”, aki mindezt elviszi, mert a két nagyobb lap kiüti egymást? Harmadrészt ott a pengeélen táncolás: jó lenne még egy lap a sorozathoz, de még kettővel meg már kiesek/lenullázom a lapokat, stb.

A játékleírás logikus, jól érthető, bár helyenként kicsit túl hosszú a szöveg. Mi nagyon megszerettük a játékot, a rövid előkészületi idő, a gyors játékmenet, a jól adagolt feszültség és igen, a néha kirobbanó nevetés miatt is, amikor valakivel sikerül akarva-akaratlanul kitolni. Mégsincs harag, csak továbblépünk a következő körre, várjuk a következő kincseket, és reménykedünk, hogy nem sújt le ránk az azték/inka/maja/olmék/tolték/csacsapoja istenek átka.



drkiss

Biztos öregszem. Vagy a világ változott ennyit. Nem tetszik, amit látok. Az őserdő lassan kezd olyan lenni, mint egy piac szombat délelőtt. Régebben csak egy-egy régésznek álcázott kincsvadász kockáztatta az életét a vagyonokat érő indián relikviákért, most viszont tucatnyian nyüzsögnek itt, és mind ugyanazt akarják. Ráadásul megjelentek bűnöző alakok is, itt van ez a kínai maffiavezér, gyakorlatilag bármire ráteszi a kezét, amit akar. Az orosz kémnőben nem vagyok biztos, szerintem nem a kincsek érdeklik, a diktátor meg – bár nagyhatalmú, de – olyan buta, hogy azt sem tudja, melyik kincs mennyit ér. Na, mindegy, nekem szerintem nem is velük kell versengenem; elég, ha az indián nyomkeresők besegítenek, és találunk pár, egyenként nem túl értékes darabot, amiket együtt eladva a feketepiacon szert tehetünk egy kis pénzre. Ők talán ahhoz is jók lesznek, hogy kikerüljük a bennszülött harcosokat, bár én jobban félek valami mástól… Az istenek átkától…



Chachapoya

Tervező:
Szöllősi Péter

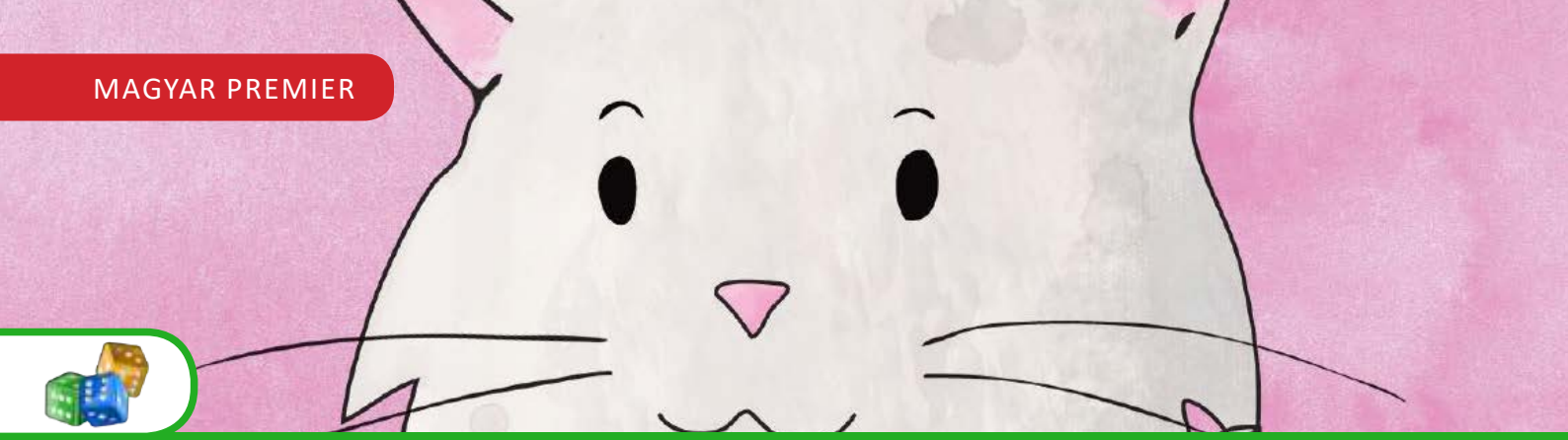
Megjelenés:
2019

Kiadó:
Vagabund

Kategória:
licitálós, sorozatgyűjtős

9+ 2-4 30-45'

VAGABOUND



14+ 2-4 15-30'

ISMERTETŐ

Cat Lady

Macskatulajdonosnak lenni igazi kihívás! Mi nem is terveztük, hogy azok leszünk, de az élet máshogy hozta. Amikor tavaly családi házba költöztünk, pár nap múlva megjelent egy nagyon sovány, koszos, bolhás cica, akit befogadtunk, és ő lett a mi Ernőnk, aki azóta kanapé cica lett. :) A macskák, ahogy Ernőke is, igazi kis ösztönlények, akiknek - a kutyákkal ellentétben - meg kell küzdenünk a szeretetéért. Ehhez persze minden macskagazdi - köztük én is - felhalmoz rengeteg cicajátékot, prémium eledeleket vásárol, hogy kedveskedjen a macseknak, és még így sem biztos, hogy nem tojnak a fejére. A *Cat Lady* kedvestekként a macskatartás egy kis szeletét szimulálja.





A játék tartalmaz különböző kártyapaklikat, ételjelölőket, győzelmi pont jelölőket és egy macska figurát. Először meg kell keverni a kóbor macska paklit, és fel kell fordítani három kártyát. Az egész játék során ez lesz a közös kóbor macska készlet, ebből lehet válogatni, mert a többi kártya visszakerül a dobozba.

A fő paklikból alapos keverés után vegyünk ki 9 lapot, amit 3 sor és 3 oszlop formába helyezzünk le az asztalon, ez lesz kvázi a játéktáblánk. A kezdőjátékos az lesz, akinek a legtöbb cicája van a való életben, de mielőtt elvenné a kiválasztott oszlopból vagy sorból az adott kártyákat, a tőle jobbra ülő játékos lehelyezi a macska figurát egy oszlop tetejére vagy egy sor mellé. A macska itt nem a barátunk, mert ahol ő van, azt a sort vagy oszlopot blokkolja, hacsak nem játszunk ki egy speciális kártyát, de erről majd később.



Ahogy már az előzőekben utaltam rá, úgy néz ki a körünk, hogy kiválasztunk egy sort vagy oszlopot a kártyák közül, és az abban a sorban vagy oszlopban lévő összes kártyát elvesszük, majd a kártya fajtájától függően vagy a kezünkbe, vagy képpel felfelé magunk elé helyezzük. Miután elvettük a kártyákat, a macska figurát abba a sorba vagy oszlopba tesszük, ahonnan választottunk. Ez blokkolja a többieknek azt a helyet. Ezután feltöltjük a hiányzó helyeket kártyákkal.

Milyen kártyákat érdemes gyűjteni, miért jár pont?

A játékban hét kártyafajta található.

» Macskák:

Minden macskakártya más és más színű. Külön tetszik a játékban, hogy a színvakoknak és színtévesztőknek a kártyák bal sarkában feltüntették az adott macska színének kezdőbetűjét is, aminek pár speciális kártya kijátszásával fontos szerepe lehet, például a fekete macskák több pontot érnek, stb.



Minden macskakártyán fel van tüntetve a győzelmi pont, és hogy pontosan milyen fajta ételekből mennyit eszik. Ha a játék során sikerül megetetnünk az adott macskát, akkor a

győzelmi pontot megkapjuk érte. Ha éhesen marad a cica, akkor megbosszulja magát, mert 2 pontot veszítünk macskánként a játék végén.

» Étel:



Ezek után azt gondolhatnánk, hogy jól be kell spájzolni az ételekből, ami lehet csirkecomb, tej, tonhal konzerv vagy dzsóker étel, ami bárminek behelyettesíthető, de a kóbor macskák közül van, aki pont ezt eszi. Semmiképp se jó stratégia az ételkártyák begyűjtése, mert ha a játék végén neked marad a legtöbb felhasználatlan ételed, akkor sajnos pazaroltál, amit -2 ponttal büntet a játék, szóval a mértékre mindenképp figyelj! Amikor ételkártyát veszel el, akkor dobd azt a dobópakliba, és vegyél el cserébe egy ugyanolyan ételjelölőt. Ha van olyan cicád, amelyiknek ez az ételigénye, akkor tedd rá, de a játék során bármikor átteheted az ételjelölőket más és más cicakártyákra.

imádja; ez kb. úgy hat a macskákra, mint a drog. :) Amikor macskamenta kártyát veszel el, akkor helyezd magad elé, és próbálj meg minél többet szerezni, mert egy macskamenta nem macskamenta, tehát 2 pontot veszítesz a játék végén. Ha kettő vagy több mentát zsebelsz be, akkor a macskád olyan extázisba esik, hogy sok-sok pont lesz a jutalmad.

» Macskajátékok:

Na, ebből is jó sok van Ernőkének, de még mindig a csipesz, a zacskó, a doboz és társai a kedvence. Ha ilyen kártyát veszel el, tedd magad elé, és fajtánként próbálj meg minél több nagyobb számú szettet gyűjteni a különböző játékokból, hogy sok pontot kaphass a játék végén.

» Macskariasztó:

A macskariasztó kártya a kezedben marad mindaddig, amíg úgy nem döntesz, hogy használod. A macskariasztó segítségével a macskafigurát áthelyezheted egy másik oszlopba vagy sorba, így a blokkolt kártyákat is elveheted. Ezután a macska oda kerül vissza, ahonnan elvetted.



» Jelmezek:



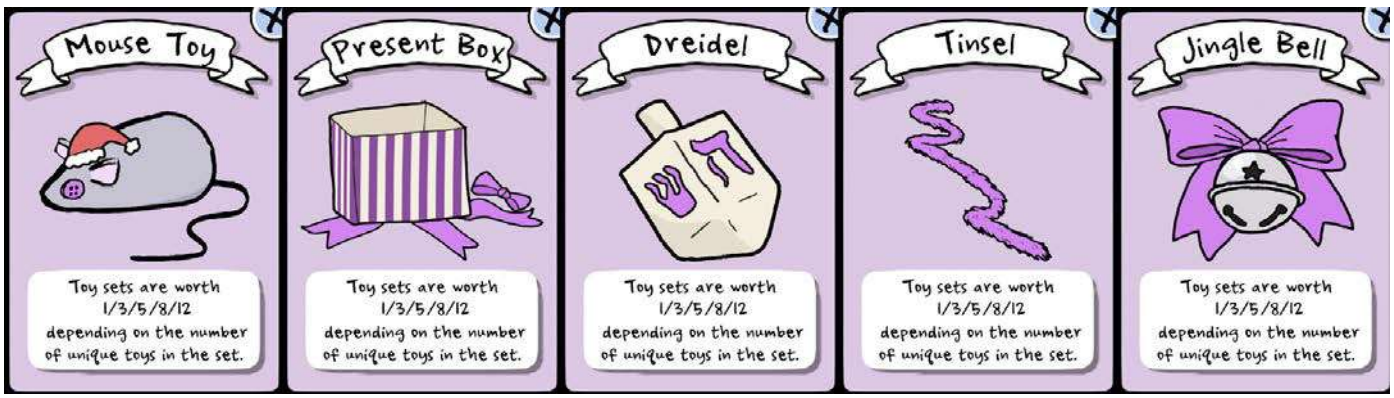
Megmondom őszintén, hogy jelmezbe öltöztetett macskát még nem láttam, és nem is preferálnám, hogy a mi Ernő cicánkat beöltöztessem (szerintem ő sem), de a kártyákon igazán bohókásak a jelmezbe bújtatott cicák, ha az ő arcukon nem is látszik az őszinte mosoly. Ha jelmezkártyát veszel el, tedd magad elé, és ha több van, tedd úgy, hogy a többiek is lássák, mennyi van belőle. Akinek a játék végén a legtöbb jelmezkártyája van, az 6 győzelmi pontot zsebel be, de akinek egy jelmez kártyája sincs, az 2 pontot veszít.

» Elveszett kedvenc:

Az elveszett kedvenc kártyákat felhasználhatod arra, hogy egy kóbor macska kártyához juss. Minden két elveszett kedvenc kártyáért cserébe egy kóbor macska kártyát vehetsz fel.

» Kóbor macska:

Ezek a kártyák ugyanúgy működnek, mint a fő pakliban lévő macskakártyák, tehát őket is meg kell etetni, illetve 2 pontot veszítünk, ha éhesen hagyjuk őket. Abban különböznek, hogy általában vagy nagyon magas pontot adnak, vagy van egy speciális tulajdonságuk; például Borzas cica azt tudja, hogy ha megeteted, akkor a nálad lévő összes jel-



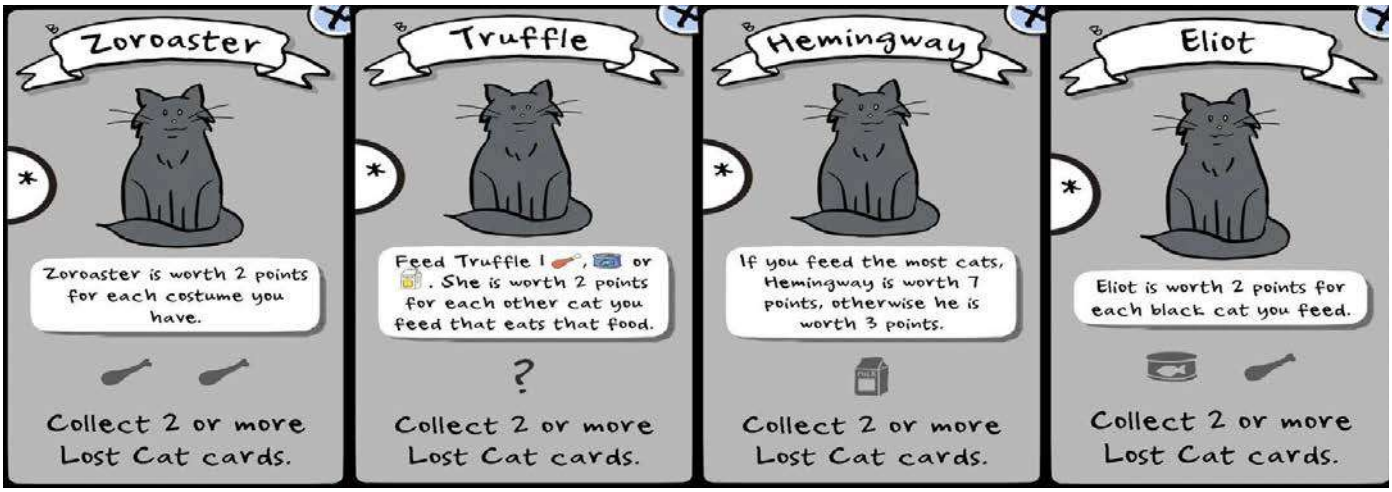
» Macskamenta:

A macskamenta fogalmával az említett Ernő cicánk megérkezésekor találkoztam először. Vettünk neki egy macskamentával bélelt plüss sünit, amitől teljesen bezsongott, és a mai napig

mezért 2 pontot ad, és ha a játék végén neked van a legtöbb kártyád, emellett még a 6 győzelmi pontot is bezsebelheted, és így már egészen magas pontszámra is szert tehetsz.



A játék akkor ér véget, ha nem tudjuk visszatölteni 9-re a lent lévő kártyákat; ezután megnézzük, kinek hány pontja lett, és az lesz a leggondosabb gazdi, ezzel pedig a játék győztese is, aki a legtöbb pontot szerezte.



Összegzés

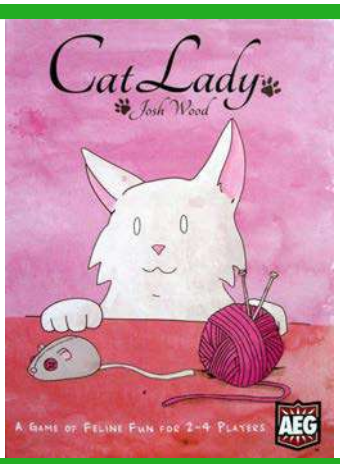
Hát imádom! :) Tudom, ez nem túl objektív megközelítés, de a témából fakadóan nem nagyon tudok objektív lenni, és maga a játék is szuper. Jópofa, rövid, pörgős szettgyűjtögető kártyajáték. A *Sushi Go*hoz vagy a *Sushi Go Party*hoz tudnám hasonlítani, bár itt nincs draftolás, de a szettgyűjtögető része nagyon hasonló. Pl. a macskamenta pontszerzési lehetősége nagyon hajaz a *Sushi Go*ból a gőzgombócéra vagy a jelmez kártya a pudingra, de ez egyáltalán nem von le a játékélményből. Ami a grafikát illeti, eléggé minimalista, nem mondanám csúnyának, de túlzottan szépnek sem. Érdekes, mert a szép grafikájú játékok egyből előnnyel indulnak nálam, de annyira elvitte a téma a játékot számomra, hogy még ez sem zavart. Összefoglalva, nekem és akikkel próbáltam, azoknak is nagyon tetszett, és úgy gondolom, hogy macskatulajdonosoknak kötelező darab.

Besty





Reflexshop



Cat Lady

Tervező:
Josh Wood

Megjelenés:
2017

Kiadó:
Alderac Entertainment Group, Reflexshop

Kategória:
kézből gazdálkodós, szettgyűjtős

14+ 2-4 15-30'





8+ 2-10 15-45'

ISMERTETŐ

LASER

Azzal kezdem, hogy persze játszottam a játékkal a cikk megírása előtt, de konstans érzésem, hogy nem eleget. Vagyis hogy úgy tűnik, hogy bármennyit játszottam volna vele, ez lenne az érzésem. Mert ez egy ilyen játék. A benne lévő kihívás egyszerű, és pont ettől nagyon bosszantó, és emiatt mindig vissza akarsz térni hozzá, mert az az érzésed, hogy még nem játszottál vele eleget. Vagyis a játék jó is, meg addiktív is.



Színek kavalkádja

Ha nagyon röviden akarnám összefoglalni a játék lényegét (amivel persze cseppet kasztrálom is rögtön a cikket), akkor azt mondanám, hogy *Panic Lab* + színkeverés. Hogy ennél mennyivel több, jobb és izgalmasabb, a cikk végére talán már magyarázni sem kell, de addig menjünk végig az alkatrészeken (amik nagyon szép színesek, jegyzem meg halkan), a szabályokon, meg a játékélményen.

Adva van 6 db színkártya, ami megmutatja, hogy a kívánt színt melyik 2 szín keveréséből tudjuk előállítani. Ezt a 6 színkártyát egy nagy körben lerakjuk egyenletesen, szigorúan megadott rendben, mert egy szín mindig a két szomszéd színből keverhető ki. Ezekre rátesszük a nekik megfelelő színes prizma jelölőket. Egy kisebb belső körben lehelyezzük a padlólapkákat, 12 darabot, játékmódtól függően a szürke vagy a háromféle mintás felével felfelé.

Ezekre random felhelyezünk egy-egy színes prizma jelölőt, egy padlólapka kivételével, mert arra meg rátesszük Laser cica (igen, ez a neve) fehér fa figuráját. A pontjelölőket kézközelben tartjuk, a kihívásokat tartalmazó prizmakártyák húzópakliját a kör közepére tesszük. Indulhat a játék.

De mit keres itt egy macska?

A kevésbé tájékozott magyarok és tulajdonképpen az összes külföldi (pl. akik Essenben megvették a játékot) folytonos fejtörésben élhetnek, hogy miért épp egy macska szerepel a játékban. Azt hihetik, hogy a borító cukiságfaktorát emelendő, az eladási mutatókat javítandó került bele a macsek a játékba. De a bennfentesek tudják, hogy ez a játék a Board Game 12 egyik (méghozzá a partijáték kategória) nyertese, amely versenyen a résztvevőknek kiosztott egyendobozban bizony egy macskafigura is volt. Vagyis egyáltalán nem népszerűséghajhászásból van itt egy cica, hanem nyomós oka van. (Megjegyzem, hogy a másik nyertes játék, ami kiadásra került, és ami a következő magazinban kerül bemutatásra, a *Grund* is tartalmaz egy macskafigurát… ugyanebből az okból kifolyólag.)



Mi a cél?

A cél a prizmakártyák teljesítése minél gyorsabban és minél kevesebb lépésből.

Valaki, mindegy, hogy ki, felfordít a prizmakártyák paklijából kettőt, és képpel felfelé a játéktér közepére helyezi. És ekkor mindenki elhallgat. No, nem a borzalomtól, ami a képen látható rajz láttán fogja el a játékosokat, mert ez nem egy Cthulhus játék. Mondjuk ahogy a *Love Letter*t kiadták *Lovecraft Letter*ként, a *Laser* is simán eladható lenne Mérhetetlen Vén tematikával, és egy kis gubbasztó Cthulhu szoborral. De elkalandoztam…

Márpedig itt, ebben a játékban nem lehet elkalandozni, mert itt koncentrálni kell. Azt kell megmondani, hogy hogyan lehet a legkevesebb lépésből létrehozni a két prizmakártyán látható mindkét színt.

Az első fázisban minden csak fejben zajlik, ugyanis a játékosok csak nézhetik a pályát, és fejben kell megoldaniuk a feladványt. Jól látjátok, ez ennyiben hasonlít a *Sárkánytojás* egyik játékmódjának mechanikájára. Aki biztos a dolgában, bemondja, hogy hány lépésre van szüksége a megoldáshoz, majd a többieknek fél percük van ezt alullicitálni. Ha nem tudják, akkor az elsőre licitáló játékos kezdheti el megoldani a célkártyát.

A szín létrehozásának egyik módja a keverés: ekkor az egyik padlólapkán lévő színes bábut odaléptetjük a másikhoz, amelyikkel keverve létrejön a kívánt szín, és a helyére teszünk egy kevert (ezáltal teljesített) színt jelölő prizma bábut a külső körről. Az is fontos viszont, hogy olyan padlómintán jöjjön létre a kevert szín, amit a célkártya megkíván! A két keveredett szín bábuját a játékos megszerezte, és ráteszi a célkártyára. A másik módszer az, hogy a kívánt szín már fent van valamelyik padlólapkán (vagy épp most jött létre egy keverés révén), és simán elvesszük azt; ehhez meg a macskával kell odalépegetni hozzá. Mindkét lépegetésnél lapkáról lapkára kell haladni, és minden lapka egy lépésnek számít.

Aki így teljesítette a célkártyákat, annyi pontot kap, ahány



prizmát levett a folyamatban. Látszik, hogy érdemes tehát inkább keverni a színeket, mert akkor 4 bábut és emiatt 4 pontot kapunk, míg macskával (amelyikkel csak 1 kártya teljesíthető a 2 közül) csak 1 bábut szerzünk, ergo erre csak 1 pontot kapunk a körben.

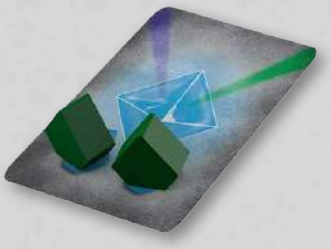
A kör végén visszatöltjük a színkártyákat a külső körben, random feltöltjük a belső kör padlólapkáit, majd felcsapunk újabb 2 prizmakártyát, és indul az újabb kör.

A játéknak akkor van vége, ha valaki elért 15 pontot.

Az előbb említett játékszabályok a versengő változatra vonatkoznak, a kooperatív módban ugyanazok a lépés és a színkeverés szabályai, de itt egyforma szürke padlólapokon játszunk, és itt a macska minden lépése 2 lépéspontba kerül. A célkártyák felfordítása után a játékosoknak fél percük van gondolkodni, majd egyszerre az ujjaikkal mutatják, hogy hány lépésből tudják megoldani a kihívást. Minimum 2 ujjat kell mutatni, hiszen minimum ennyiből lehet 2 kevert színt teljesíteni, de maximum 10 ujjat mutathatnak; ez utóbbi korlátot a szabálykönyv és az emberi anatómia állítja a játékosok elé. Minden körben van egy aktív játékos, és ő azzal a másik játékossal képez egy csapatot, aki ugyanakkora számot mutatott, vagy akit kiválaszt maga mellé, ha nincs ilyen személy. Nekik kettőjüknek fél percük van beszéd és egyéb kommunikáció nélkül (!), felváltva lépve megoldani a feladatot, és ha sikerül, annyi pontot kapnak, ahány lépésből megoldották a feladványt. Ha viszont nem sikerül, akkor a rajtuk kívül álló játékosok kapnak ennyi pontot.



A kooperatív játékmódban jól működő stratégia lehet, hogy a játékosok szándékosan a hosszabb útvonalon közelítik meg a célt, és direkt több lépésből oldják meg a feladványt, hiszen itt nem kell minimalizálni a lépésszámot, csak 2 és 10 között kell maradni. És mivel itt a lépések száma adja a pontok számát, ez a kör végén megszerzett pontokban is kifizetődő tud lenni.



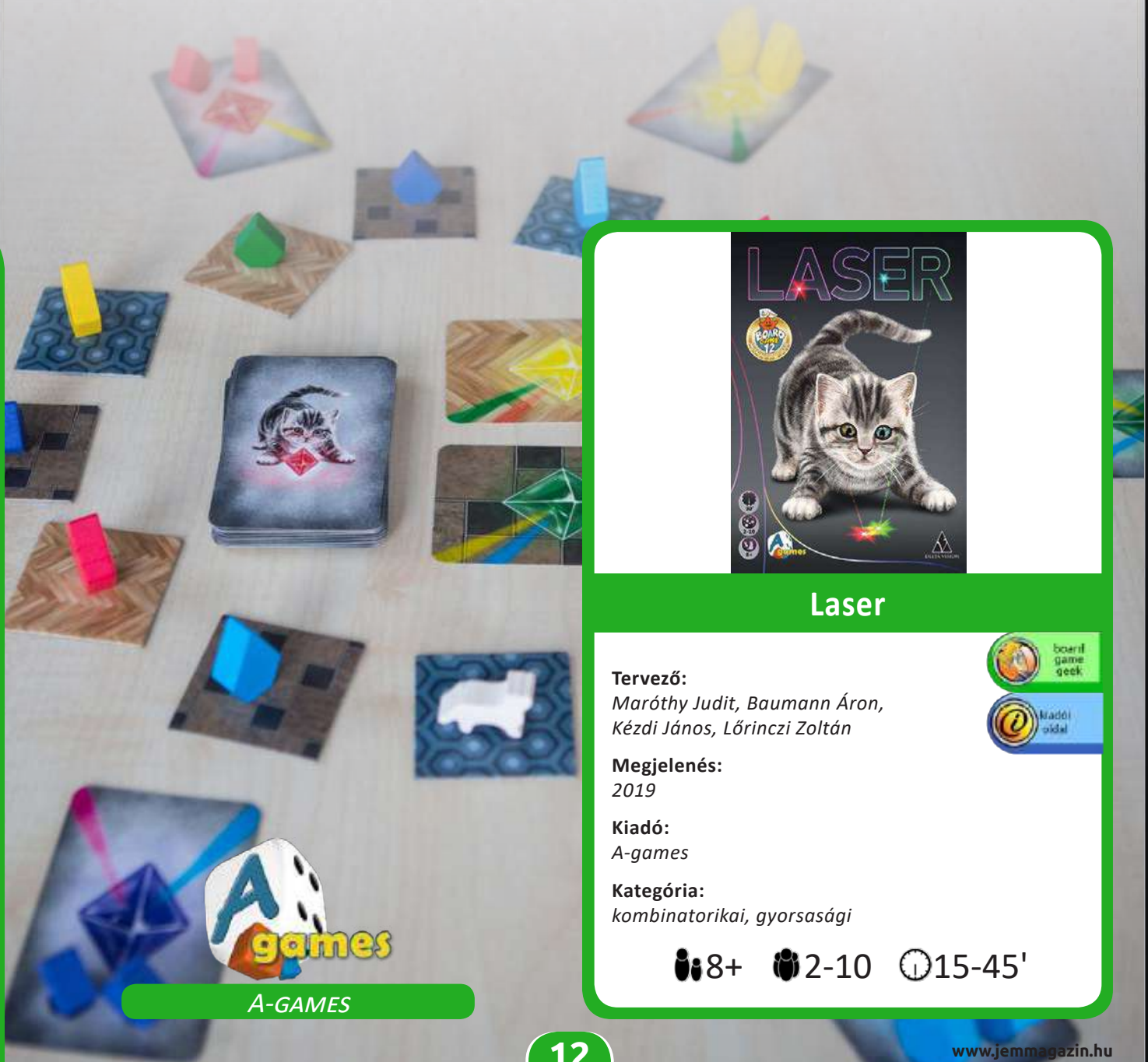
A felesleges lépések tilalmának szabálya (azaz hogy nem mozoghatunk úgy, hogy pl. olyan prizmát vegyünk fel, amire nincs szükségünk, stb.) sem tiltja ezt a megközelítést. Csak kell hozzá egy olyan csapattárs, akinek ugyanígy jár az agya; bár az első kör után már mindenkinek így kezd el járni.

Kétszínű macska

Persze az embernek rögtön eszébe jut a *Panic Lab* játék, de itt azért sokkal többről van szó. Itt nem elég megtalálni a keresett lapkát, a színeket fejben ki is kell keverni, esetleg figyelni kell a padlóra, az időre, arra, hogy melyik irányba induljon a macska vagy a prizma… sokkal komplikáltabb. Viszont ettől nem válik unalmas agyalássá, hanem igenis élvezetes marad, főleg mert a cél a többiek túlszárnyalása időben, lépésszámban.

Mindnyájan ismerjük a macskákat, hogy egy kicsit kétszínűek. De hogy jön ez ide? Ez a macska nem hogy nem kétszínű, de egy sokszínű személyiség, kifejezetten üdítő színfolt a társasjátékok között. Jól nézzétek meg a szemeit a borítón! Mit mond nektek? Próbálj ki! Játssz velem! Én nem tudtam neki ellenállni.

drkiss



Laser

Tervező:
Maróthy Judit, Baumann Áron, Kézdi János, Lőrinczi Zoltán

Megjelenés:
2019

Kiadó:
A-games

Kategória:
kombinatorikai, gyorsasági

8+ 2-10 15-45'

A-games



ISMERTETŐ

10+ 2-4 45-60'

Viktoriánus Lángelmék



A *Viktoriánus lángelmék* két nagynevű tervező, *Antoine Bauza* (*7 csoda*, *7 csoda: Párbaj*, *Takenoko*, *Hanabi*) és *Eric M. Lang* (*Blood Rage*, *Felkelő nap*, *Arcadia Quest*, *Chaos in the Old World*) közös játéka. Amikor leültem a játék mellé, ezt nem tudtam, így nem is voltak elvárásaim a játékkal szemben; talán ennek is köszönhető, hogy jól szórakoztam, bár ez a játék nem üti meg a szerzőpáros legnépszerűbb játékainak szintjét.

Gru a viktoriánus korban?

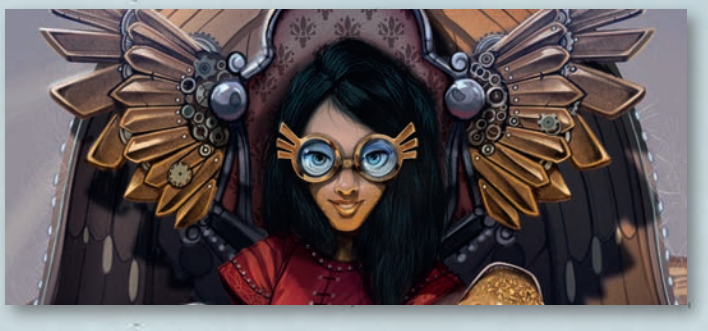
A játékban mindenki egy-egy gonosz tudóst alakít, akik óriási harci gépezeteket akarnak megépíteni, miközben a világ híres épületeit foglaljákn el segédeikkel. Aki a legtöbb gonosztettet hajtja vége, az lesz a játék győztese. Ez a vicces felvezetés meg is alapozza a játék hangulatát. Akinek eddig elmondtam a háttértörténetet, mind mosolyogva ült le a tábla mellé; úgy látszik, gonosz tudóst alakítani egy társasjátékban elég eltérő a megszokottól ahhoz, hogy mindenki érdekesnek tartsa.

A játék a világ öt nagyvárosában játszódik (Washington, Párizs, London, Róma, Moszkva). Ezekre a helyszínekre küldjük el ügynökeinket. Mindenkinek 5 ügynöke van, mind az 5 más-más képességgel rendelkezik. Az ügynökkártyákat megkeverjük, és a kupacunk legfelső ügynökét – mint egy húzópaklit – megnézve, játékossorrendben, egyesével tesszük le a városokra, képpel lefelé. Ha egy városban már három ügynök van, akkor a játék félbeszakad, megfordítjuk az ügynök kupacot, vagyis a legutolsónak lehelyezett ügynök kerül legalulra, és felülről lefelé kiértékeljük az ügynököket.



Minden ügynök megkapja az adott helyszín zsákmányát. Párizsban egy tudóst kapunk; a tudósokkal extra akciót hajthatunk végre: egy tudóst visszarakva a készletbe a már használt, képpel felfelé lévő ügynökök közül is lehet választani, két tudóssal két ügynököt lehet lerakni egymás után, három tudóst visszaadva pedig bármely épület elvehető a tábláról, függetlenül a tűzerőnk nagyságától.

Rómában egy Da Vinci kódex jelzőt kapunk, ami egyrészt győzelmi pontokat ad, másrészt, ha már öt tudást összegyűjtöttünk, akkor az ügynökeinkből mi választjuk a következőt, nem pedig csak a legfelsőt rakhatjuk le. Moszkvában tűzerőt kapunk, amely ahhoz kell, hogy el tudjunk foglalni egy épületet abban a városban, ahol tartózkodunk. Az épületet a megfelelő ügynök segítségével akkor tudjuk elfoglalni, ha nagyobb vagy egyenlő a tűzerőnk, mint a titkosszolgálaté. Ugyanis mindig, amikor valamelyik játékos elfoglal egy épületet, akkor a titkosszolgálat éberebb lesz, és növelni kell eggyel a tűzerejét, tehát a későbbi épületek elfoglalásához egyre nagyobb tűzerőre lesz szüksége a játékosoknak.



Londonban és Washingtonban alkatrészeket kapunk a gépezetünk megépítéséhez. Minden gonosztevő a saját gépezetét építi; ezek különböző részekből állnak össze, és ezek a részek változó számú és arányú rézlemezt és csavart igényelnek. Ezek a gépezetek kicsit olyanok, mint amilyeneket a Wild Wild West című filmben is láthattunk. Mindegyik gépezetrész megépítésével kapunk valami pluszt (győzelmi pontokat, több tudósunk lehet, két pontos Da Vinci kódexeket vehetünk el, stb.).



Gonosztevők, a világ öt nagyvárosába gyülekezzetek!

Most, hogy láttuk, mit kapunk az öt nagyvárosban, nézzük, mit tud az öt ügynökünk. Az egyik ügynök kétszer kapja meg az adott város zsákmányát, a másik ügynök elveheti az adott helyszínre felhelyezett küldetéskártyát. A játék kezdetén minden helyszínre felhelyeztünk egy-egy kártyát, és ha a játékos ezt az ügynököt küldi oda, és a kártyán feltüntetett feltételeknek megfelel (pl. ha elég nagy a tűzereje, megépített a gépezetből egy részt, elfoglalt már egy épületet, stb.), akkor elveheti a kártyát, amely majd győzelmi pontot ér a játék végén.

A Tüzér ügynökünk tudja elfoglalni a városban az egyik épületet, ha a tűzerőnk nagyobb, mint a titkosszolgálaté, mint ahogy azt korábban írtam. Minden városban négy épület van, ezek közül három mindegyikben azonos (gyár, egyetem, kohó), de minden városban van az adott város híres épülete (a római Colosseum, a párizsi Eiffel-torony, a washingtoni Fehér Ház, a londoni Big Ben és a moszkvai Vaszilij Blazsennij székesegyház). Ezek az épületek mind egy-egy szépen kidolgozott miniként vannak jelen a játékban. Ezek a kis épületek nagyon jól néznek ki, feldobják a játék kinézetét, igaz, különösebb funkciójuk nincs, lapkákkal is tökéletesen pótolhatók lennének, de nem lenne a játék kiadója a ***CMON***, ha nem pakolnának bele pár minifigurát.





A Mérnökünk akciója a nálunk lévő gépezetlapkán van feltüntetve, sőt, ha a gépezetünk megfelelő részét megépítjük, akkor akár két-három akciót is végrehajthatunk egyszerre a Mérnökkel. Például a Vörös Kraken gépezetnél a Mérnök elvehet egy Da Vinci kódexet, és ha megépítettük a megfelelő részeket, akkor még egy tudóst, illetve egy koponyát is kapunk, ami két pontot ér a játék végén.

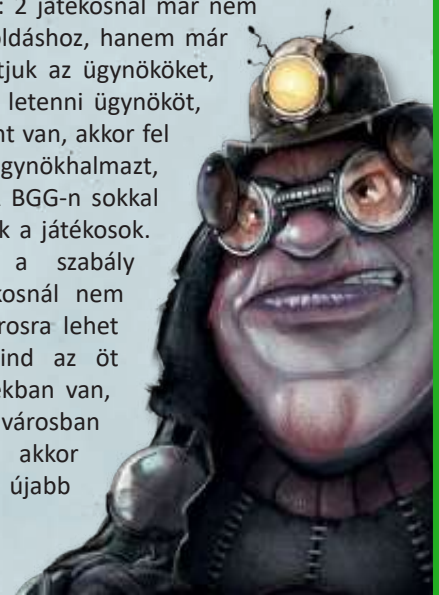
A legérdekesebb ügynökünk a Szabotőr, akinek az a különleges képessége, hogy az alatta lévő ellenfél ügynök speciális képességét blokkolja. Sok interakció nincs a játékban, de a többi játékos Szabotőre mindig rossz pillanatban kerül elő. Hiszen mindenki képpel lefelé rakja le az ügynökét, és így nem tudhatjuk, hogy a sajátunkat nem pont egy másik játékos Szabotőrére raktuk-e rá. Jót mosolygunk, amikor a mi Szabotőrünk akadályozza meg a másik játékos ügynökének tevékenységét, persze nem ennyire széles a mosolyunk, amikor minket akadályoznak, de ez már csak egy ilyen játék.

Játékvariációk 2-4 főre

A játék addig tart, amíg a Titkosszolgálat tűzereje el nem éri a 12. szintet (vagyis 2 játékosnál 12, 3 játékosnál 13, 4 játékosnál 14 épületet foglaltak el a játékosok), vagy valaki megépíti a teljes gépezetét. A játék végén minden elfoglalt épület két pontot ér, minden megszerzett koponya is két pontot ér, a Da Vinci kódexek és a küldetéskártyák a rajtuk feltüntetett pontokat érik, illetve a gépezet megépített részei annyi pontot érnek, amennyi fel van tüntetve rajtuk.

A *Viktoriánus lángelmék* nem egy korszakalkotó játék, de jól működik. Könnyű megtanulni, könnyű játszani, könnyedebb családi játéknak minősíteném; körülbelül annyira összetett, mint egy *Century*, *Tokaido* vagy *Keltis*. A minik nagyon jól néznek ki, a játék alkatrészei mind jó minőségűek, a minik inzertje is jól használható.

A játékot 2-4 fővel lehet játszani. Maga a szabály elég fura megoldásokat kínál kevesebb játékosszámnál: 2 játékosnál már nem kell három ügynök a feloldáshoz, hanem már két ügynöknél is felfordítjuk az ügynököket, ha pedig valaki nem tud letenni ügynököt, mert minden ügynöke lent van, akkor fel kell fordítania egy olyan ügynökhalmazt, ahol van egy ügynöke. A BGG-n sokkal jobb megoldást javasoltak a játékosok. 4 játékosnál minden a szabály szerint történik, 3 játékosnál nem öt, hanem csak négy városra lehet ügynököt lehelyezni. Mind az öt város természetesen játékban van, de ha már legalább négy városban tartózkodik ügynök, akkor csak ezekre helyezhető újabb



ügynök, az ötödik városra nem. Ez utóbbira majd csak akkor, ha már egy városban összejön a három ügynök, és azok feloldásra kerültek. Ezután természetesen bármelyik városra rakható már ügynök, amíg újból négy városban nem lesznek ügynökök. Két játékosnál pedig ugyanez a szabály, de ott három városba lehet ügynököket küldeni. Nekünk ez a játékvariáció jobban bejött, több az interakció a játékosok között, élvezetesebb a játék.

Mint mondtam, nem ez a játék a két nagynevű társasjátéktervező legjobb játéka, de egy szórakoztató családi játéknak tökéletesen megfelel. A témája egyedi, a játék jól néz ki, és a játék mechanizmusa is jól működik. Mindenkinek ajánlom, aki szeretne egy kicsit Gru bőrébe bújva gonoszkodni a világban.

maat



A viktoriánus kor nevét az angol Viktória királynőről kapta, aki 1837-től uralkodott 1901-ig. A közel 64 évig tartó királysága miatt az ükunokája, a jelenleg is uralkodó II. Erzsébet mögött – aki közel 68 éve uralkodik – a második leghosszabb ideig uralkodó angol koronás fő volt. Róla nevezték el az angol 19. századot viktoriánus kornak, amelyet az angol történészek az Egyesült Királyság fénykorának tekintenek. Ez volt az ipari, kulturális, politikai, tudományos és katonai változások kora, amikor az Egyesült Királyság a világ vezető ipari hatalmává vált; az a kor, amely alatt a Brit Birodalom tovább terjeszkedett. Ennek során a birodalom területe megháromszorozódott, és elérte a 25 900 000 km²-t, fennhatósága alá összesen 410 millió ember tartozott. Viktória királynő még életében nemzeti szimbólummá vált, és úgy tekintettek rá, mint a szigorú erkölcsi elvek megtestesítőjére. 1840-ben házasodott össze unokatestvérével, Albert szász-coburgi és gothai herceggel. Kilenc gyermekük és 34 unokájuk közül 26 a kontinens különböző országainak uralkodói és nemesi családjaiba házasodott be. Ezzel érdemelte ki Viktória királynő az „Európa nagyanyja” becenevet.





Viktoriánus Lángelmék

Tervező:
Antoine Bauza, Eric M. Lang

Megjelenés:
2019

Kiadó:
CMON, Delta Vision

Kategória:
kártyavezérelt, munkáslehelyezős

10+ 2-4 45-60'



12+ 2-6 60-120'

ISMERTETŐ

PARLAMENTARY

NEM GONDOLTAM VOLNA, DE ÖSSZESEN 146 VÁLASZTÁSI TÉMÁJÚ TÁRSASJÁTÉK TALÁLHATÓ A BOARDGAMEGEEK ADATBÁZISÁBAN. EZEK DÖNTŐ TÖBBSÉGE AZONBAN TOTÁLISAN ISMERETLEN, MINDÖSSZE KÉT OLYAN JÁTÉK VAN, AMI NEMCSAK ISMERT, HANEM ELISMERT IS: AZ *1960: THE MAKING OF THE PRESIDENT*, AMI KENNEDY ÉS NIXON CSATÁJÁRÓL SZÓL, ILLETVE A *DIE MACHER*, AMI PEDIG NÉMETORSZÁGI PÁRTOK VÁLASZTÁSI KÜZDELMÉRŐL. VAJON 147-EDIKKÉNT KÉPES LESZ *BERA NÁNDOR* NEMRÉGIBEN MEGJELENT JÁTÉKA, A *PARLAMENTARY* KITŰNNI A TÖMEGBŐL? (AZ, AKINEK KEVÉS IDEJE VAN, NE IS OLVASSON TOVÁBB, A VÁLASZ A FENTI KÉRDÉSRE A NEM.)



A LÉNYEG RÖVIDEN

A *PARLAMENTARY* egy 2 - 6 fő számára készített "Taktikai Party játék" (!, a játékszabály hátoldaláról loptam ezt a kifejezést), amelyben a játékosok pártot alapíthatnak, kormányra kerülhetnek, törvényjavaslatokat indítványozhatnak, lejárathatják ellenfeleiket, illetve újságokban, tévétársaságokban és cégekben szerezhetnek befolyást, hogy ezeket politikai ellenfeleik ellen fordítsák. A játék célja, hogy a tied legyen a legnépszerűbb párt.

JÁTÉKMECHANIKA

A *PARLAMENTARY* fő mechanikája a mázli: vagy kockadobással, vagy egy utoljára a *TWISTER*ben látott pörgettyű segítségével dől el szinte minden a játékban, amiért népszerűséget nyerhetnek vagy veszthetnek a játékosok. Ez már az előkészületeknél elkezdődik: mindenki addig dob a nyolcoldalú kockával, amíg legalább 4-et nem kap eredményül, majd felhúz ennyi politikust a politikuspakliból. Az első politikus lesz a pártvezető, a második a szóvivő, a többiek pedig a szakpolitikusok. A politikuskártyák abszolút nem kiegyenlítettek, leginkább a gyerekkoromból ismert autóskártyákra emlékeztetnek: van köztük 1-2 Ferrari és Lamborghini szintű, a többség Opel vagy Volkswagen, és van néhány Trabant- vagy Wartburg-szerű borzadály is. Ugyanis minden politikusnak van valamilyen szakpolitikai pontszáma, illetve külön képessége, ha ő a pártvezető vagy a szóvivő. A politikusok minimum 1, maximum 3 szakpolitikában lehetnek képzettek, 1-től 8-ig terjedő szintben.



Az előkészület következő lépése a játék talán legviccesebb része; a párt nevének a meghatározása. Ekkor 3 paklból kell húzni, amelyek lapjain 1-1 névtöredék található - ezekből áll össze a párt neve, mint pl. Kereszténydemokrata Szociális Mozgalom vagy Anarchista Örökség Szövetség. A pártnévnek játéktechnikai szerepe is van, ugyanis minden névtöredék pontokat ad valamilyen típusú szakpolitikában (pl. energiapolitika, belpolitika, stb.).

Harmadik lépésben a nyolc- és a négyoldalú dobókockákkal kell dobni, ugyanis a két dobás szorzata határozza meg a kezdeti népszerűséget - itt a különbség akár már 32-szeres is lehet. Ráadásul az lesz a kormánypárt, aminek a legnagyobb a népszerűsége, így a speciális miniszterkártyák is őt erősítik.

A 4 lehetséges akció közül a leggyakrabban használt a mozgás, aminek során egy négyoldalú dobókocka segítségével határozzuk meg, hogy a játékos melyik mezőre léphet. Miután ezt megtette, végre kell hajtania az adott mező hatását (ez volt az alapja az 1960-ban megjelent sikerjátéknak, a *GAZDÁLKODJ OKOSAN!*-nak is):

» Politikai akció: Húz egy politikai akció kártyát, és vagy valami szerencsés, vagy valamilyen szerencsétlen dolog

történik vele.

» Média: Húz egy 1-től 3-ig terjedő erejű médiakártyát.

» Cég: Húz egy 1-től 3-ig terjedő erejű cégkártyát.

Fentieken kívül még van néhány speciális mező is, amikből csak 1, esetleg 2 van a táblán.

A mozgáson kívül 3 másik akció is van a játékban:

» Politikus húzása

Ha még nincs 8 politikusa a játékosnak; ha már van, akkor lecserélheti az egyik politikusát.

» Törvényjavaslat benyújtása

A játékosok a támogatók és ellenzők táborára oszlanak, összeadják a releváns politikus-, párt- és miniszterkártyákon levő szakpolitikai pontjaikat, majd az eredményhez hozzaadják a nyolcoldalú kockával elvégzett dobás eredményét, így döntve el, hogy megszavazták-e a javaslatot, vagy sem. A győztesek népszerűsége nő, a veszteseké csökken.

» Lejáró kampány

Egy konkrét politikus ellen kell indítani. A kampány kezdeményezője összeadja a médiakártyákból származó pontjait, hozzáadja a nyolcoldalú kockával elvégzett dobás eredményét, és ezt veti össze a megtámadott hasonló értékével. Ha sikeres a kampány, a politikust el kell dobni, és helyette újat húzni.

Hogyan győzhetünk?

Mázlival, más nem is nagyon kell hozzá. Amikor az első játékos körbeér a táblán, véget ér a játék. Ekkor mindenki összeadja a szakpolitikusi pontjait, hozzáadja a népszerűségéhez, eldönti, hogy melyik másik játékos ellen mozgósítja médiaerejét, illetve cégei segítségével még némileg javít saját pontszámán - majd az nyer, akinek a legtöbb pontja van.

Ennyi az egész?

Természetesen nem! A speciális mezők még újabb szabályokat rejtenek, amik ismertetésétől azonban eltekintek.

Értékelés

Játékélmény: Hozzávetőleg 30 éve játszottam utoljára a *Gazdálkodj okosan!*-nal. A *Parlamentary*nek sikerült visszaidéznie a ‘80-as éveket!

Újrajátszhatóság: A játéktábla mezői fixek, egyedül a kártyák nyújtanak változatosságot.

Stratégiai/taktikai mélység: Nincs jelen.

Taníthatóság/bonyolultság: Az óriási szerencsefaktorhoz képest meglehetősen bonyolultak a szabályok.

Játékosok közti interakció: Magas, alkalmi szövetségek formálódhatnak és bomolhatnak fel körről körre.

Kinek ajánlom: Választási bulin ünneplő vagy szomorkodó politikusoknak, illetve egymás szívatását élvező, jókedvű baráti társaságoknak.

Kinek nem ajánlom: Gamereknek, a bonyolult szabályokat nem kedvelő alkalmi játékosoknak, sértődőseknek, akik nem bírják, ha szövetségeseik hátba szúrják őket.

Sarruken



Parlamentary

Tervező:
Bera Nándor

Megjelenés:
2019

Kiadó:
Keller & Mayer

Kategória:
kockadobós, dobj és lépj

12+ 2-6 60-120'



Keller & Mayer

ISMERTETŐ - PARLAMENTARY



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





12+ 1-4 30-60'

GHOST STORIES

ANTOINE BAUZA NEVE LEGINKÁBB A 7 CSODA JÁTÉK KAPCSÁN VÁLT KÖZISMERTTÉ, DE PERSZE AZÓTA IS TÖBB NÉPSZERŰ JÁTÉKOT KÉSZÍTETT (TAKENOKO, TOKAIDO, HANABI, 7 CSODA: PÁRBAJ). A GHOST STORIES MINDEZEKET MEGELŐZTE IDŐBEN. EZ A JÁTÉK VOLT AZ EGYIK LEGKORÁBBAN MEGJELENT MŰVE, ÉS EZZEL MÁR OLYAN JÁTÉKOT TETT LE BAUZA A TÁRSASJÁTÉKOS ASZTALRA, AMELY MEGMUTATTA, HOGY ÍGÉRETES TÁRSASJÁTÉK TERVEZŐ, NEM MELLESLEG EZEKET AZ ÍGÉRETEKET AZÓTA TELJESEN BE IS VÁLTOTTA.



A TÍZEZER MÉRFÖLDES UTAZÁS IS EGYETLEN LÉPÉSSEL KEZDŐDIK

Ez egy kooperatív játék, amely egyedi történetével azóta is kitűnik a társasjátékok közül. A játék sztorija szerint Wu-Fenget, a kilenc pokol urát legyőzték, és hamvait egy apró kínai falu mellett temették el. Ám újra éledezik, és inkarnációja már közelít szegény mit sem sejtő falusiak felé. Szerencsére négy taoista harcos-szerzetes áll őrt az élők és holtak birodalma között, és minden tudásukat latba vetik, hogy Wu-Fenget és bandáját visszazavarják az örök sötétségbe.

A játékosok ezeket a szerzeteseket fogják alakítani, és céljuk, hogy a faluban felbukkanó negatív szellemek támadását visszaverve megmentsék a falut és így a világot a pusztulástól.

A falu 9 négyzet alakú lapkából áll, amik 3x3-as elrendezésben kerülnek az asztal közepére véletlenszerűen. A négyzet minden oldalára a négy karakter színével megjelölt játékostáblák kerülnek, még akkor is, ha a játékot kevesebb, mint négy fő játssza. Minden játékostáblán megtaláljuk a karakter egyedi képességeit. Jó ötlet, hogy a tábla kétoldalas, így eldönthetjük, hogy egy adott játékban melyik képességet szeretnénk használni. A játékostáblákon továbbá három-három hely van a kísértetkártyáknak, így akár 12 kísértet is támadhatja a falut egyszerre, és bizony ilyen pillanatok elő is fordulhatnak játék közben.



A játékosok bábuikat a falu közepére rakják, és a választott nehézségnek megfelelően összeállítják a kísértet paklit. Mint a kooperatív játékoknál megszoktuk, van lépése a játékosoknak, és van a játéknak is köre, amely során valamely nehézséggel kell szembenéznünk. Itt stílusosan Jin és Jang fázisnak hívják a két részt. A Jin fázisban jönnek az ártó szellemek. Ha az aktív játékos tábláján

van egy szellemfigura – amely egyébként a Sikoly film gonoszára emlékeztet –, akkor az lép egyet előre. Két lépés után eléri a falut, és az ott lévő falulapka kísértetjárta lesz. Ekkor átfordul a másik oldalára, és így nem használható a képessége, míg vissza nem fordítjuk. De vannak kínzó szellemek is, ilyenkor az átok kockával dobunk, és elszenvedjük a büntetést. Ha van helyünk, akkor jön mindig egy újabb szellem. Ha már nem tudunk új szellemet lerakni, akkor csi jelzőt veszítünk, amelyből eleve kevés van; ez egyben életerő, és vészhelyzetben segítséget ad. És bizony lehetséges, hogy a szellem már játékba kerülésekor valami aljasságot követ el ellenünk, amit végre kell hajtanunk, így simán előfordul, hogy egyszerre három-négy szellem is felkerül egy körben.



Egyszerűbb meggyújtani egy gyertyát, mint átkozni a sötétséget

Ezután jön a Jang fázis, amikor a szerzetesek cselekednek. Ennek során mozoghatnak a 9 falulapkán (nem kötelező, maradhatunk egy helyben is), majd kérhetjük azon falusi lakos segítségét, ahol tartózkodunk (például egy kísértetjárta lapkát visszafordítunk az aktív oldalára, egy csiért eldobhatunk egy kísértetet, Buddha szobrot vehetünk el, amit ha lerakunk egy üres helyre, akkor az oda érkező kísértetkártya nem kerül játékba, stb.). Vagy ha egy kísértet melletti falulapkán vagyunk, akkor megküzdhetünk a kísértettel. Ehhez tao kockákkal kell dobni, illetve tao jelzőket adhatunk be. Ha sikerül legyőzni, a kísértet kikerül a játékból, és időnként jutalmat is kapunk, ha nem sikerül, nem történik semmi, viszont akkor ennyi volt az akciónk.



A játékot csak úgy nyerhetjük meg, ha legyőzzük Wu-Feng inkarnációját, amelyet a pakli utolsó tíz lapja fölé kell behelyezni, azaz előfordulhat, hogy akár 45 szellemet is le kell küzdenünk, akik maguk is nagyon erősek, azaz nehéz legyőzni őket, míg végre szembenézhetünk a főgonosszal. Itt jutunk el ahhoz, ami miatt többen bírálják a játékot, vagyis azt, hogy nagyon nehéz győzni. Sokan szeretik a kihívásokat, viszont frusztrálónak találják, hogy sok esetben esély sincs a győzelemre, olyan gyorsan kikap az ember még kezdő szinten is. A játékot elveszítjük, ha minden szerzetes meghal, vagy ha már négy falulapka lesz kísértetjárta, vagy ha elfogy a szellempakli, és az előzőek mellett még nem győztük le Wu-Fenget. Nehéz győzni, de nem lehetetlen, ezért a *Ghost Stories*ban jól át kell gondolni minden lépést, és nagyon jól kell használni a szerzetesek képességeit, hogy győzelmi esélyünk legyen.

Száz nyílból csak egy talál célba

A játékmenete egyszerű, akár fél – egy óra alatt le is játszható. Sokan élvezik a kihívásokat, és ha már a rémálom és pokol fokozat is könnyen megy nekik, akkor a kiegészítővel tovább lehet nehezíteni a játékot. A játék annyira gyorsan pörög, hogy a vereség is elég könnyen elfogadható, hiszen rögtön jöhet az új játék. A játék nagyon hangulatos, így sokan szívesen ülnek le mellé. Emlékszem, lányomnak és barátnőinek éveken keresztül a nyaralás elengedhetetlen kelléke volt a *Ghost Stories*. Hatalmas partikat nyomtak, és nagyon élvezték, a Balatonra nem lehetett elindulni *Ghost Stories* nélkül. Bár feltűnően sokszor nyertek, így nem biztos, hogy mindent jól játszottak; és itt jutunk el a játék másik hibájához, vagyis hogy a szabálykönyve elég zavaros, sokszor merül fel kérdés a játék során, ami miatt a BGG-t kell tanulmányozni, szóval csak a szabályból nem könnyű a játékot megtanulni.

Igazából azonban az egyetlen nagy hibája, hogy a legjobb három-négy fővel játszani. Ezért is szoktak sokan, ha ketten játszanak, két-két szerzetest irányítani. Bár ez nem szükséges, de tény, hogy négyen a legjobb a játék, és talán akkor a legkönnyebb győzni is, már ha ennél a játéknál egyáltalán lehet könnyű győzelemről



beszélni. Ha kevesebben játsszuk, akkor is természetesen minden szerzetes táblája játékban van, és kapunk tokeneket is, amelyeket felhasználva tudjuk használni körünkben más szerzetes képességét.

A játék alkatrészei nem kiemelkedőek, de jó minőségűek, a funkciójukat tökéletesen betöltik. A grafikák – köszönhetően az illusztrátornak, *Pierô*nak – gyönyörűek, hangulatosak; olyan képi világot hozott létre, amely tökéletesen illik a játék hangulatához. Aki szereti az egyedi hangulatot árasztó, komoly kihívásokat nyújtó kooperatív játékokat, az mindenképpen próbálja ki a *Ghost Stories*t.

maat

Az alcímek kínai közmondások.





Ghost Stories

Tervező:
Antoine Bauza

Megjelenés:
2008

Kiadó:
Repos Production

Kategória:
akcióválasztós, kézből gazdálkodós

12+ 1-4 30-60'



10+ 1-4/5 90'

ISMERTETŐ

ROLL PLAYER

MIKOR ELŐSZÖR HALLOTTAM A *ROLL PLAYER*RŐL, NAGYON IZGATOTT LETTEM. AZTÁN MIUTÁN MEGNÉZTEM RÓLA PÁR BEMUTATÓT, OLVASTAM RÓLA PÁR RÖVID VÉLEMÉNYT, KIHÚZTAM A BESZERZÉSI LISTÁMRÓL. ELTELT NÉMI IDŐ, ÉS ÚGY ALAKULT, HOGY EGY KEDVEZŐ PILLANATBAN ALKALMAM NYÍLT GYAKORLOTT JÁTÉKOSOKKAL KIPRÓBÁLNI. MEGTETSZETT-E? LÁSSUK!



„CSAK KIEGGEL!”

Ezzel a mondattal tették le elém a dobozt. Szeretem a kiegészítőket, de erőltetni nem szoktam őket. Azt pedig kifejezetten kerülöm, hogy egyből egy teljes szettet teszteljek. De olyan határozottak voltak a társak, hogy ellenkezni sem tudtam. Lelövöm a poént, ez a játék annyira megtetszett, hogy be kellett szereznem egy saját példányt. Szigorúan kiegészítővel (*MONSTERS & MINIONS*), mert beláttam magam is, hogy nélküle nem lenne kedvem újra elővenni. Így, bár nem ez a szokásunk, most csak a kiegészített játékról lesz szó.

EGY KOCKA, KÉT KOCKA, SOK KOCKA

A kockadraft mechanikát már nem kell bemutatni, jobbnál jobb játékok képviselik a zsánert. Itt egy masszív zsáknyi színes kockát kapunk, aminek már a látványa, tapintása is nagyon impresszív. De ne szaladjunk ennyire előre! A *ROLL PLAYER* egy karaktergenerátor. Ha valaha játszottál D&D-t, vagy valami egyéb szerepjátékot, akkor azért már sejted, miről lesz szó, de ha nem, akkor sem lesz nehéz megérteni. Adott egy csupasz lény, mondjuk egy elf. A szerepjáték kezdete előtt ezt a vázat felruházzuk tulajdonságokkal, képességekkel, meghatározzuk a jelleme főbb vonásait, fegyvert, páncélt, egyéb hasznos holmikat adunk a kezébe, sőt, kijelöljük rövid és hosszú távú céljait. Szóval életet lehelünk bele. Ez a karaktergenerálás. Általában egy játék akkor kezdődik igazán, amikor a karakter elkészült. Ezzel szemben a *ROLL PLAYER* ott végződik!



Tehát adott egy játékostábla, ez lesz a karakter. Sok-sok faj közül választhatunk. Ezen a táblán van hat sor a hat alaptulajdonságunkkal, mint erő, ügyesség, stb. Minden tulajdonság mellett három kockának alakítottak ki helyet. A játék elején párat feltöltünk (szigorúan balról jobbra), majd

körönként egyet hozzáteszünk. Amikor minden hely betelt, a játék véget ér, és jöhet a pontozás.

Az előkészületek során mindenki kap egy (a kiegészítőben kettő) kártyát, aminek mindkét oldalán van egy-egy karakter osztály, mint harcos, tolvaj, varázsló stb. Ebből egyet kell választania a játékosnak. Ez a lap egyrészt ad egy speciális képességet, másrészt meghatározza az egyes tulajdonságok célszámát. A játék során arra kell törekedni, hogy az adott sorokban lévő kockák összege a célszámnak megfelelő legyen a végelszámoláskor. Háromféle cél létezik: a legegyszerűbb, amikor egy értéket legalább el kell érni; nehezebb, ha egy intervallumban kell maradni; és legnehezebb, amikor pontosan teljesíteni kell egy kellően magas értéket.



Kapunk még egy színekre vonatkozó kártyát is. Ez hivatott a háttértörténetünket meghatározni, bár itt a tematika már nem jön át túlzott mértékben. A lényeg, hogy ez a lap minden tulajdonságsorra meghatároz egy kockahelyet, ahová ha egy megadott színű kockát sikerül odavarázsolnunk, akkor győzelmi pontokat kapunk.

Van még ezen kívül egy, a készülő karakter jellemét meghatározó lap, ennek működését később ismertetem.

A kockadraft és a fejlődés

Az alapjáték nagyon egyszerű. Az asztalra kikerül a játékosszámnál eggyel több számozott kezdeményezéskártya. A kezdőjátékos pontosan ennyi kockát húz, dob velük, majd a számozásnak megfelelő növekvő sorrendben elhelyezi a kockákat. Az egyforma értékeknél ő dönti el, hogy melyik szín melyik kártyára kerüljön. Ezután, szintén a kezdő játékossal kezdve, sorban mindenki elvesz egy kockát és a hozzá tartozó kártyát.

A kockát mindenki behelyezi a játékostáblája egyik tulajdonságához. Attól függően, hogy melyik sorba került a kocka, a játékosnak lehetősége van egy akció végrehajtására is:

- Megfordíthat egy kockát a tábláján az ellenkező oldalára;
- Felcserélhet két kockát a tábláján;
- Növelheti vagy csökkentheti egy kocka értékét;
- Újradobhat egy kockát;
- A jellemkártyán lévő jelölőt egy lépéssel elmozdíthatja;
- Kaphat egy jelölőt, amellyel az adott körben egy pénzzel kevesebbért vásárolhat.

Ezután mindenki a kiválasztott kezdeményezéslapjának megfelelő sorrendben végrehajthat egy akciót a piac területén. Ide minden körben új kártyák kerülnek, melyek a következők lehetnek:

- Fegyverek, ezek különböző értékes passzív tulajdonságokat adnak;
- Páncélok, melyekből szetteket gyűjtve lehet győzelmi pontokhoz jutni;
- Készségek, amelyek speciális plusz akciót adnak;
- Sajátosságok, vagyis alapvetően célkártyák, amelyek teljesítése esetén győzelmi pont kapható;
- Tekercsek, melyek egy egyszeri előnyt adnak.

Az adott lapok egy kevéske aranyba kerülnek, melyet a bankba kell befizetni. Az arannyal való okos gazdálkodás alapvető fontosságú eleme a játéknak. Aranyhoz többféle módon is hozzájuthatunk. A legegyszerűbb, bár egyben a legfájdalmasabb módja, ha a vásárlás helyett egy lapot a dobópakliba helyezünk, ezért két arany jár. Szintén két aranyat ér, ha sárga kockát választunk és helyezünk a táblánkra, illetve egy arany a jutalma annak, aki egy tulajdonságsorának utolsó pozíciójába tesz le kockát. Ez kezdetben nehéz ügy, mivel a kockákat szigorúan balról jobbra kell a sorokba letenni. Szintén egy arany a jutalma annak, aki a kezdeményezéslapok közül a középsőkből választ, azaz nem a legnagyobbat és nem is a legkisebbet. Előbbi a legmagasabb kockaértéket, utóbbi a leggyorsabb kezdeményezést adja, de pénzt nem.



Amikor mindenki befejezte a vásárlási fázist, a kör véget ér. A kezdőjátékos jelölő tovább vándorol, a kezdeményezéslapok visszakerülnek középre, új kockákat helyezünk el rajtuk, és a piacra is új lapok kerülnek.

A szörnyeteg és a talpnyalói

A kiegészítővel kerül a játékba egy főellenség és számos kisebb szörnyeteg. A főellenség végig látható ugyan (és persze partinként változik), de megküzdeni vele csak a játék végén, egy utolsó külön fázisban lehet. Addig csak a kisebb szörnyek ellen próbálkozhatunk. Aki vadászatra kíván indulni, az a piac fázisban kénytelen kihagyni a vásárlást.

A szörnypakli legfelső, felcsapott lapja mutatja az aktuális levadászható lényt. A harc kockadobással történik. Minden játékos alanyi jogon egy darab hatoldalú harci kockát kap. A felcsapott lény határozza meg, hogy további kockák hogyan szerezhetőek. Ez lehet az a feltétel, hogy hány adott színű kockája

van már a táblán a játékosnak, vagy egy adott sorban hány kockája lett már lehelyezve, vagy valami ennél furfangosabb kitétel. Néhány egyéb lap is képes további harci kockát adni.

A csata nagyon könnyed. A játékos a kockákkal dob, az értékeket összeadja, majd összeveti a szörny kártyán látható bónusz szintekkel. A szörny mindig alul marad a harcban, ám nem mindegy, milyen mértékben sikerült odacsapni. Egy "éppen csak eredmény" sérülést is okoz a támadónak, míg egy magas érték sok különböző jutalmat is adhat. A legfontosabb cél azonban az XP (tapasztalati pont) gyűjtése, amit kis kék kockácskák szimbolizálnak, illetve a fő szörnyre vonatkozó információ megszerzése.



Minden fő szörnyetegnek van egy saját paklija, benne háromféle kalandlappal: helyszín, akadály és támadás. Az előkészületek során minden típusból egyet kisorsolunk, és képpel lefelé a szörny mellé tesszük. Az a kalandozó, aki a harc során kellően magas értéket tud dobni, jutalmul megtekintheti az egyik kártyát, ezzel tudomást szerezve arról, hogy a végső csatában milyen módon juthat további harci kockákhoz. Az a játékos, aki az utolsó nagy ütközetig nem ismeri meg ezen kártyák valamelyikét, még akkor sem juthat harci kockához, ha egyébként teljesítené a kártya feltételeit. Érdekes megoldás, könnyed, jól nyomon követhető, de elegendő feszültséget is behoz a játékba.

Ha már szóba került az XP, fedjük fel a hasznát is. Egy XP elköltésével a harcok során tudunk egy kockát újradobni. Három XP-vel egy további harci kockát szerezhetünk, természetesen a csata megkezdése előtt. Ha sebesülést szenvedtünk el a harcok során, azt két XP elköltésével tudjuk gyógyítani. Öt XP segítségével pedig a kocka elhelyezés fázisban egy további tetszőleges, a kockákhoz kapcsolódó akciót tudunk aktiválni. Nem olcsó, de nagyon hasznos.

A jellemkártyáról ejtsünk pár szót még. Ez egy háromszor hármas rácsot mutat, melynek egyes négyzeteiben negatív győzelmi pont, míg más helyeken semmi vagy pozitív pont található. A játék elején mindenki leteszi egyik kis színes jelölőjét a kártya közepére, hogy aztán lehetőleg a legmagasabb pontszámig mozgassa a játék során. A mozgatást az egyik tulajdonság akcióval tudjuk kiváltani, illetve bizonyos kártyák utasítanak mozgatásra. A készségkártyák használatához a jelölőnek olyan pozícióban kell állnia, hogy a kártyán jelölt irányba mozdulni tudjon.



Harcra fel, győzni kell!

Amikor az utolsó kör lezárul, eljön az idő, hogy megbirkózzunk a főellenséggel. Mindenki megkapja a kezdő harci kockáját, majd attól függően, hogy ismeri-e az adott kalandlap tartalmát, további kockákhoz juthat. A fő szörnyetegen több siker kategória van, melyek közül a nehezebbek igazán sok pontot adnak.

Ha mindenki letudta az utolsó harcot, jöhet a pontszámolás. A tulajdonságsorokat össze kell hasonlítani az osztálykártyán lévő célokkal, és a sikeresekért felírni a pontokat. Ezek jellemzően 1-4 pontot hoznak. A háttértörténet-kártya által jelölt pozíciókban lévő kockák színegyezéséből is felírjuk a pontokat. Aki mind a hat sorban teljesíti a célt, hat pontot kap, ami ebben a játékban soknak számít. Jöhet még a jellemkártya pontja, a célkártyák pontjai és persze a főszörny. Akinek a legmagasabb a pontszáma, megnyerte a játékot.



Na, tetszett?

Naná! A játék telitalálat. Pedig elsőre tényleg húzódoztam. Kicsit nekem a doboz is taszító volt, a fekete háttéren a semmitmondó karakterek nem hoztak lázba. A grafika egyébként nem rossz, egyes pontokon kifejezetten jó (a szörnyek!), míg más részeken rémesen unalmas (páncélok, fegyverek). Az összkép azonban kellemes. Az anyagminőség kiváló.

A szabályait viszonylag gyorsan el lehet regélni. Nagyon szeretem azokat a játékokat, amelyeket lehet lazán, kis figyelemmel is játszani, illetve ráfeszülve, a finom részleteket kibontogatva agyalni. A *Roll Player* pont ilyen. Aki csak egy jót akar szórakozni, az egyszerűbb stratégia mentén játszik, próbál minél nagyobb értékű kockákat szerezni, a sorokat kirakni, esetleg színekre figyelni, a sok ilyen-olyan lap nézegetése helyett vidáman szörnyeket csapkodni. És még ha a csapat fele így is áll hozzá, nem rontja el annak a mókáját, aki ennél kifinomultabban próbálja a győzelmi pontokat maximalizálni. Ne tévesszen meg senkit a látszat, van ebben a játékban bőven mélység!

Ha negatívumokat akarunk mondani, akkor elsőre persze a kockákból fakadó nagyfokú véletlen faktor jut eszünkbe. Ahol kocka gurul, ott bizony a csalódottság is felbukkan. A jó eredményhez kell némi szerencse, de ennyi csak az izgalmat fokozza; aki ügyes, az látszólag rossz dobásokból is kihozhatja a maximumot. Sokkal kellemetlenebb, hogy bár a tervezők próbáltak a piacra kerülő kártyák időzítésével ügyeskedni, valójában minden partiban van olyan pillanat, amikor a piacon felbukkanó lapok az adott fázisban már feleslegesek, vagy nehezen kihasználhatóak, esetleg csak egy típusba tartoznak. Nem katasztrófa a dolog, a játék ettől még szép kerek, pici szépséghibával.

Az alapdoboz négy fővel, míg a kiegészítővel már öt kalandozóval játszható. Bár ketten is működik a játék, azért jelentősen gyengébben muzsikál. Nekem akkor tetszett igazán, amikor öten ültük körbe.

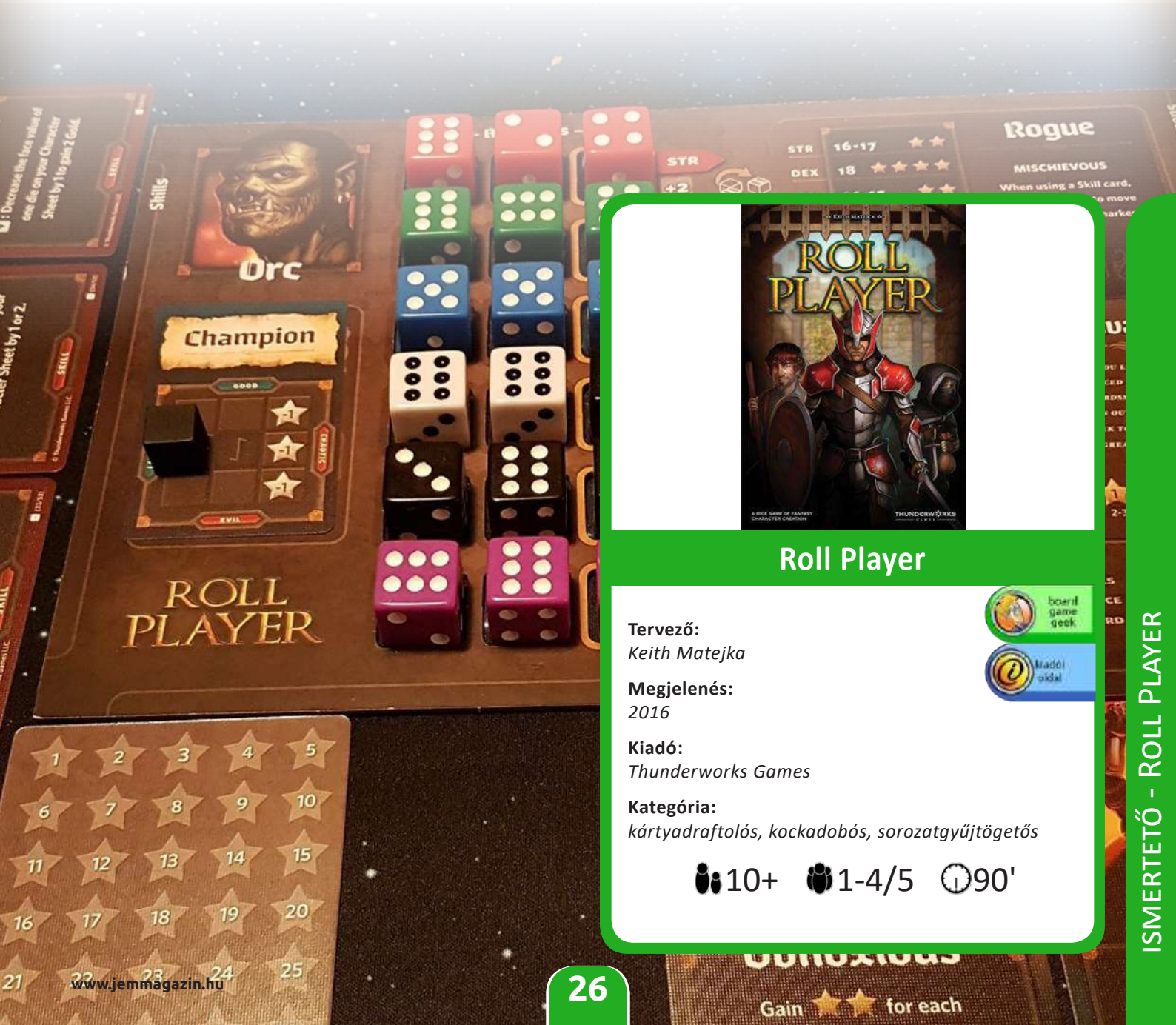
Szívesen mondanám, hogy ez a játék mindenki polcán elfér, futás megvenni. Sajnos azonban egy nagy hátránya mégis van a *Roll Player*nek: az ára. Az alapdoboz még éppen az „ennyit megér” határán mozog, de ahogy a bevezetőben is mondtam, a kiegészítő kötelező hozzá, azzal viszont már fájóan sokba kerül. Szóval nincs más esély, figyeljétek a csere-bere csoportokat, és ha megjelenik egy példány féláron, raboljatok rá, ahogy én is tettem.

Lássuk a társak véleményét!

Vivi: A játék jól visszaadja a szerepjátékok hangulatát, hogyan lesz egy bénán kidobott karakteredből egy félisten a végére. Szerepjátékos múlt nem feltétel, mindenkivel lehet játszani. Nem túl kompetitív, szépek a komponensek, és a hossza is tökéletes.

Gábor: Ismerős az érzés, amikor rengeteg időt beleölsz a karakteredbe, hogy jó legyen a háttértörténet, optimálisak a statisztikák, majd egy játék után vagy esetleg játék nélkül megy a süllyesztőbe a megálmodott hős? A *Roll Player* tökéletesen visszaadja a karakteralkotás hangulatát, és ha a nosztalgikus élmények nem lennének elegendőek, a könnyű és szórakoztató játékmenet biztos magával ragad.

Kolos



Roll Player

Tervező:
Keith Matejka

Megjelenés:
2016

Kiadó:
Thunderworks Games

Kategória:
kártyadraftolós, kockadobós, sorozatgyűjtögetős

10+ 1-4/5 90'



10+ 2 30-40'

ISMERTETŐ

TROIA

HARCI ALAPOKRA FEKTETETT KÉTFŐS JÁTÉK TÉMÁJAKÉNT SOK MINDENT EL LEHET KÉPZELNI, ÍGY JÁTSZÓDHAT A SZTORI AZ ÓKORBAN, A KÖZÉPKORBAN, A GYARMATOSÍTÁS KORÁBAN, VALAMELYIK VILÁGHÁBORÚBAN, ESETLEG AZ ŰRBEN. AHHOZ KÉPEST, HOGY MELYIK KORSZAK ADJA A JÁTÉK KERETTÖRTÉNETÉT, NAGY TERE VAN A TEMATIKUS ELEMEK, JÓPOFA MEGOLDÁSOK, JÁTÉKOT SZÍNESÍTŐ APRÓSÁGOK BEÉPÍTÉSÉNEK. A *TROIA*, AMELYIK - MINŐ MEGLEPETÉS! - A TRÓJAI HÁBORÚ TÖRTÉNETÉT VETTE KIINDULÓPONTNAK, SZÉP PÉLDÁKKAL SZOLGÁL EZEKRE A TEMATIKUS ELEMEKRE, MÉG ÚGY IS, HOGY HA JOBBAN MEGNÉZZÜK, VALÓJÁBAN NEM IS EGY KLASSZIKUS HARCI JÁTÉK.

ARMA VIRUMQUE CANO

Az alaptörténet mindenkinek ismert, remélem, legalábbis ismert kell, hogy legyen (gimnázium I. osztályos irodalom!). Azért fussunk végig rajta: feleség elszeretése spártai királytól, görög bosszúhadjárat Trója ellen, sikertelen ostrom, görög trükk (faló!), Trója pusztulása, menekülés - a folytatáshoz lásd Róma megalapítását, stb. Hogy, hogy nem, a nagy klasszikusokkal (Homérosz, Vergilius) egybehangzóan pont akkor érünk oda mi is Trójába, amikor a faló épp készülőben van. És mivel kétfős a játék, kitalálható, hogy kik alkotják a két oldalt. Persze, hogy a görögök és a trójaiak.

Az alap felállás tökéletes lenne egy aszimmetrikus játékhoz, de mégsem ez a helyzet, mindkét oldal teljesen ugyanolyan feltételekkel vág neki a harcnak, és bár a győzelem eléréséhez mást kell teljesíteni, a nyerés nem könnyebb egyik oldalnak sem.

A két játékos a játéktérre helyezi a táblát, amelyen két fő terület van: egy az isteneknek, egy a harcosoknak. Az isteneket ábrázoló 6 lapkát random felhelyezzük az istenek mezőire, a harcosokat pedig felrakjuk a tábla megfelelő felén a középső csíkra, ami a harctér. Ettől a csíktól a tábla széle felé van egy-egy sáv a védekezésre, egy-egy másik pedig a saját területre, ami már gyakorlatilag a tábla széle. A trójaiaknál ez a vár, a görögöknél ez a tenger a hajókkal.





Minden játékos kap egy saját paklit, amiből felhúz 2 lapot, ezzel az előkészületeknek vége. Mint a valóságban, mindig a görög játékos kezd.

TROIAE QUI PRIMUS AB ORIS

A játékosok felváltva kerülnek sorra, és két akció közül választhatnak egyet: kijátszanak maguk elé kártyákat, vagy felhúznak két kártyát. Fontos, hogy a játékos a köre végén nem húz lapot, az egy külön akció, de azzal el is ment a köre.

A kártya kijátszásánál az a cél, hogy az isteneket áldozatok bemutatásával a magunk oldalára állítsuk, és így megnyerjük a csatát. Minden istenség mellett van egy szám, és minden istenség lapkáján van egy szimbólum. A játékosnak úgy kell kijátszania a kártyalapokat, hogy annyi szimbólumot rakjon le, amennyit a szám mutat, és abból legalább az egyik az istenség saját szimbóluma legyen. Az egymással szemben ülő játékosok számára két, pont ellenkező irányban növekvő számsor mutatja az istenség jelölők értékét, tehát ami az egyik játékosnak a legdrágább, az a másiknak a legolcsóbb, és fordítva. Amikor a játékos kijátszotta az istenség által igényelt szimbólumokat mutató kártyát vagy kártyákat, az istenség jelölőjét kiemeli a



sorból, és a magához legközelebbi helyre teszi. Ezáltal ugyanez az istenség a következő körben számára a legdrágább helyzetbe került, a másik játékosnak pedig elérhetetlenné vált. Jópofa megoldás a csiki-csuki elkerülésére.

Mindennek a manővernek a célja kettős: egyrészt attól függően, hogy az előírt áldozatot kizárólag az istenségnek megfelelő szimbólummal teljesítettük, vagy vegyesen, más szimbólumokkal együtt, az istenségnek megfelelő harcost 2, illetve 1 lépéssel léptethetjük az ellenfél oldala felé; másfelől minden istenség ad valamilyen bónuszt, amit ez után a lépés után ki lehet használni, pl. Zeusz felhúzat 2 kártyát, Hermész egy harcost egy mezővel mozgat, stb.



Italiam, fato profugus, Laviniaque venit

A kártyákkal végrehajtott áldozatok hatására a harcosok tehát előre-hátra fognak mozogni a táblán, attól függően, hogy melyik istenségnek áldoztunk, azt milyen szimbólumokkal teljesítettük, és hogy melyik játékos akarja éppen mozgatni valamelyik figurát. Apropó, minden harcos mindkét oldalhoz tartozik, nincsenek saját figurák; csak az számít, hogy melyik sávjában állnak a játéktérnek.

Mit akarunk elérni ezzel? Azt, hogy legalább 2 harcos(unk) az ellenfélhez legközelebbi sávon álljon, mert akkor jogosultak vagyunk egy újabb cselekményre (szándékosan nem mondom, hogy lépésre, mert ez nem lépés lesz): elkezdhetjük megvalósítani a saját győzelmi feltételünket. Ez mindkét játékosnak eltérő, de egyforma nehézségű.



Ez a győzelmi feltétel pedig elég tematikusra sikeredett, és nagyon ötletes is egyúttal. A görög játékosnak 4 kártyából össze kell állítania a legendás trójai falovat, méghozzá úgy, hogy amikor 2 harcosa a másik játékos oldalán van, maximum egy kártyát letehet maga elé, ezzel építve a cseles hadigépet. Ehhez természetesen kell, hogy a kezében legyen egy olyan kártya, amin a faló egy része (egy negyede) látható, az áldozásra használt kártyákon felül, így előre kell tervezni az akciókat, nehogy ott álljon az ember 2 harcossal és 0 kártyával, mert az ellenfél biztosan nem várja meg, hogy ez az állás megmaradjon, és ki fogja tolni az ellenfél harcosait a saját hazai sávjából. A trójai oldalt képviselő játékos feladata is tematikus, neki le kell jutnia a görög hajókig, amit egy jelölőnek a tábla oldalán való léptetésével követünk nyomon. Neki is négy lépésből kell elérnie a győzelmet, itt viszont minden esetben egy megadott feliratú kártyát kell még pluszban eldobnia, ami lehet Párisz vagy Hektor, az utolsó lépésben pedig mindkettő.

Amelyik játékos előbb eléri a saját győzelmi feltételét, azonnal megnyeri a játékot.

LITORA, MULTUM ILLE ET TERRIS IACTATUS ET ALTO

Mitől tart (vagy esetleg húzódik el) ez a játék 5 percnél tovább? Egyfelől attól, hogy ha sikerült egy faló elemet lerakni vagy egy lépést tenni a görögök felé a jelölővel, az említett 2 harcos visszalép a tábla középső sávjába, tehát újra kell kezdeni azok (vagy másik figurák) előre mozgatását. Nem nehéz kiszámolni, hogy a győzelemhez legalább 4-szer kell elérni, hogy a másik fél saját sávjában tartózkodjon 2 harcosunk. És még kell, hogy legyen nálunk plusz kártya is, és ahogy a játék halad, egyre kevésbé mindegy, hogy milyen az a kártya. Másfelől attól tud elhúzódni egy parti, hogy a játékosok megrettennek arról, hogy egy-két harcos elindult a sávjuk felé, és ahelyett, hogy ők is előre mozgatnának egy másik harcost, elkezdik inkább az ellenfélét visszamozgatni. Ez a defenzív játékstílus eredményezheti azt, hogy a harcosok oda-vissza csoszognak a sávok között, de sosem érik el, hogy egyszerre ketten legyenek a túloldalon, és hogy elindulhasson végre a győzelmi feltételek „összerakása". Ebből a csapdából csak egy offenzív stílus jelenthet kiutat, és gyorsíthatja meg a játék végének eljövetelét.

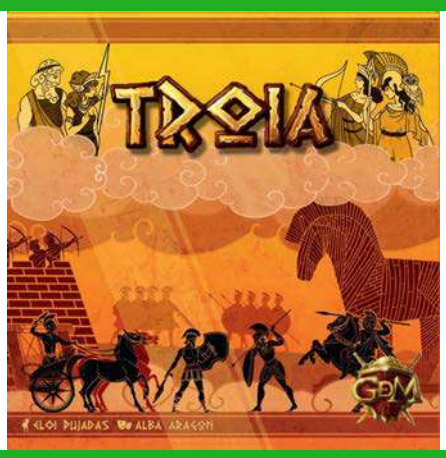
VI SUPERUM SAEVAE MEMOREM IUNONIS OB IRAM

Az a fura helyzet állt elő, hogy ezt az esseni újdonságot nagyon kevésszer játszottam, viszont kb. 50-szer tanítottam az idei TJÜ-n, és láttam, ahogy mások játsszák. Egyértelműen nagy kedvenc volt a játék a JEM magazin asztalain, volt visszatérő vendégünk is, és sokaknak megtetszett a téma, majd utána a mechanika.

Nem tagadható persze, hogy a téma „elviszi" a játékot, tehát enélkül valószínűleg nem lett volna annyira kapós, de emiatt dicsérjük meg a kiadó és a szerző (akitől a *Shikoku* játékot már bemutattuk a magazinban) jó választását. A játékélményt – ahogy írtam is – nagyban befolyásolja, hogy ki milyen lelkülettel áll neki a harcnak. És bár valóban nem egy klasszikus harci játék, de ahhoz, hogy nyerjünk, elengedhetetlen legalább egy minimális harci szellem és bátorság, hogy a harcosokat az ellenfélre küldjük. És ha jól csináljuk, újrajátszhatjuk a történelmet, vagy ki tudja, akár más végkimenetelt is adhatunk a legendás háborúnak.

Az alcímek idézetek Vergilius: Aeneis című művéből.

drkiss



Troia

Tervező:
Eloi Pujadas

Megjelenés:
2019

Kiadó:
GDM games

Kategória:
kézből gazdálkodós, harci

10+ 2 30-40'



10+ 2 25'

ISMERTETŐ

CLAIM

MIT TESZ A NÉP, HA A KIRÁLY ÖRÖKÖS NÉLKÜL HAL MEG? CSATÁZIK, ÉS ÚJ KIRÁLY VÁLASZT. GYAKORLATILAG EZ TÖRTÉNIK A *CLAIM* CÍMŰ ÜTÉSVIVŐS KÁRTYAJÁTÉKBAN IS, SOK-SOK CSAVARRAL ÉS RAFINÁLTSÁGGAL. ÁLLÍTSD MAGAD MELLÉ A TÖBB FAJHOZ TARTOZÓ CSALÁDOK TÁMOGATÁSÁT, ÁLLÍTSD ŐKET CSATARENDBE, ÉS SZEREZD MEG ÍGY A TRÓNT! DE LÁSSUK, MINDEZ HOGY TÖRTÉNIK A JÁTÉKBAN!

A játék két szakaszból áll: egy Toborzás és egy Támogatók megnyerése fázisból. Mindkét játékos 13-13 lappal kezdi a játékot. A húzópakliból középre felcsapjuk azt a lapot, amiért megy a küzdelem. A kártyák a következő fajokból tevődnek össze: kobold, törpe, élőhalott, lovag, gonosz képmás. Minden fajnak más és más a képessége, ez alól kivételt képeznek a koboldok.

» Lovagok:

Ha kobold után játsszuk ki, legyőzi a koboldot, annak értékétől függetlenül.



» Élőhalottak:

A kijátszott élőhalott kártyákat nem dobjuk ki az 1. fázisban, mint a többi fajkártyát, hanem ezek az ütés győztesének pontozó paklijára kerülnek.



» Törpék:

A 2. fázisban az ütés vesztese begyűjti az ütésbe tett összes törpét és a pontozó paklijára teszi. Az ütés győztese továbbá begyűjti az ütésbe tett összes nem törpe kártyát.



» Gonosz képmások:

Ez a nemzetség dzsókernek tekintendő. Gonosz képmás akkor is kijátszható, ha amúgy a játékos tudna a hívott színnek megfelelő lapot is kijátszani. Ha második lapként kerül kijátszásra, akkor olyan nemzetségűnek tekintendő, mint amilyen a kihívott kártya, és így megfelel a nemzetség követése szabálynak. A gonosz képmás, mint dzsóker nem örökli a másolt nemzetség képességét.



Toborzás

„Ütésvivős módszerrel” szerzünk lapokat, tehát mindig van egy hívó lap, aminek az értékénél nagyobbat kell tennie az ellenfelünknek, de számít a megadott faj is, mert ha nem abból a fajból tesz le nagyobb értékű kártyát, akkor nem az övé a kártya akkor sem, ha magasabb az értéke. Ettől van pár kivétel, amire kitérek később. Fontos, hogy kötelező kijátszani a kezedből azt az adott fajt, amit a hívó játékos letett, akkor is, ha kisebb az értéke. Ezek a kártyák a dobópakliba kerülnek, a felcsapott lapot pedig a győztes képpel lefelé vagy felfelé a kártya fajtájától függően maga mellé teszi. A vesztes játékos a húzópakliból húz egy lapot, és ő is képpel lefelé vagy felfelé leteszi maga elé. Ez addig megy, míg mind a 13 kártya el nem fogy a kezünkből. Most következik a második fázis.



Támogatók megnyerése

A második szakaszban kerülnek elő a Toborzás fázisban megszerzett kártyáink, amikért folyik a küzdelem. A Toborzás fázisban lévő szabályok ebben a fázisban is érvényesek, tehát ugyanazt a fajt kell tennie a másiknak, amit a hívó rakott, illetve ugyanabból a fajból magasabb értékű kártyával viszi el. A lényeges különbség, hogy ebben a szakaszban mindkét lap a nyerteshez kerül, és képpel felfelé az adott nemzethez teszi úgy, hogy látható legyen, összesen hány kártya van már nála az adott fajból. Ezt játsszuk mindaddig, amíg elfogynak a kártyák.

Naaa, ki a király?! :)

A játéknak akkor van vége, ha az utolsó kártyát is kijátszottuk a kezünkből. Ezután megszámoljuk, hogy hány kártya van az egyes fajokból a pontozó paklinkban.

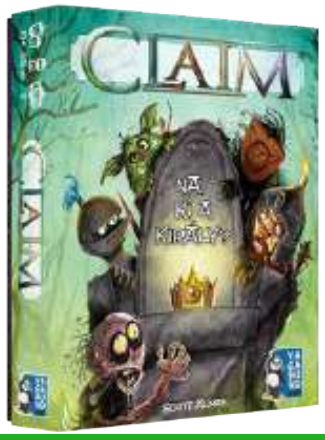


Akinek egy fajából több kártyája van, az nyeri el a nemzetség támogatását. Döntetlen esetén azé lesz a szavazat, akinél az adott fajból a legmagasabb értékű lap van. Az lesz a győztes és ezzel az új király, aki legalább három nemzetség szavazatát megszerezte.

Összegzés

A *Claim* egy pörgős, 2 személyes kártyajáték jópofa *Mico* grafikákkal. Nagyon tetszik, hogy minél nagyobb az értéke egy kártyának, annál félelmetesebb az adott faj grafikája. Az újrajátszhatóságát növeli, hogy megjelent hozzá pár új pakli is. Az egyik ilyen a *Claim 2*, ami új fajokat hoz a játékba, a *Maps*, ami helyszíneket ad a játékhoz, és a *Magic*, ami varázstárgyakkal segíti a játékosokat, továbbá van a *Claim*nek és a *Claim 2*-nek pocket verziója is, amit utazás közben akár a vonaton is, vagy bárhol előkaphatunk, és játszhatunk vele.

Besty



Claim

boardgamegeek

Kiadói oldal

Tervező:
Scott Almes

Megjelenés:
2017

Kiadó:
White Goblin Games, Vagabund

Kategória:
ütésvivős, pontgyűjtős

10+ 2 25'

VAGABOUND



6+ 2-5 30'

ISMERTETŐ

AFRIKALAND

MAGYAR SZERZŐK ÉS MAGYAR KIADÓK JÁTÉKAIRÓL MINDIG ÖRÖM BESZÁMOLNI; ÍGY VAN EZ A MOSTANI JÁTÉKKAL IS. AZ *AFRIKALAND* *KOMZÁK ADRIENN*-NEK ÉS KIADÓJÁNAK, A *LENGE GERLÉ*NEK A 2018-AS JÁTÉKA, AMI VICCES CÍMADÁSBAN KÖVETI AZ ELŐDÖKET, A *FIRKALAND*OT ÉS A *CSÚSZKALAND*OT. A KIADÓ NEM ÁLLT MEG EGY SIKERES JÁTÉKNÁL; MÁR KAPHATÓ A *BAGOLYTANODA* ISKOLAI KVÍZJÁTÉK IS, AMIRŐL A MAGAZIN EGYIK KÉSŐBBI SZÁMÁBAN FOGUNK SZÓT EJTENI.

PÁRDUC, OROSZLÁN, GORILLA, MAKÁKÓ BAMBUSZNÁD, MAJOMKENYÉRFA, KÓKUSZDIÓ

A játék előkészületeként a rendelkezésre álló 70 db útkártyát felfedezetlen oldalukkal felfelé fordítva kialakítunk egy pályát, amit a játékosoknak a játék során be kell járniuk. A kiinduló- és a célpontot is egy-egy hotelépület jelzi.

A játékosok a bábuikat a kiinduló hotellapkára teszik, majd egymás után sorra kerülve dobnak a két kockával, és eldöntik, hogy vagy az egyik, vagy a másik kocka értékének megfelelően, vagy a kettő összege alapján lépnek előre, de választhatják azt is, hogy nem mozdulnak a helyükről. A kockadobás lelépése után az érkezési mező lapkát felfordítják (ha az még felfedezetlen volt), és végrehajtják az ott talált akciót. Ha a lapka már fel volt fordítva, természetesen akkor is végrehajtásra kerül az ottani akció.

Az egyenes és kanyar útszakaszok felfedezésre váró, másik oldalán az alábbiakat találhatjuk:

állatok: jutalomlépést adnak, vagy ritka esetben arra kényszerítenek, hogy lépjünk visszafelé az eredeti haladási irányunkhoz képest

» Gyümölcs: A játékos elvehet egy gyümölcskártyát.



» Bennszülöttek: Ha bead egy gyümölcskártyát, a játékos újra dobhat 2 kockával.

» Mocsár, vulkán: A játékos kimarad egy dobásból.

» Helikopter: A játékos vagy azonnal átmehet egy másik felfedett helikoptermezőre, vagy elvehet egy helikopterkártyát, amit beadhat, hogy a mocsár vagy vulkán hatását kivédje, és mégse maradjon ki egy körből.

» Dzsip: A játékos újra dobhat 2 kockával.

» Csimpánz: A játékos újra dobhat 1 kockával.

Az útelágazás útszakaszokból 4 található a játékban; ezekre lépve a játékos elvehet egy afrikai nevezetességet ábrázoló kártyát, amelyekből 4 különfélét tartalmaz a játék.



Szavannák, fekete nők Ó-ó-ó, Afrika!

A játékot az nyeri, aki összegyűjti a 4 különböző nevezetesség kártyát, és beérkezik a célpontot ábrázoló hotelbe. Nagy gratula a játék tervezőjének, hogy 4 olyan nevezetességet választott, amelyek ismerete nem szokványos, de amelyeket az általános műveltség részeként mégis illene tudni elhelyezni a fekete kontinens térképén. A célba beérni csak pontos dobással lehet, ebben, és más vonatkozásaiban is a játék hasonlít a szintén magyar fejlesztésű *Magyar népmesék* társasra.





A játéknak van egyszerűsített és haladó játékvariációja is, illetve pálya tippeket, javaslatokat lehet találni a kiadó honlapján. Sőt, egy egész kis játékos közösség szerveződött már a játék köré, akik beküldik és megosztják a saját maguk által kreált pályákat.

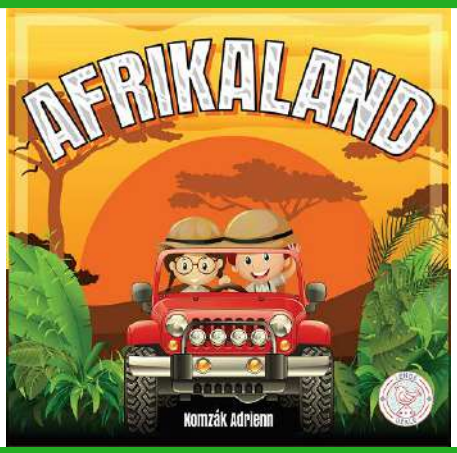
Az *Afrikaland* egy egyszerű, gyors és hangulatos, kedves játék, ami olyan játékokkal együtt, mint a *Magyar népmesék* vagy az *Irány a Kincses Sziget!* életben tartják a főként a dobj és lépj mechanikára épülő társasjátékos tradíciót.

Az alcímek részletek a K.F.T. együttes Afrika című számának szövegéből.

drkiss



Lenge Gerle



Afrikaland

Tervező:
Komzák Adrienn

Megjelenés:
2018

Kiadó:
Lenge Gerle

Kategória:
dobj és lépj, szettgyűjtős

6+ 2-5 30'



INTERJÚ

Adrian Adamescu

A *Sagrada* című játékkal robbantott *Adrian Adamescu*, aki a kutatói pályát hagyta ott a társasjátéktervezés kedvéért, a tudományokkal kapcsolatos ismereteit viszont új szakmájában is kamatoztatja. Azt is elmesélte a JEM-nek, hogy néz ki egy full-time tervező átlagos napja és milyen a játékos élet Kanadában.



JEM: A *Sagrada* című játékodnál állításod szerint az úgynevezett matematikai ötszín-tétel „megjátékosítására” törekedtél. Miért?

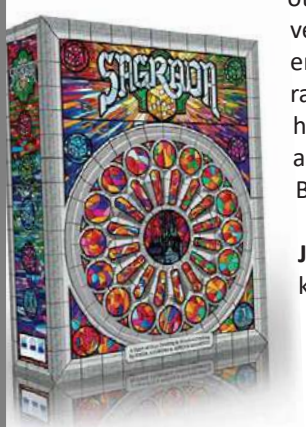
AA: Matematikát és fizikát tanultam, majd kémiából szereztem a PhD-mat, utána kutatóként dolgoztam. Több játékom valami matematikai ötleten alapul. A színelméletek például mindig izgattak, akartam ebből csinálni egy játékot. A Heuréka-érzés pedig akkor jött el, amikor rájöttem, hogy ha ezt színes dobókockákkal csinálom meg, még egyet lehet csavarni a történeten – nem csak azonos színűek, de azonos értékűek sem kerülhetnek egymás mellé.

JEM: Szerzőtársad, *Daryl Andrews* egy helyen azt nyilatkozta, hogy éppen a sok dobókocka jelentette a legnagyobb problémát, a magas gyártási költségek miatt nem akartak veletek szóba állni a kiadók. Mi lett végül a megoldás?

AA: Nem csökkentettük a kockák számát, inkább megpróbáltuk meggyőzni a tárgyalópartnereinket, illetve találni egy olyan kiadót, amelyik tényleg hisz a játékban, és ezért a magasabb költséget is bevállalja.

JEM: Ha úgy vesszük, van egy harmadik társatok is, mégpedig a feleséged, akitől az építészeti tematika jön.

AA: Amikor az első játékomat terveztem, megkértem a feleségemet, javasoljon témát. Valószínűleg tudat alatt imponálni akartam neki egy kicsit azzal, hogy bevonom őt is a munkába, hiszen legtöbbet vele játszom. Ő belsőépítész, így az eredeti elképzelés szerint mozaikokat raktunk volna ki. *Daryl* ötlete volt, hogy ólomüveg ablakokat kelljen alkotni – abban az évben járt ugyanis Barcelonában.



JEM: Hogy osztottátok fel egymás között a munkát *Daryl*lel?

AA: A *Sagrada* esetében a tervezés része volt inkább az enyém, *Daryl* szervezte a próbajátékokat, és gyűjtötte nekem a visszajelzéseket. De ez mindig változik. Mintegy 30 játékon dolgoztunk már közösen, mindegyiknél más volt a munkamegosztás.

JEM: 2016-ig mindössze egy játékod jelent meg, a *Sagrada*t viszont az elmúlt 3 évben további 9 követte. Hirtelen ennyi felkérés jött, vagy onnantól kezdve a korábbi ötleteid iránt is elkezdtek érdeklődni, mert befutottál?

AA: Éppen 2017-re, a *Sagrada* megjelenésének évére már volt több szerződésünk, vagyis abban az évben eleve több játékunk jelent volna meg. De nem gondoltuk, hogy bármelyik ekkora sláger lesz. A *Sagrada* valóban sok ajtót megnyitott előttünk. Nyolc, kutatóként eltöltött évvel a hátam mögött, az otthoni siker után, de még a nemzetközi előtt döntöttem úgy, hogy a továbbiakban főállású játéktervező leszek. Akkor persze ez még nagyon sok ismeretlent tartalmazó egyenlet volt.

JEM: Meg lehet élni évi átlag 3 megjelenésből?

AA: Jelenleg igen, de mindez elsősorban a *Sagrada*nak köszönhető, ami még mindig jól fogy, ráadásul jönnek hozzá a kiegészítők.

JEM: Hogy néz ki egy átlagos napod tervezőként? A kreatív munka nem olyan, hogy leülsz, és 8-től 5-ig ihleted van.

AA: *Daryl*lel heti 3-4-szer találkozunk, mindig több órásak ezek az alkalmak, további nagyjából 10 órát szoktam még otthon dolgozni. A kreatív része a munkának szerintem még a 10 százalékot sem éri el. Inspiráció az új játékhoz könnyen jön – megvalósítani, működő játékot készíteni, az a nehéz. Az időm legnagyobb része szerintem prototípusok gyártásával telik. Minden héten rengeteg kártyát, lapkát, játéktáblát, szabályt készítek. Vannak megbeszéléseink nagyjából heti rendszerességgel a kiadókkal, ilyenkor Skype-on bemutatjuk nekik, hol tartunk, és megválaszoljuk a kérdéseiket. A kiadók is tesztelik a játékötleteinket, olykor változtatásokat vagy egyértelműsítéseket kérnek tőlünk.

JEM: Mondtad, hogy sokszor *Daryl* bonyolítja a tesztelést. Előfordul, hogy megakadsz, nem tudsz a saját tempódban haladni, mert ő nem bír összehozni egy tesztet?

AA: A tesztelésnek több fázisa van. Az első prototípust mindig házon belül, vagyis *Daryl* és én teszteljük. Ekkor nézzük meg, mi az, ami egyáltalán működik, és mit kell mindenképpen újragondolni. Ezután tesztelünk másokkal. Nincs holtidő, szerencsére van egy állandó csapatunk, akik mindig készek tesztelni, elképesztő lelkesek. Amikor ők játszanak, mi már csak megfigyelünk: mennyire élvezik a játékot, hol akadnak el, mit szeretnek, mi nem tetszik nekik. A harmadik szakasz, amikor elvisszük kiállításra, vásárra, ahol már megmutatjuk a kiadóknak is. Sokszor tőlük is tök jó észrevételek jönnek; szeretnék, ha azokat beépítenénk, és aztán újra megmutatnánk nekik.

JEM: Minden játékotok nagyjából másik kiadónál jelenik meg. Mi ennek az oka?

AA: Ez *Daryl* érdeme, nagyon sok kiállításra, megbeszélésre jár. Én a családom és a kisgyerekeim miatt jóval kevesebb helyre jutok el, cserébe viszont sokat ülök otthon a gép előtt, és dolgozom az ötleteken.

JEM: Szerinted melyik a jobb? Egy kiadó tervezőjének lenni, ami egzisztenciálisan nagyobb biztonságot jelenthet, cserébe vannak kötöttségek, hiszen nem minden ötleted fér bele a kiadó koncepciójába, vagy inkább szabadúszóként dolgozni?

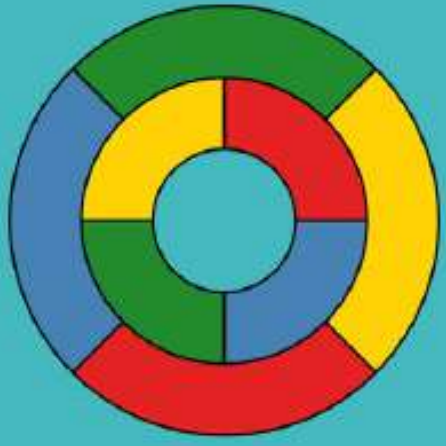
AA: Mindkettő mellett vannak érvek pro és kontra. Ha fix szerződésed van, nem kell kiadó után rohangálnod az ötleteiddel. Másrészről viszont valóban bizonyos körülmények korlátozhatják az alkotói szabadságodat. Ha szerződésed van, akkor megbíznak egy feladattal, és a munkafolyamat során folyamatosan kapod a fizetést. Ha függetlenként magadtól készítesz egy játékot, nem biztos, hogy az kelleni fog valakinek, és akkor végül is kidobott idő, amit belefektettél. Nekünk is legalább egy tucatnyi ötletünk van, ami a kukában végezte.

JEM: Mesélj egy kicsit a hazád, Kanada társasjátékos életéről! Mennyire divat társasjátékozni, hol űzitek?

AA: Csak a környékünkön négy erre szakosodott kávézó nyílt az elmúlt öt évben. Van egy csoportunk, folyamatosan segítünk egymásnak tesztelni az új ötleteket. De barátokkal is sokat játszunk, egy közös vacsora után gyakran előkerül egy játék. Azt mondhatom, örömtelien sokan társasoznak Kanadában.

Ádám

A gráfelméletben az ötszín-tétel kimondja, hogy bármilyen térkép kiszínezhető legfeljebb öt szín felhasználásával. Vagyis egy tetszőleges régiókra osztott síkot, akár egy politikai térképet egy ország megyéiről, ki lehet úgy színezni legfeljebb öt szín felhasználásával, hogy ne legyen két azonos színű szomszédos régió.





Adrian Adamescu

Életkor:
38 év

Nemzetiség:
kanadai

Leghíresebb játékai:
Sagrada, Rival Kings, Before the Earth Explodes

Kedvenc játék:
The Castles of Burgundy (a kockajáték is) és Uwe Rosenberg kétszemélyes játékai

Kedvenc tervező:
Uwe Rosenberg

Kedvenc játéktípus:
a könnyebb, maximum egy óra alatt lejátszható eurók

Utoljára játszott társasjáték:
The Mind

Támogatóink



















































További partnereink:













Köszönjük, hogy elolvastad a JEM társasjátékos magazin 82. számát!
A következő szám megjelenését február 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**.**

