66.
2018. szeptember

jem

A Játékos Emberek Magazinja

Mercado

Szüret
Álmodj velem!
Sagrada
Hellapagos

Kedves Játékosok!

- És te, várod már az iskolát?
- Hogy a fenébe várnám már, milyen kérdés ez?!

Ugye hogy legszívesebben - 6 évestől 26 évesig - mindenki inkább a fenti választ adná? Helyette viszont udvariasan ránézünk arra a nénire vagy bácsira, aki egy ekkora otromba sértést vágott a fejünkhöz, majd szemlesütve valami olyasmit motyogunk, hogy talán, meg esetleg, meg a barátok és barátnők miatt mégis egy kicsit, stb., stb.

A mi újságunk azonban az őszinteség újsága; mi kimondjuk, amit gondolunk! Nem, mi nem várjuk a sulit, mert csak elveszi az időt a játéktól, a klubba járástól és a hasonlóktól. És mi olyan dolgokkal akarjuk eltölteni az időnket, mint amilyenekről például a mostani lapszámban is írunk.

Azaz utazással, vásárlással és finom ételekkel-italokkal. Kezdetnek megteszi egy barcelonai városnézés? Ha igen, akkor kötelező megálló a La Sagrada Família, a maga soha el nem készülő tornyaival, de torzóként is lenyűgöző formáival és díszeivel, azok között is színes üvegablakaival (*Sagrada*). Ha inkább a természetbe vágytok, mondjuk a tengerre, egy nagy ugrással a déli féltekén termünk, Új-Zélandon, a maorik között (*Maori*). Csak arra kell vigyázni, hogy nehogy hajótörést szenvedjünk, mert amilyen társaság összejött az útra, nem biztos, hogy nem ölnek meg inkább, csak hogy ők jussanak ki a lakatlan szigetről (*Hellapagos*). Menjünk vásároljunk valami különlegeset! Itt egy piac, de vigyázat, az árak folyton változnak, és bár nem tudunk róla, néhány hamis pénz is bekerült a tárcánkba (*Mercado*).

Üljünk be inkább egy borospincébe, inni egy pohár jó bort! (*Szüret*). Az utazástól kifáradva, a bortól elnehezülve álomra hajtjuk fejünket... Aludj jól és meséld majd el, hogy mit álmodtál! Reméljük, emlékezni fogsz rá (*Álmodj velem!*). De másnap reggel már csörög a vekker, indulni kell az iskolába, a munkába, a családot istápolni, és mi az egésznek a jutalma? Talán az, hogy az emberi életút felén megállva és visszatekintve tudunk egy olyan listát csinálni, ami azt mutatja: megérte a fáradozást (*CV*).

Utunk véget ért, de maradt még cikk a lapban, lássuk hát azokat is! A legkisebbek figyelmére tart számot a dínótojások tartalmát vizsláto *Hello Dino*, illetve a párkeresős (már úgy értem, nem a társkeresős) játékok szerelmeseinek (mit szerelmeseinek, fanatikusainak!) készült, az extrém pörgést garantáló *Twin It!*.

Most sem maradhat ki a lapból a játékszerző-interjú, amelynek e havi darabjában *Toldi Gábor*t, a Hexpanse kitalálóját szólaltattuk meg.

Ne felejtsétek el átolvasni a Társasjátékos Olympia részvételi felhívását, mert lehet, hogy van olyan játék, amellyel szívesen beneveznétek egy versenyre; a részleteket megtaláljátok a lapban.

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:
Szőgyi Attila, Geri Ádám, Szabó Máté és Porvayné Török Csilla
Olvasószerkesztők:
Rigler László, Horváth Vilmos, Bagó Dániel és Molnár Kolos
Korrektorok: Kiss Csaba és Varga Máté
Jelen számunk cikkeit írták:
Geri Ádám (Ádám), Hegedűs Csaba (drcsaba), Kiss Csaba (drkiss), Molnár Kolos (kolos), Rigler László (Főnix) 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

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.

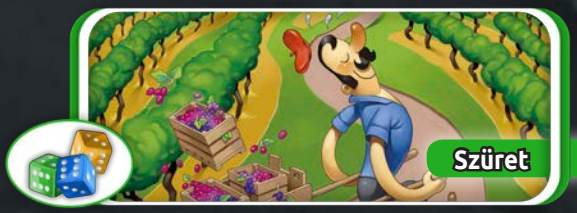
Gyerekjátékok - Társasjátékok az óvodásoknak és kisiskolásoknak.

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


Szüret Ismertető 6

Sagrada Ismertető 10

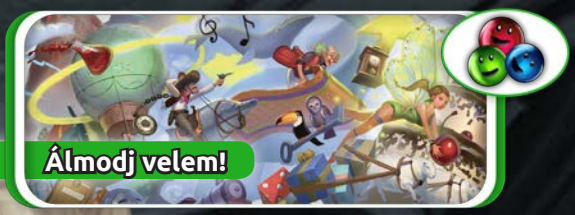
Maori ...a világ körül 18

Twin It! Ismertető 22

Toldi Gábor Interjú 26

4 Ismertető Mercado

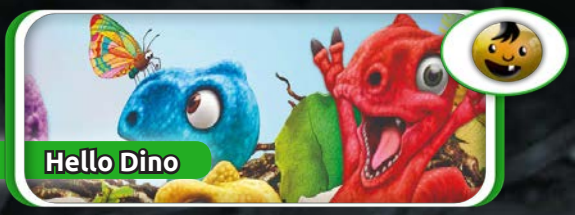
8 Ismertető Álmodj velem!



13 Ismertető Hellapagos

20 Ismertető CV

24 Ismertető Hello Dino



10+ 2-4 30'

ISMERTETŐ

MERCADO

EURO KEDVELŐ JÁTÉKOSOK KÖRÉBEN IGEN NÉPSZERŰ TÉMA A KERESKEDÉS. SZERETÜNK ELADNI, VENNI, CSERÉLNI MINDENFÉLE PORTÉKÁT, FŐLEG HA AZOK A SZEMÜNKNEK IS TETSZETŐSEK. EZT A TÉNYT CSAK TETÉZNI TUDJA, HA AZ EMLÍTETT JÁTÉKOT NEM MÁS MINT *RÜDIGER DORN* (*ISTANBUL*, *GOA*, *KARUBA*, *LUXOR*) ALKOTTA. MEGSZOKHATTUK A SZERZŐTŐL, HOGY FURMÁNYOS MECHANIZMUSOKAT ALKALMAZ, TALÁL KI EGY-EGY JÁTÉKÁHOZ, ÉS EZÉRT IGEN NÉPSZERŰEK A SZERZEMÉNYEI. A MOST BEMUTATÁSRA KERÜLŐ JÁTÉK A FENT LEÍRT PARAMÉTEREK MINDEGYIKÉNEK MEGFELEL, DE MÉGIS VALAMIÉRT KILÓG A SORBÓL.

ÉPÍTJÜK A ZSÁKOT

Egy viszonylag új fogalom a bag building mechanizmus, én elsőként az *ORLEANS* című játékban találkoztam vele, majd a szerző következő, *ALTIPLANO* című játékában. A mechanizmus lényege, hogy vegyél egy zsákot, tegyél bele néhány tokent, kockát, bármit, majd a játék során annak tartalmát bővítve használd a benne lévő javakat a legjobban, úgy, hogy játékod a legjobban alakuljon. Minden fordulóban húzunk a zsákból meghatározott számú IZÉT, azokat használjuk, és amint kiürül a zsák, az elhasznált IZÉinket visszatöltjük a zsákunkba, a menet közben megszerzett többi IZÉvel együtt, és kezdődik minden elölről. Ezt a pakliépítős mechanizmushoz hasonlítanám, miszerint húzunk lapot, használjuk, szerzünk újat, és ha elfogy, amiből húznánk, keverünk és újrakezdjük az egészet, lásd a pakliépítős játékokról szóló elméleti cikket mostani számunkban. Az általam ismert „zsáképítős” játékokban lehetőség van a kihúzott elemek befolyásolására, így egy viszonylag rossz húzás esetén is lehet korrigálni, persze nem mindig a legjobb opcióra módosíthatunk, de menekülő útnak még a kevésbé rossz is jobb a nagyon rossznál. A játék végére a kezdeti néhány mütyüszünk helyett annak duplája, triplája, sokszorosa lapul a zsákban, és néha még ezek száma és típusa is pontot eredményez tulajdonosának. Fontosnak tartottam ezt a néhány gondolatot leírni, hogy tisztán lássuk, mit is kínál nekünk a Mercado.

A szép dolgok piaca

Na, ilyen piacon még sose jártam, így most meglepett, hogy ott tényleg szép dolgok vannak. Az általam ismert piacokon csupa ütött-kopott régiség keresi új gazdiját, de itt csillogó-villogó értékek kelnek el az érdeklődők között. A játék alapmotorját az előbb említett bag building mechanizmus és egy igen egyszerű licitrendszer képezi, ezért a játék elsősorban kezdő játékosok számára ajánlott, habár két több órás agytekergetős játék közé is éppen jóleshet. Minden játékos kap egy saját szütyőt, amibe ugyanazt a kezdő korong (érme) készletet teszik. Az érméknek nem értékük, hanem színük van, ez különbözteti meg őket. Mivel minden színből 5 db kerül a zsákokba, ezért azt is kijelenthetem, hogy még súlyozva sincsenek a különféle érmék. No, de azért van egy apró különbség, ez pedig a fekete érme, ami jelen esetben hamis, mondhatnánk azt is rá, hogy törmelék. Az asztalra kiteszünk 4 értékes áru lapot, 2 varázslatos illat lapot és 2 piactáblát. Az utolsó kettő állandóan elérhető, míg a többit meg lehet szerezni és saját tulajdonunkba kerülhet. Minden lap négy oldala a négy játékos színével van ékesítve.

A soron következő játékos a zsákjából kihúzott korongjait, alapesetben 3 darabot, az eladásra kínált portékák számára fenntartott oldalához teszi, mintegy a lap árának kifizetését megkezdve, vagy éppen befejezve. Jó esetben 2, legtöbbször 3, de akad, hogy 4 érmébe is kerül egy lap. Ha valaki az adott portéka árának kifizetését 100%-osan teljesíti, előreléphet a pontszámlálón annyi mezőt, amennyi a lapon fel van tüntetve. Ezután korongjait a használt korongok lapjára teszi, amit polgár lapnak nevez a játék. Ha tartalmaz a lap bónuszt, a játékos azt is most kapja meg. A többiek az érintett portéka mellé tett korongjaikat visszateszik a zsákba és kapnak egy pecsétet. A pecsét beadásával lehetőségünk adódik 3 helyett 5 korongot húzni zsákunkból. Ez meggyorsítja a játékmenetet, de a szerencsefaktort nem csökkenti. A kihúzott fekete korongokat nem tudjuk használni, azt azonnal a polgár lapunkra kell tenni. Van még egy fehér érme is a játékban, ez a dzsóker. Mint a neve is jól mutatja, ezt minden színre fel lehet használni. Ilyet lapok megvételekor kaphatunk, másodlagos bónuszként, de amint felhasználtuk, vissza kell tenni azt a közös készletbe. A játék akkor ér véget, amikor valakinek a pontszámlálója körbeér a pontozó mezőn; ezután a kezdő játékosig mindenki cselekszik, és aki ezután a táblán legelöl van, az nyer. A pontozó tábla talán legfurcsább része, hogy amikor valaki rálép egy mezőjére, további mezőket haladhat előre. Ez kicsit fura, mivel ez azt eredményezi, hogy nem mindig a legértékesebb portékát kell megvenni, hanem azt, amelyikkel ilyen mezőre tudunk lépni, potya pontokért.

Na akkor zsákolunk?

Mindent összevetve ez egy gyors és szórakoztató játék. Azt nem mondom, hogy ez a szerző eddigi legjobb produktuma, de ha valaki most ismerkedik a modern társasjátékokkal, akkor ezt mindenesetre javasolnám neki. A szabály kronológiája nem a legszerencsésebb, de gondos odafigyeléssel megérthető, tapasztaltabb játékosok itt is előnyben vannak. Ha össze kéne foglalnom a játék típusát, akkor szerencse alapú licitrendszeres, zsáképítős, erőforrás menedzselős versenyjáték lenne a definícióm. Az illusztrációk csodaszépek, a doboz szemmágnesként üzemel. Mivel minden a szerencsén alapul ebben a játékban, az újrajátszhatósági mutató a fellegekben jár, stratégia szinte nulla, taktika csak a legszükségesebb. A játék hivatalos megjelenése a magazin szeptemberi számának megjelenése utánra, 2018. szeptember 4-re várható.

Jó játékot!

drcsaba

Mercado

Tervező:
Rüdiger Dorn

Megjelenés:
2018

Kiadó:
Kosmos

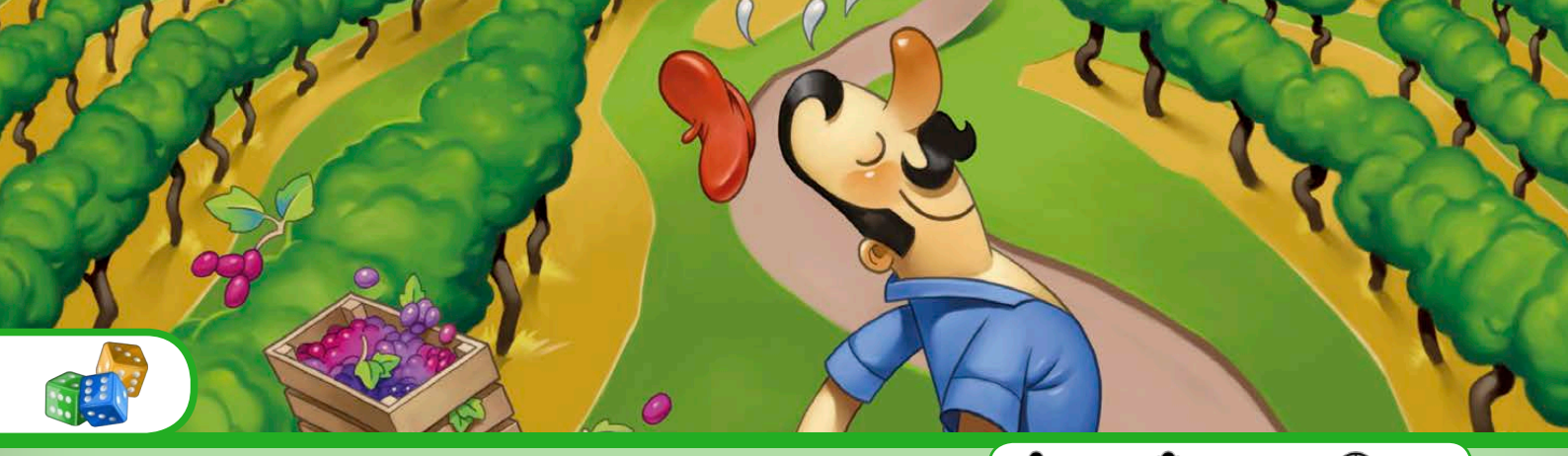
Kategória:
zsáképítős, kereskedős

10+ 2-4 30'

board game geek

kiadói oldal

Piatnik



5+ 1-12+ 15'

ISMERTETŐ

SZÜRET

A NYÁRI VAKÁCIÓ IDEJÉN A JÁTÉKOS LELKŰ FELNŐTTEKNÉL ÉS GYEREKEKNÉL FONTOS KÉRDÉS, HOGY MENNYI ÉS MILYEN TÁRSASJÁTÉKOT VIGYÜNK MAGUNKKAL A NYARALÁSRA. EGYRÉSZT AZ UTAZÁSI IDŐT KIHASZNÁLNI, MÁSRÉSZT A PROGRAMOK KÖZÖTT LÉVŐ ÜRESJÁRATOKAT KITÖLTENI. HA KOCSIVAL UTAZUNK, AKKOR KICSIT KÖNNYEBB A DOLGUNK, DE EGY NÉGYFŐS CSALÁD EGY ÁTLAGOS SZEMÉLYAUTÓBA IS CSAK KORLÁTOZOTT MENNYISÉGBEN TUD TÁRSASJÁTÉKOKAT BEPAKOLNI. ILYENKOR KERÜLNEK ELŐTÉRBE A KISMÉRETŰ, KÖNNYEN HORDOZHATÓ, NEM TÚL BONYOLULT JÁTÉKOK, AMELLYEKKEL AKÁR FELNŐTTEK, AKÁR GYEREKEK JÓL TUDNAK SZÓRAKOZNI. EZEKNEK A FELTÉTELEKNEK PEDIG TÖKÉLETESEN MEGFELEL *EILIF SVENSSON* ÉS *KRISTIAN AMUNDSEN ØSTBY SZÜRET* CÍMŰ JÁTÉKA.

RAJZOLJUNK SZŐLŐSKERTET!

A játékban mindenki kap egy lapot, amely egy 6x7-es négyzetből álló térképet ábrázol, rajta hat szőlőbirtokkal és sok szőlővel, valamint két várkastéllyal. A feladat az, hogy a szőlőket a birtokokhoz csatlakoztassuk, amiért pontokat kapunk, és ha a megfelelő típusú szőlőt a megfelelő színű (zöld vagy piros) kastélyhoz tudjuk csatolni, akkor a játék végén plusz pontokhoz juthatunk.

A térképrajzolás úgy történik, hogy felcsapunk mindig egy birtokkártyát, amin rajta van a hat szőlőbirtok egyike; ez mutatja, hogy ebben a fordulóban melyik szőlőbirtokot fogjuk pontozni. Majd felcsapunk egy térképkártyát, és mindenkinek az ezen szereplő útvonalat kell berajzolnia. Hat fajta útvonal van, amelyek a térkép alapján láthatóak, tehát a kártya felfordítója bemondja az útvonalkártya számát, amit mindenki berajzolhat. Mindenki szabadon választott, üres mezőbe rajzolja az útvonalat, nem kell csatlakoznia korábbi rajzokhoz vagy

birtokokhoz, de a rajzot nem lehet elfordítani, hanem a kártyán látható módon kell azt a papírra vetni.

Ha valaki nem akarja berajzolni, akkor helyette titokban megnézheti, mi lesz a következő pontozandó birtok, így felkészülhet a következő fordulóra. Addig húzzuk a térképkártyákat, amíg négy sárga kártya az asztalra nem kerül. Ezt még mindenki berajzolhatja, majd következik a pontozás. Mindenki annyi pontot kap, amennyi a forduló elején felcsapott birtokkártyához útvonalakkal csatlakoztatott szőlők száma, majd beírja a lapjára, de csak abban az esetben, ha az magasabb az előző fordulóban szerzett pontszámnál. Ha kisebb vagy egyenlő, akkor csak 0 pontot írhat és minden ilyen nulla pontos beírás 5 pont levonást eredményez a játék végén.

A játéknak öt forduló után van vége, vagyis a hat birtokból öt kerül pontozásra. A játék végén minden olyan szőlő, amely a megfelelő kastéllyal van összekötve, egy-egy pontot ér, majd a nullás pontokért levonjuk az 5 pontokat és már meg is van a győztes.

SZŐLŐBIRTOKOSOK GYÜLEKEZZETEK!

A *SZÜRET* egy gyors családi játék, amelyet sokan is tudnak játszani. A dobozon 12 főig van írva, de mivel mindenki párhuzamosan cselekszik, ezért a játék nem lassul be több embernél sem, így elméletileg bármennyi játékos tudja játszani. Az akciók végrehajtása egymástól független, ezért semmilyen interakció nincs a játékosok között, vagyis tökéletesen játszható egyedül is.

Nagyon sok jó játék jelent meg mostanában magyar kiadásban, és mind közül ez a játék kapta idén a Magyar Társasjáték

Díjat. Számomra kicsit meglepő, de tény, hogy gyorsan elmagyarázható, könnyű szabályokkal rendelkező játék. Sokan tudják egyszerre játszani, gyors – negyedórás – játékmenete és könnyű hordozhatósága miatt szinte bárhol játszható, ráadásul már 5-6 éves kortól bárki tud vele játszani. Ezek tényleg nagy előnyök egy átlagos társasjáték-vásárló szemében.

Talán egyetlen hátránya van, hogy bár van benne 150 lap, de az sajnos mind ugyanaz. Bár a pontozási körök és a megrajzolt pályák feljövetelének véletlenszerűsége megváltoztatja a játékot, de talán nem ártott volna többféle térképlapot belerakni. Lelkes társasjátékosok már gyártottak is pár variánst, lásd *ezt* vagy épp *ezt*.

Aki strandon vagy utazás közben is játszható, egyszerű, könnyed, gyors játékot keres, az ebben a játékban megtalálja mindezt.

maat

Szüret

Tervező:
Kristian Amundsen Østby, Eilif Svensson

Megjelenés:
2016

Kiadó:
Granna, Gémklub

Kategória:
vonalrajzolós, ügyességi

5+ 1-12+ 15'

board game geek

kiadói oldal

KÉK KOBRA

8+ 4-10 30'

ISMERTETŐ

ÁLMODJ VELEM!

AZ ASSZOCIÁCIÓS JÁTÉKOK TERÜLETÉN NEM EGYSZERŰ ÚJAT ALKOTNI. A KÖZPONTI MECHANIKA FAÉK EGYSZERŰSÉGŰ, DE MÁS ELEMEKKEL NEHEZEN KEVERHETŐ. A JÁTÉK KIVITELEZÉSE, A KÖRÉJE SZŐTT MESE, A JÁTÉKMENET GÖRDÜLÉKENYSÉGE TUDJA AZ EGYIK JÁTÉKOT A MÁSIK FÖLÉ POZICIONÁLNI. AZ *ÁLMODJ VELEM!* VAJON A TIZENKETTŐ-EGY-TUCAT KUPACBA TARTOZIK VAGY OTT A HELYE MINDEN VALAMIRE VALÓ GYŰJTEMÉNYBEN? LÁSSUK!

Csiribiri csiribiri / Zabszalma - / Négy csillag közt / Alszom ma.

A dobozt megfogva azonnal megragad a borítókép. Az ígéretes külső után a belső is csodás. A kicsomagolás közben érezzük, ezt a játékot nagyon nagy szeretettel rakták össze. A komponensek mindegyike minőségi, mind anyagában, mind átgondoltságában. A játékot eleve a rengeteg változatos illusztrációval hirdetik, de más képen látni őket és más kézbe venni. Tényleg lehengerlő, ahogy kiterítve ránézünk a lapok tengerére. Annak, aki még nem tudja, mire számítson, a kis műanyag ágyikó és a szemellenző is okozhat meglepetést.

Csiribiri csiribiri / Bojtorján - / Lélek lép a / Lajtorján.

A játékot minimum négy fővel tudjuk megkezdeni, maximum tízen szunyókálhatunk együtt. Minden forduló két fázisból áll, egy éjszakából és egy nappalból. Éjszaka az egyik játékos eltakarja a szemét az ellenzővel, ő lesz az Álmodó. Feladata a többiek által bemondott szavak alapján kitalálni az ágyikóba helyezett kártyakupac legfelső lapját. A többi játékos körben egymás után mond egy-egy, az aktuális feladványra vonatkozó szót. Az Álmodó, amint úgy érzi, megfejtette a feladványt, bemondja a tippjét. A többiek a lapot attól függően, hogy helyes volt-e a megfejtés, az ágy világos vagy sötét oldalára teszik, felfedve ezzel a következő feladványt. Mindez addig megy, amíg a homokóra lepereg.

Az éjszaka azonban nem csak Tündérekkel van tele. Az Álmodó körül Mumusok és Álommanók is sündörögnek. A játék kezdete előtt megkeverjük a szerepkártyákat, és titokban mindenki kap egyet, az Álmodót kivéve. Azért, hogy még izgalmasabb legyen a helyzet, egy szerep felfedés nélkül kikerül a fordulóból. Míg a Tündérek arra törekszenek, hogy a lehető legjobb segítséget adják a megfejtéshez, addig a Mumusok célja, hogy az Álmodó tippje helytelen legyen. Persze kilétüket titokban akarják tartani, ezért csak óvatosan terelik félre a megoldást. Az Álommanó szerepe a legizgalmasabb, ő az egyensúlyra kell törekedjen, azaz arra, hogy pont ugyanannyi helyes és helytelen megfejtés legyen a végén.

A szerepek nehézségi szintje nem azonos. Tündérként mindenki jól teljesít már az első fordulóban. Mumusnak lenni már sokkal nehezebb. A lebukás veszélyétől tartva nehéz olyan szavakat mondani, amelyek kellő finomsággal adnak rossz tippet az Álmodónak. Az Álommanó a leghálátlanabb, bár kétségkívül a legmókásabb szerep. Ha az Álmodó kellően gyorsan tippel, az Álommanónak is gyorsan kell hol ide, hol oda állnia a két oldal között.

Csiribiri csiribiri / Szellő-lány - / Szikrát lobbant, / Lángot hány.

A homokóra lepereg, eltelik a két perc álmodozás és jön a rideg ébredés! Az Álmodó még a szemén tartja az ellenzőt és megpróbálja felidézni az álmát. Ez a játék legviccesebb mozzanata. Mi tudjuk, mit talált ki és mit nem, ő nem. A feladata,

hogy a megfejtett szavakat egy összefüggő álommá kovácsolja. Végtelenül egyszerűnek hangzik, de nagyon nehéz dolog. Ha kellő számú kártyát próbált megfejteni – az átlag nálunk 7-9 – akkor már korántsem olyan könnyű mindet felidézni. A fordulók előrehaladtával az esélyek csökkennek, ahogy egyre több kártya kavarog az Álmodó fejében. Volt olyan játékostársunk, aki az első álmodó szerepében nem tudta felidézni a sas szót. Az este hátralévő részében ahányszor Álmodó volt, a sast mindig felidézte, a többiek nem kis vidámságára.

Csiribiri csiribiri / Fült katlan - / Szárnyatlan szállj, / Sült kappan!

Egy partijátéknál gyakran megesik, hogy a pontozás jelentősége messze a játékélmény mögött marad. Ha mindenki jól szórakozott, magát a győztest sem igazán izgatja a pontszáma. Az *Álmodj velem!* esetében azt vettem észre, hogy a játékosok igen komolyan veszik a pontjaikat. Ebben szerepe lehet annak is, hogy az elszámolás szerepenként eltérő.

Partijátékok esetében a pontszámításba nem szokás nagy csavarokat tenni. Ez a játék is csak egy picit próbál érdekesebb lenni az átlagnál. Sajnos mégis ez a játék leggyengébb pontja. Nagyon sok egyforma pontszám alakul ki. A játék akkor ér véget, amikor mindenki legalább egyszer volt Álmodó. Csakhogy korántsem egyforma az egyes szerepek pontszerző értéke. A Tündérek könnyen szakítanak pontot, de pontszámuk együtt mozog az aktuális Álmodóéval. Mumusként nehezebb pontot szerezni, míg Álommanóként van esély a kiugrásra, de szinte mindenki elbukja a kihívást. A legnagyobb esélyt az extra pontokra az álom felidézése jelenti.

Az sem lényegtelen, hogy ki mikor és milyen pontállásnál kerül az Álmodó szerepébe. Ha történetesen vezeti valaki a ponttáblázatot, könnyen rájöhet, hogy Álmodóként neki a célja a minél kevesebb megfejtés bemondása. Ezzel tudja ugyanis a lehető legkevesebb pontot adni az ellenfeleknek. Az álom felidézéséért is csak abban az esetben jár pont, ha minden helyesen megfejtett kártya említésre kerül. Ez is az előbb említett stratégiát erősíti.

Partijáték ide vagy oda, gyakorlottabb játékosok számára mindenképp érdemes lett volna egy komplexebb pontozást kialakítani.

Csiribiri csiribiri / Lágy paplan - / Ágyad forró, / Lázad van.

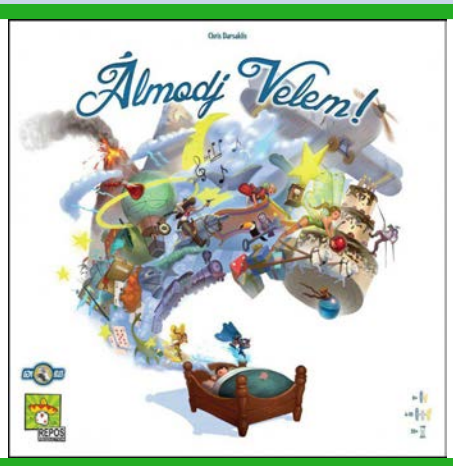
Szeretem az asszociációs játékokat. Az *Álmodj velem!*, bár nem forradalmasítja a zsánert, kiváló darab. Nagyon gyorsan tanítható. Egyszerűen előpakolható, a játékmenet pörgős, van móka és kacagás, és még az időigénye is ideális.

A pontozási hiányosságok mellett kevés hibát lehet neki felróni. A hasonló játékok szokásos betegségét ő sem tudja levetkőzni. Pár játék után még a kevésbé összeszokott játékosok is kellően egymásra hangolódnak, ömlenek a helyes megfejtések. Ezzel a Mumus és az Álommanó még nehezebb helyzetbe kerül. Tovább nehezíti a dolgot, hogy a játékalkalom során elfogyasztott kártyákat nem érdemes visszatenni, mert a második megfejtésük már tényleg rutinmunka. Ugyanakkor bár rengeteg megfejtenivaló van a kártyákon (minden lap összesen négy feladványt tartalmaz!), az is információ, hogy mi az, ami már nem jöhet elő.

A játék kivitelezése és a benne lévő rajzok csodálatosak. De a játékmenet szempontjából szinte teljesen feleslegesek. A játék olyan gyorsan pörög, hogy a grafikák megcsodálására nincs idő. Így viszont sok segítséget sem adhatnak. Nincs ezzel nagy baj, egy játék legyen esztétikailag is szép, ébresszen vágyat a potenciális vevőben arra, hogy játszani akarjon vele.

Csiribiri csiribiri / Zabszalma - / Engem hívj ma / Álmodba.
(Weöres Sándor: Csiribiri)

kolos



Álmodj velem!

Tervező:
Chris Darsaklis

Megjelenés:
2016

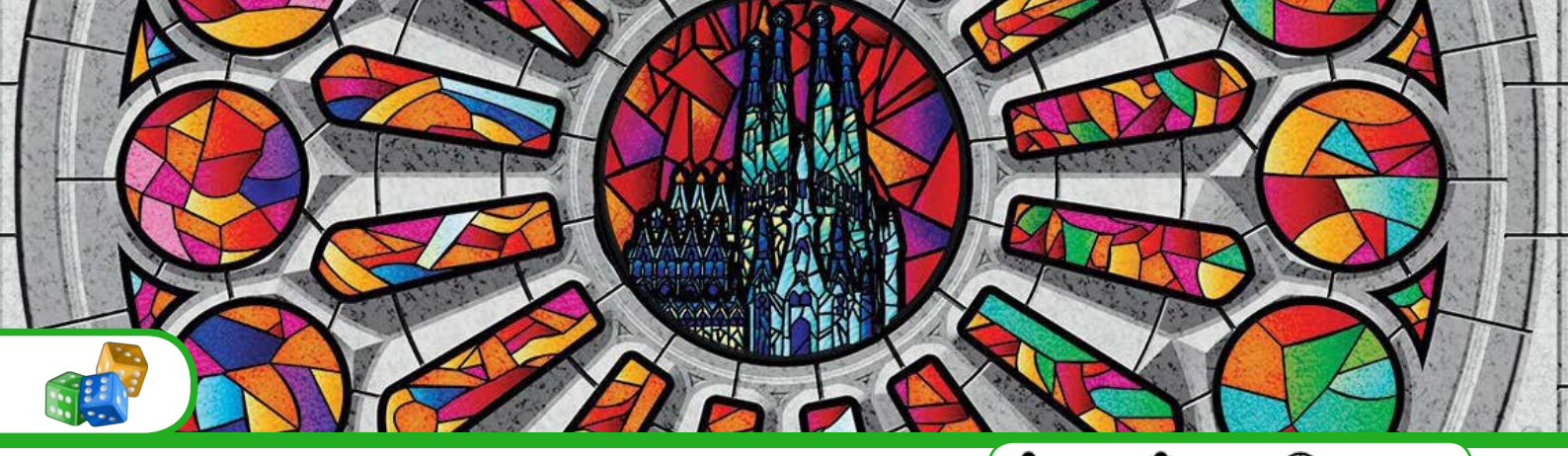
Kiadó:
Gémklub

Kategória:
asszociáció, memória, történetmesélés

8+ 4-10 30'

board game geek

kiadói oldal



8+ 1-4 30-45'

ISMERTETŐ

SAGRADA

ÁLTALÁNOSSÁGBAN ELMONDHATÓ, HOGY AZ ABSZTRAKT JÁTÉKOK TEMATIKÁJA NEM TÚL ERŐS, ÉS MINÉL INKÁBB HALADUNK A TEMATIKUSSÁG FELÉ, ÚGY LESZ EGYRE KEVÉSBÉ ABSZTRAKT A JÁTÉK. NÉHA AZONBAN AKAD EGY-EGY KIVÉTEL IS, A *SAGRADA* IS IDE SOROLHATÓ. A JÁTÉK PERSZE ABSZTRAKT MARAD, NINCS ERŐS ÖSSZEFÜGGÉS A MECHANIKA ÉS A TÉMA KÖZÖTT, VISZONT A TÉMA MÉGIS NAGYON ERŐS, JÓ VÁLASZTÁS A SZERZŐTŐL. AKI JÁRT MÁR A BARCELONAI LA SAGRADA FAMÍLIÁBAN, AZ SOHA NEM FOGJA ELFELEJTENI, AKI PEDIG MÉG NEM JÁRT OTT, ANNAK VALÓSZÍNŰLEG FELKELTI AZ ÉRDEKLŐDÉSÉT A JÁTÉK. ÉN AZ ELŐBBIEK TÁBORÁT GYARAPÍTOM, ÉS CSAK BÁTORÍTANI TUDOK MINDENKIT, HOGY RAKJA FEL A BAKANCSLISTÁJÁRA EZT AZ EGYEDÜLÁLLÓ KATEDRÁLIST.

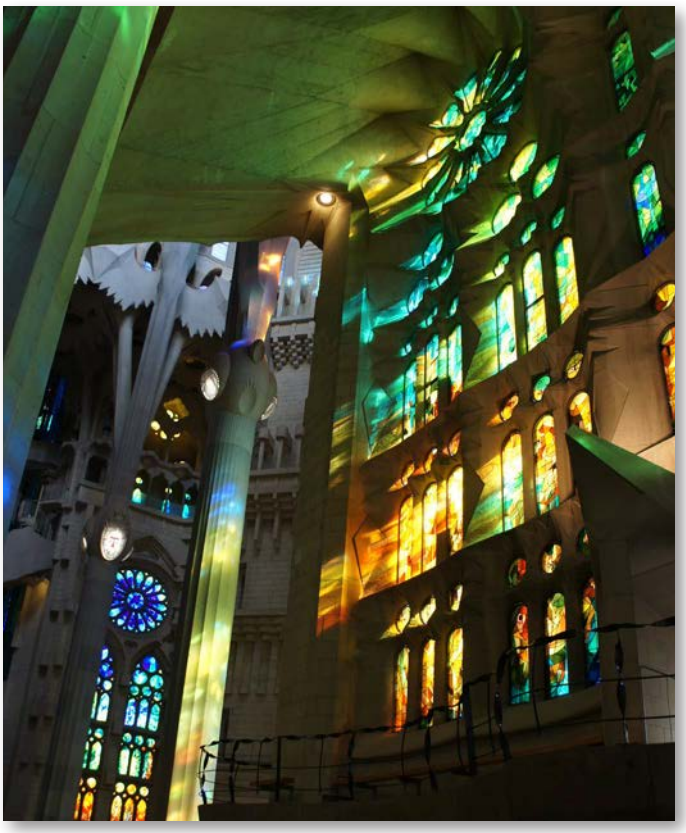
A társas sikertörténete a Kickstarteren kezdődött, ahol a kitűzött 24.000 $-os célt jócskán meghaladva, több mint 150.000 $-t kaszíroztak a készítői a lelkes támogatóktól. Itthon a *REFLEXSHOP* vállalta magára a magyar kiadást, ügyesen elrejtve logóját a dobozborító egyik sarkában.

A játék háttérsztorija szerint a templom csodálatos ablakain dolgozó mesteremberek vagyunk, akik aprólékos munkával, szakértelemmel próbálunk megfelelni az elvárásoknak, és elhozni a látogatók számára a gyönyörű, színes ablakok jelentette csodát. Minden játékos kap egy ablakot, amelyen dolgozhat. Stílusosan átlátszó, színes kockákat használ a játék, amikhez kapunk egy fekete húzózsákot is. Ugyancsak kellően tematikus, hogy a támogatásjelölők átlátszó üvegcseppek lettek, ritkán látunk ilyen minőségi alkatrészt társasjátékokban.

Minden játékos a játék elején kap egy egyéni célkártyát, ami azt határozza meg, hogy milyen színű kockákért kap majd pontot a játék végén. Ezen felül választunk egy mintakártyát, amit becsúsztatunk az ablakkeretünkbe, és kapunk a kártya nehézségének megfelelő számú támogatásjelölőt. Véletlenszerűen kiválasztunk nyilvános célokat, illetve szerszámkártyákat, és kezdődhet is a játék.

A kezdőjátékos húz a húzózsákból dupla annyi plusz egy kockát, ahány játékos van, és dob velük, majd választ egy kockát, amit lehelyez az ablakára. Sorban a többiek is választanak egy kockát, az utolsó játékos azonban kettőt vesz el, és innentől megfordul a sorrend. Minden játékosnak tehát maximum két kocka jut körönként, de megfelelő kocka hiányában lehet passzolni is. A legalább egy megmaradt kocka (vagy ha több is van, akkor azok is), a körjelző sáv megfelelő mezőjére kerülnek, ahol elsősorban azt jelzik, hol tart a játék, de néhány szerszámkártya használja is ezeket a kockákat. A játék 10 körig tart, és mivel mindenkinek 20 mezője van az ablakán, elméletileg lehetséges, hogy teljesen elkészüljünk az ablakunkkal.

Az ablakunk elkészítésének persze megvannak a sajátos szabályai. Általánosságban elmondható, hogy nem helyezhetünk ugyanolyan színű és/vagy értékű kockákat oldalszomszédosan egymás mellé. Ha ez még nem lenne elég, akkor láthatjuk, hogy a mintakártyánk bizonyos mezőire csak adott színű vagy értékű kockákat helyezhetünk. Persze mindez csak az alap, hiszen pontokat is szeretnénk szerezni, és a közös célok további nehezítést jelenthetnek. Például egy adott sorban csak különböző színű vagy különböző értékű kockák lehetnek, vagy meghatározott értékű szettekért kapunk pontot, stb. Nehéz a mesteremberek élete!

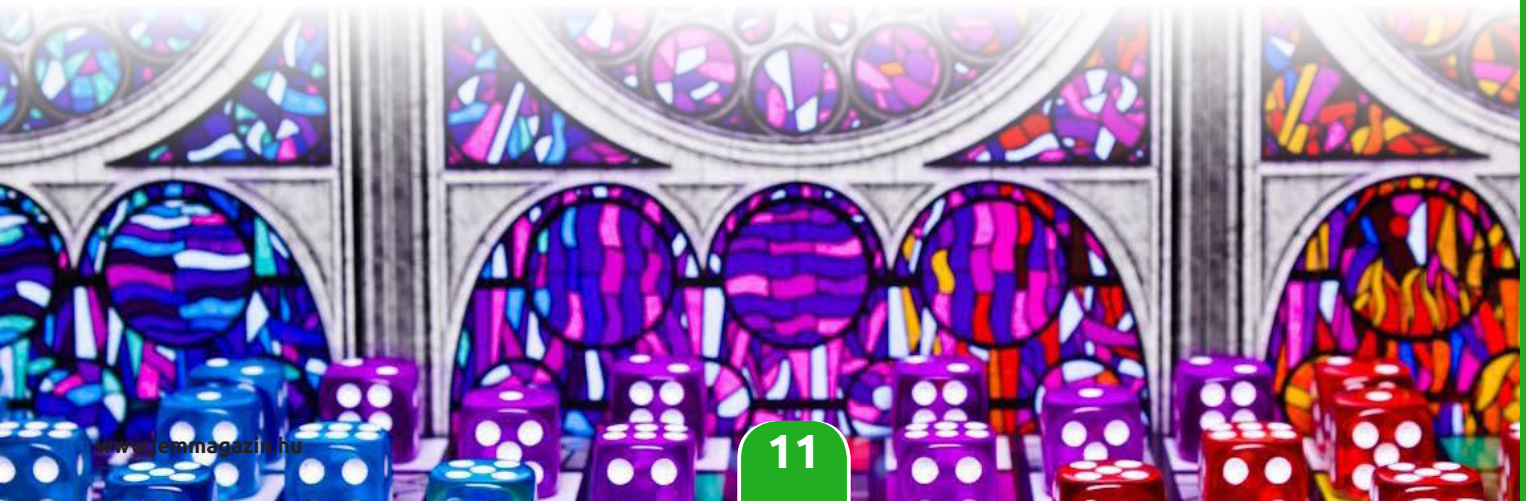


Támogatásjelölőinkkel a szerszámkártyákat használhatjuk, ezek némi könnyítést jelentenek a kockák lehelyezése során. Ezeknél próbáltak további tematikusságot belegyömöszkölni a játékba, számomra kissé erőltetettek lettek az elnevezések. Ha még senki nem használta az adott szerszámot, akkor egy jelölőt, ha már valaki igénybe vette korábban, akkor kettő jelölőt kell fizetnünk a használatáért. Spóroljunk azonban, mert a támogatásjelölőink darabonként egy pontot érnek a játék végén, amin akár a győzelem is múlhat. A szerszámok hasznossága meglehetősen hullámzó, egyesek sokkal hasznosabbnak bizonyultak másoknál, itt nehezen talált egyensúlyt a játék szerzője. Érdemesebb inkább könnyebb mintakártyát választani, és a célokra jobban rámenni.

A játék végén minden üresen maradt mező mínusz 1 pont, az egyéni céloknál pedig az adott színű kockáink értékét fogjuk összeadni és megkapni pontban. A közös célok és a támogatásjelölők hozzáadása után az, aki a legtöbb ponttal rendelkezik, nyeri a játékot. Egyenlőség esetén az egyéni célok, utána pedig a támogatásjelölők döntenek.

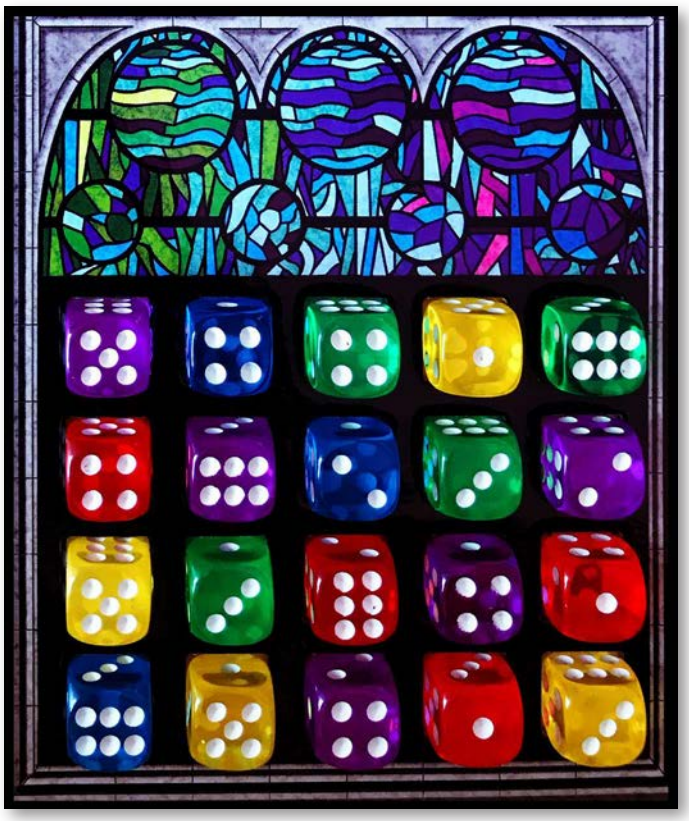
A *Sagrada* rettentően szokatlan érzéseket keltett bennem, ezt azonban még véletlenül sem szeretném negatív értelemben érteni. A szokatlan ugyanis jó, hiszen rengeteg átlagos játékkal játszottam már, amik egy parti után elő sem kerültek többet. A játék talán nem is annyira társasként, inkább egy megoldandó, nehéz fejtörőként működött számomra, az első alkalommal kapásból a sudoku ugrott be róla. A gyönyörű külcsín mögött egy zseniális agytorna rejtezik!

Úgy tűnik, elkerülhetetlen az összehasonlítás a nagy riválissal, az *Azul*lal. Nyertest nem szeretnék és nem is tudnék hirdetni, azt



azonban elmondhatom, hogy számomra az *Azul*ban erősebb volt az interakció, a *Sagrada*ban pedig a fejtörő jelleg dominált. Öröm látni, hogy egy csipetnyi témával hogy meg tudják fogni a szerzők még az olyan játékosokat is, mint én, akik általában nem igazán kedvelik az absztrakt játékokat.

Főnix



Barcelona építészete szorosan összefügg Antoni Gaudíval, akinek legutolsó műve a La Sagrada Família volt. A katalán mester munkája az organikus stílusban csúcsosodott ki, a híres Güell Park, Casa Milà és Casa Batlló mellett tökéletesen megfigyelhető a stílus a máig befejezetlen katedrálison is. Rengeteg megoldást a természetből kölcsönzött, a templom oszlopai fatörzsekre emlékeztetnek, a csigalépcső valóban mintha egy csiga lenne, a tornyok tetején pedig mintha gyümölcsöket vélnénk felfedezni. Gaudí sajnos nem érhette meg a templom befejezését, elgázolta egy villamos, és mivel remeteként csak a templomnak szentelte utolsó éveit, koldusnak nézték a járókelők. Az építés napjainkban is tart, hatalmas darukat építettek a templom szerkezetébe, és Gaudí halálának 100. évfordulójára, 2026-ra szeretnék befejezni az épületet. Azonban a templom belseje és meglévő tornyai már jelenleg is látogathatóak, turisták ezreit vonzva minden évben. Az ablakok fényjátéka különösen lenyűgöző, mindenképpen napsütéses napot válasszunk a látogatásra (amely Barcelonában nem túlzottan nehéz feladat)!

Sagrada

Tervező:
Adrian Adamescu, Daryl Andrews

Megjelenés:
2018

Kiadó:
Reflexshop

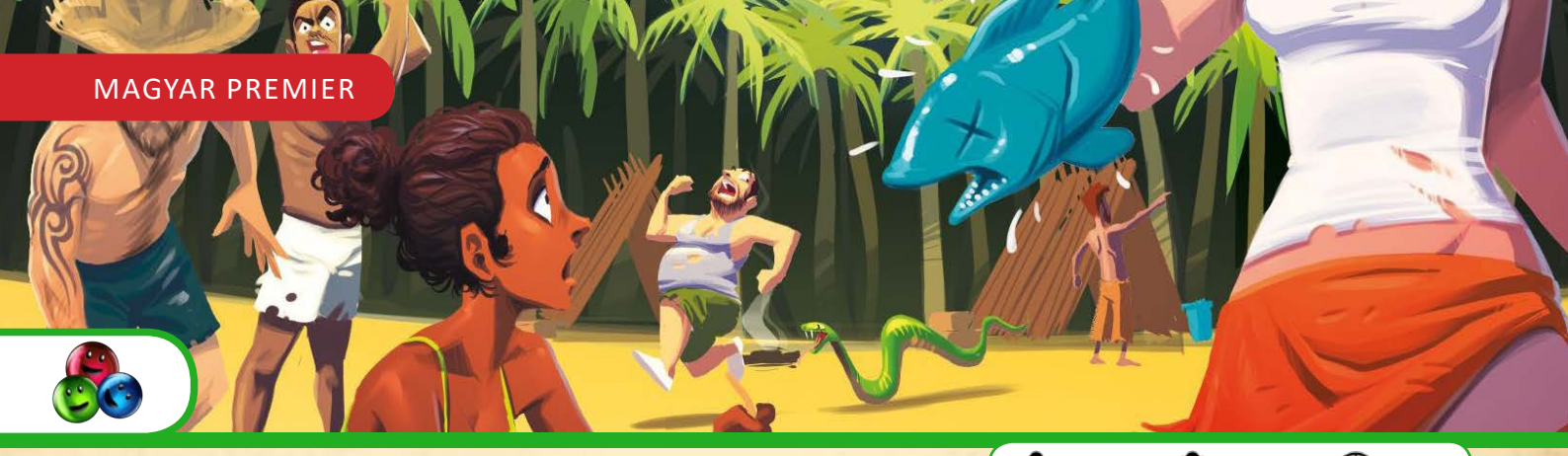
Kategória:
kockadobós, absztrakt

8+ 1-4 30-45'

board game geek

kiadói oldal

REFLEXSHOP



10+ 3-12 20'

ISMERTETŐ

HELLAPAGOS

AKI LÁTTA TOM HANKS-SZEL A SZÁMKIVETETT CÍMŰ FILMET, AZ KÖNNYEN BELEÉLHETI MAGÁT *LAURENCE GAMELIN* ÉS *PHILIPPE GAMELIN* 2017-ES JÁTÉKÁNAK, A *HELLAPAGOS*NAK A VILÁGÁBA, AHOL A FILMMEL ELLENTÉTBEN TÖBBEN (3-TÓL 12 FŐIG) SZENVEDÜNK HAJÓTÖRÉST ÉS PRÓBÁLUNK KIJUTNI A SZIGETRŐL. EZ EGY PARTIJÁTÉK, EZÉRT NYILVÁN NEM RAGADHATUNK EGYEDÜL EGY LAKATLAN SZIGETEN, TEHÁT ITT EGY NAGYOBB TÁRSASÁG RÉSZESEI VAGYUNK, ANNAK MINDEN ELŐNYÉVEL ÉS HÁTRÁNYÁVAL EGYÜTT. NÉZZÜK MEG, HOGY A KÉT TERVEZŐNEK, ELSŐ PRÓBÁLKOZÁSRA, MILYEN SAJÁTOS STÍLUSÚ JÁTÉKKAL SIKERÜLT ELŐÁLLNIUK.

ÚRISTEN, EGY SZIGETEN RAGADTUNK!

Az alaptörténetnek megfelelően hajótörés után vagyunk, ezért mindnyájan a szigeten kezdjük a játékot és hajóroncskártyákat kapunk annak megfelelően, hogy kinek-kinek mit sikerült kimenteni az elsüllyedt hajóról. Ezek a kártyák változatosak és viccesek: hatalmas segítséget jelenthetnek (plusz élelmiszer, víz, fegyver), de az is lehet, hogy teljesen feleslegesek (egy nyertes lottószelvény vagy egy Ferrari slusszkulcs).

Amikor a játékosra sor kerül, négy akcióból egyet kell választania:

1. Elmegy vizet gyűjteni. Mindig felcsapunk egy időjárás-kártyát és az megmutatja, mennyi vizet gyűjthetünk; esős időjárás esetén nyilván többet, napos időjárás esetén pedig kevesebbet.
2. Elmegy halászni. A halászásnál egy jópofa jutazsákból húzunk véletlenszerűen egy golyót és azon egytől három halig található jel van, ami azt jelenti, hogy ennyivel növekszik az élelmiszerkészletünk.
3. Elmegy fát gyűjteni. Fa kell ahhoz, hogy tutajt építsünk, és azon elmeneküljünk a szigetről. Egy fát kapunk rögtön, mert annyit találunk az erdő szélén, de egy tutajhoz 6 fa kell, és ehhez már be kell merészkedni az erdőbe, ahol viszont mérges kígyók vannak. El kell döntenünk, mennyi fát szeretnénk gyűjteni, mert akkor annyi golyót húzunk az említett zsákból. A zsákban 5 fehér és 1 fekete golyó van, és ha fagyűjtés közben kihúzunk egy fekete golyót, akkor megmar minket egy kígyó, nem sikerül a további fagyűjtés és megbetegszünk. Ennek következtében nem tudunk majd szavazni, és a következő körben nem hajthatunk végre akciót, mert éppen gyógyulunk. Ez bizony elég kellemetlen.
4. Kutat a hajóroncsban, azaz húz egy hajóroncskártyát.

Amikor mindenki végrehajtott egy akciót, akkor a játékosok számának megfelelő mennyiségű vizet és kaját le kell vonnunk a készletből, mert minden kör végén eszünk és iszunk. A játék addig tart, amíg mindenki el nem tudja hagyni a szigetet egy tutajon, vagy amíg fel nem húzzuk a viharlapkát, mert akkor mindenképpen menekülnünk kell.

Hogy jutunk ki innen?

Négy egyszerű és gyors akció. Fát mindenképpen kell gyűjtenünk, mert anélkül nem jutunk ki a szigetről, a halászat és a vízgyűjtés csak a halálunk idejét húzza el. Ez a három akció a közösségért is van, míg a hajóroncskártya inkább az egyéni célt segíti. Hiszen mi a játékosok célja? Túlélni a játékot és élve elhagyni a szigetet, de ehhez kell annyi tutaj, ahány játékos van, és minden játékosnál kell lennie élelemnek és víznek is a tutajon való utazáshoz. Márpedig ez nem jön össze mindenkinek, így a céljuk az, hogy ők túléljék, még ha a másik nem is éli túl.

Itt válik különösen érdekessé a játék menete, hangulata, mert egy ideig közösen kell dolgoznunk a kijutásért, de ahogy fogy az idő, fogy a készlet, a játékosok egymás ellen fordulnak. Ha kevés a kaja, meg kell szavazni, ki haljon éhen; ha kevés a víz, meg kell szavazni, ki haljon szomjan. És ha jön a vihar, és még nincs elég tutaj, akkor meg kell szavazni, hogy ki ne férjen fel a tutajra és vesszen ott a szigeten. Persze kérdéses, hogy miért pont egy nagy vihar zavar ki minket az óceánra a szigetről, de ez csak részletkérdés.

Kikkel kerültem én egy szigetre?

Látszik, hogy ez nem egy baráti, hanem egy igazi gonoszkodó partijáték. Nem családoknak és gyerekeknek, hanem sértődésre kevéssé hajlamos játékosoknak való. A *Bang!*-ben egy bizonyos karaktert személyesítünk meg, és ott simán lelövöm a páromat, ha ő a seriff, én pedig a bandita, mert ez a feladatom. A *Lifeboat*ban is karakterek vagyunk, akik egy mentőcsónakban küzdenek a túlélésért, ahol is a játék elején kisorsolnak számunkra egy másik játékostársat, akinek a karaktere gyűlölt számunkra. Ha úgy alakul, simán vízbe lököm, mert nem a játékostársamat, hanem a karakterét lököm a vízbe, vagyis könnyebben elvonatkoztatok az adott játékostól és a hozzá fűzött valódi kapcsolatomtól. Itt viszont nincsenek karakterek, csak a játékostársaid, a párod, a barátaid, akikről szavazol, hogy haljanak éhen, szomjan vagy éppen lelövöd őket, hogy te túléld. Az ilyen kapcsolatokat a játékon kívül kell hagyni, amit megnehezít, hogy nincsenek karakterek, amelyekké átvedlünk a játék folyamán, hanem továbbra is megvan, hogy Csabát, Rékát, vagy Danit küldöm az éhhalálba. Ráadásul a karakterek hiánya miatt igazán okunk sincs bárkit kiszavazni, lelőni, random kell választani, így nyilván nem a páromat vagy a legjobb barátomat fogom kiszavazni. De hát végül is a játékot egy házaspár tervezte.

Éppen ezért nagyon meg kell fontolni, hogy kivel üljünk le ilyet játszani. Tud szórakoztató lenni, ha olyanokkal ülünk le, akik bírják a gonoszkodást, ha bele tudjuk élni magunkat a játékba, de nem merülünk bele az olyan morális problémákba, hogy miként tudjuk megölni azt, akivel korábban együtt küzdöttünk a kijutásért. A kártyák között van a Kannibál BBQ, amelynek segítségével az adott körben meghalt játékosokat tudjuk elfogyasztani. Ez a játék tematikájához teljes mértékben illik is, de nekem erről az Életben maradtak című könyv és film jutott az eszembe, és az ottani morális problémák.

Ráadásul, ha valakinek a kezében van egy pisztoly és egy töltény, akkor ezzel egy másik játékost megölhet és elveheti tőle a kártyáit. Ez a szabály is egyértelműen arra biztat, hogy bizony használjuk a fegyvert és lőjük le a társainkat, növelve a saját túlélési esélyeinket. Itt nem akarom ismételni önmagamat és a morális problémáimat, hanem arra hívnám fel a figyelmet, hogy az így megölt játékos ezután már csak kívülről szemléli a játékot, ami elég unalmas, főleg ha már a legelején lelövik. Érdekes játékverzió, ha a lelőtt játékos is szavazhat, mert így ő se marad ki a játékból, és a halottak szavazatai érdekes eredményeket hozhatnak. Persze maga az egész játék is rövid, kb. 20 perces, tehát sokat nem kell várni egy új játékra, de így a szavazásokkal végig részese maradhat az eseményeknek a kiesett játékos is.

Arra is figyeljünk, hogy ha játszunk egy új kört, akkor felejtsük el az előző kört és az ott minket ért sérelmeket, mert ha úgy ülünk le, hogy bosszút állunk azon, aki lelőtt vagy ránk szavazott, gyorsan tönkretehetjük a hangulatot.

Variációk egy szigetre

És ha már említettem egy játékvariánst, akkor még gyorsan felsorolnék párat, ami érdekesebbé teheti a játékot:

» Kártyák draftolása: nem véletlenszerűen osztjuk a lapokat, hanem két paklit képezünk, amelyben a játékosok számánál kettővel több lap van, majd a kezdőjátékos választ egy lapot és továbbadja, és így tovább, az utolsó játékosig. Majd az utolsó játékos választ a következő pakliból először és visszafelé adja a paklit, és a kezdőjátékos választ utoljára, és csak ezután egészítjük ki a kézben lévő lapokat a szabályoknak megfelelően véletlenszerűen.

» Nyílt lapokkal való játék.

» A játékosok előtt kijátszott folyamatos hatást biztosító kártyákat a kezdőjátékos újraoszthatja, nehogy valaki nagyon megerősödjék.

» Ha körönként választunk egy nagyfőnököt, akkor élelem- és vízhiány esetén a nagyfőnök dolga eldönteni, ki haljon éhen vagy szomjan.

» Tutajok kisajátítása: ennél a szabálynál az, aki a hatodik fát gyűjtötte, elveszi maga elé a tutajkártyát, ami az övé, ha viszont megölik, a gyilkosé lesz a tutaj. Szomj- vagy éhhalál esetén a szomszédai kapják a tutajkártyát. Több tutajkártya is lehet egy játékosnál, aki azokat vagy szétosztja, vagy akár meg is tagadhatja a helyet más játékostól, még ha volna is a tutajon hely. Itt muszáj idéznem a szabályból, hogy lássuk, milyen mélységei lehetnek a játéknak: *"Példa: Ferinek 6 tutajkártyája van, a többieknek egy sem. Mivel a 6 tutajkártya elég a 6 játékos számára, elhagyhatják a szigetet. Feri úgy dönt, 3 társának ad egy-egy helyet a tutajon, a másik kettőnek pedig nem. Így ők négyen elhagyják a szigetet, hátra- és cserbenhagyva hely nélkül maradt két társukat."* Nekem erről csak az jut szembe, vajon ki szeretne Ferivel ezek után még játszani egy játékot?

» A *Lifeboat*hoz hasonlóan kap mindenki egy bajtársat, akinek segíteni kell elhagyni a szigetet, és egy esküdt ellenség játékostársat, akit meg kell akadályoznia a sziget elhagyásában.

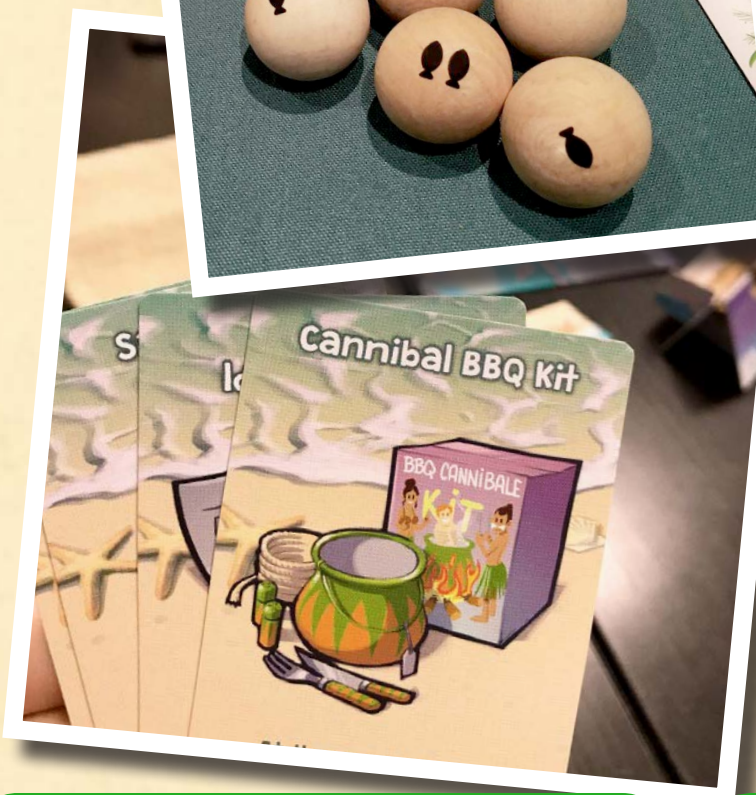
» A pisztolykártya túl erős, ezért több módosítási lehetőség van a gyengítésére. Például csak élelem- vagy vízhiány esetén lehet használni, vagy ha a pisztolygolyót fémlemezzel kivédik, akkor húznia kell a zsákból egy golyót, és ha feketét húz, akkor visszapattant rá a lövedék és meghal (hellapagosi Darwin-díj). De van olyan verzió is, hogy rozsdás az egyik töltény és lövésnél húzni kell a zsákból, és ha fekete golyót sikerül kihúzni, akkor a pisztoly felrobban a használója kezében és ő meghal (hellapagosi orosz rulett).

A játék úgy van kitalálva, hogy erősítse a konfliktust, illetve a konfliktus elkerülhetetlen legyen. Nagyon nagy szerencse kell ahhoz, hogy mindenki kijusson a szigetről, amihez a játékostársak teljes összhangja, együttműködése és bizalma kell. Mert ha valaki elkezd bizalmatlankodni, és csak a saját maga menekülésére koncentrál, akkor ott előbb-utóbb valakinek meg kell halnia. Ezért csak olyanoknak ajánlható, akik szeretik a konfliktusos játékokat, szeretnek egymással gonoszkodni, és nem sértődnek meg, ha ezt velük teszik. Éppen ezért a játéknak csak egy igazán szűk réteg a célközönsége, ők viszont jól szórakozhatnak vele.

Ha be kellene lőnöm a játék célcsoportját, akkor elsősorban azokra gondolnék, akik szeretik a *Munchkin*t, mert hangulatában ahhoz tudnám hasonlítani. Ha a *Munchkin* nem tetszett, inkább kerüld a *Hellapagos*t is, de ha az az egyik kedvenced, akkor mindenképpen próbáld ki ezt az új szerzeményt, szerintem be fog neked jönni.

maat

Gémklub



Hellapagos

board game geek

kiadói oldal

Tervező:
Laurence Gamelin, Philippe Gamelin

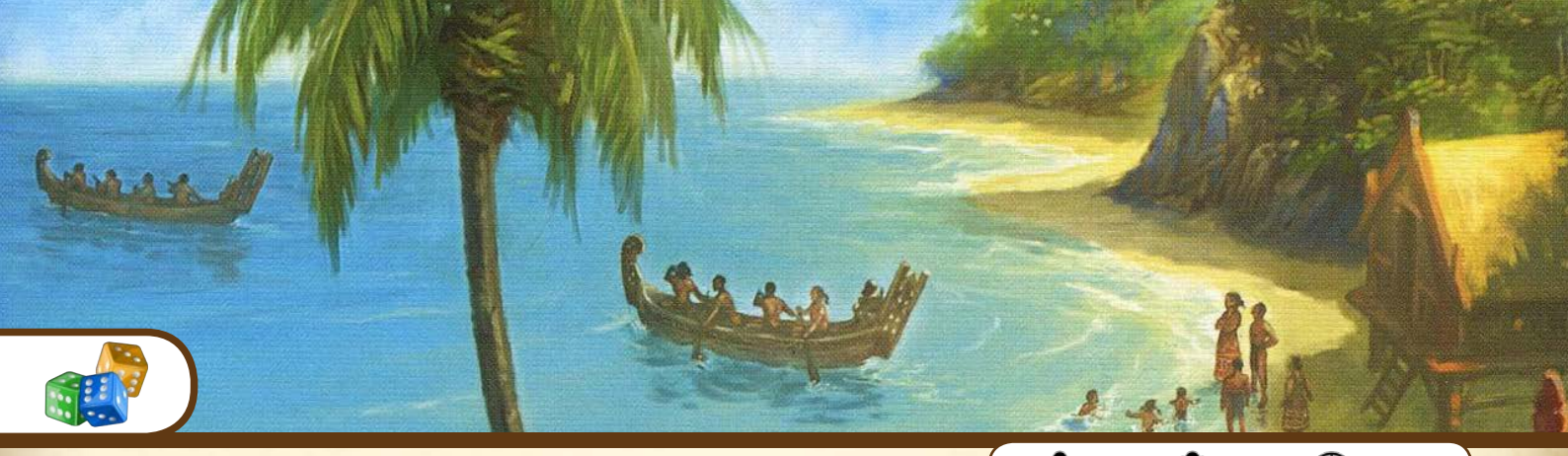
Megjelenés:
2009

Kiadó:
Gigamic, Gémklub

Kategória:
kooperatív, játékos kiszavazós

10+ 3-12 20'

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 harminckettedik 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.



Játékok a világ körül

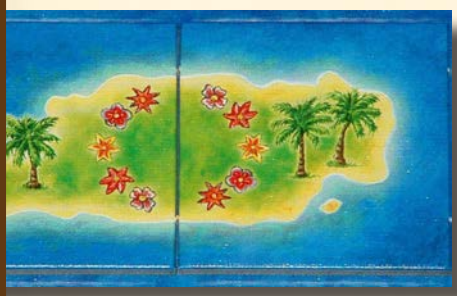
Maori

8+ 2-5 30'

Nagy út volt, sokáig tartott, de végül eljött ez is: búcsút mondtunk az amerikai kontinensnek, amelynek déli csücskétől egészen az észak-nyugati sarkáig jártuk végig jellegzetes helyszíneit, és mutattuk be az azokhoz kapcsolódó játékokat. Hová máshová is indulhatnánk tovább innen, mint Ázsiába, hiszen Eurázsia keleti szeglete innen csak egy ugrás. De nem, mi mégsem erre megyünk tovább, hanem előtte megmártózunk a déli tengerekben, "letudjuk" Óceániát és Ausztráliát, hogy aztán az egyik közeli csendes-óceáni szigetről Japánra ugorva már tényleg ázsiai földön folytassuk a nagy menetelést. Addig viszont még van pár hónap, pár ország és pár játék. Elsőnek rögtön itt egy új-zélandi témájú, a *Maori*.

Hangulatos játékok után kutatva

Amikor valaki egy olyan témát választ a játékához, mint a *Maori* szerzője, én legalábbis azt várnám, hogy úgy ötvözi a mechanikát a tematikával, hogy az felkeltse a játékosok érdeklődését, horribile dictu, izgalmát. A téma adott, a hangulat adott, hiszen a csodás táj, a tenger, az ősi hagyományok és különleges viseletek, tetoválások, hangszerek mind-mind olyan dolgok, amelyek közül néhányról azért már mindenki hallott. Erre könnyű építeni, ezen az alapon szabadon lehet tervezni. Nekem egy maori témájú játék legyen olyan magával ragadó, hogy amikor a polcon a dobozhoz közelítem a fülem, titkon halljam a dobok és a haka dübörgését.



Erre tessék, itt van egy *Carcassonne* klón, ami se nem magával ragadó, se nem hangulatos. *Maori* fanok kéretik továbblapozni, mert a cikk nyomokban kritikát tartalmaz.

Ott lent délen

A játék kezdetekor 16 db szigetlapkát egy 4×4-es hálóba rendezünk a játéktér közepén, a többit húzópakliként kirakjuk oldalra, majd egy hajófigurát a négyzetrács valamelyik külső szélére teszünk. Közben minden játékos kap egy tengertáblát és 5 kagylót kezdő készletnek.

A soron lévő játékos mindenképpen mozgatja a hajót a négyzetrács oldala mentén, legfeljebb annyi mezőt, ahány csónak a saját tábláján fel van tüntetve (kezdésnek 2, de ez nőhet a lerakott lapkák miatt). Minden további mező mozgatása 1 kagylóba kerül. Akciója második részeként a játékos felfedezhet egy szigetet, azaz elvehet egy lapkát a rácsból és azt leteheti vagy a táblájára, vagy a tárolóhelyére (itt mindig 1 lapka lehet csak), vagy a tárolóhelyén lévő lapkát most felrakhatja a táblájára, továbbá levehet egy már fent lévő lapkát a táblájáról.

Nem nehéz kitalálni, hogy a fő akció az, amikor elveszünk egy lapkát a négyzetrácsból és azt letesszük a saját táblánkra, így hozva létre egy szigetekkel teli tengerrészt. A lapkákon szigetrészek, azokon pálmafák, kunyhók, csónakok, kagylók, virágok lehetnek. Az elvett lapka ára függ a helyétől: a hajó melletti ingyenes, onnantól pedig egy vonalban távolodva egyre több kagylóba kerül. Az elvett lapka helyére persze a húzópakliból kerül új.

A maorik Új-Zéland (Aotearoa) őslakos, polinéziai származású népe. Őseik Délkelet-Polinéziából érkeztek valamikor 1300 előtt. A maorik Új-Zéland szigetein telepedtek le és sajátságos kultúrát alakítottak ki. Európaiak nagyobb számban a 18. században érkeztek Új-Zélandra és a fegyverekkel és járványokkal szétrombolták a maori társadalmat. 1840 után a maorik elveszítették földjeiket, nyelvük és kultúrájuk a hanyatlás útjára lépett, népességük viszont a 19. század végére növekedni kezdett, az 1960-as években pedig a kultúrájuk kezdett felemelkedni. Maori nyelven a māori szó „normálisat", „egyszerűt", „természetest" jelent. Az 1947-es maori törvény kimondta, hogy a „bennszülött" kifejezés helyett a „maori" használatos a hivatalos életben. A Bennszülött Ügyek Minisztériuma így lett Maori Ügyek Minisztériuma.

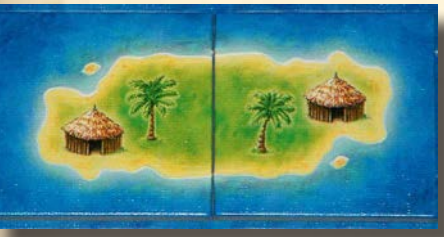
A lehelyezésnél csak arra kell figyelni, hogy irányba állítva legyenek a lapkák, de nem kell teljes szigeteket építeni. Viszont érdemes, mert amikor az egyik játékosnak betelik a táblája és a játék véget ér, az ördög a részletekben és a pontozásban rejlik majd. Ha a lerakott lapkán kagyló van, azt a játékos azonnal megkapja.

A játék végi értékelésnél pálmafánként jár 1 pont, a kunyhók a szigeten ezt megduplázzák, a teljes virágkoszorú 10 pont, a legtöbb csónakért és a legtöbb kagylóért pont jár, illetve az üres vízmezőért 1 pont levonás. A győztes persze az, akinek a legtöbb pontja van.

Egy játék emléke

Jó, nagyon őszinte leszek, nem tegnap volt, amikor játszottunk pár partit a játékkal, de még élénken él az emléke - főleg az, hogy valahogy nem gyakorolt olyan elsöprő hatást ránk. Sok komment a BGG-n kedves, és a *Carcassonne*-ra hasonlító, de annál lájtosabb játéknak tartja, illetve sokan megjegyzik, hogy a játék 2 fővel az igazi.

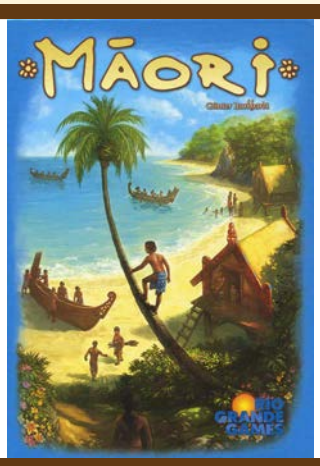
Jónak tartom a mechanikát és azt, hogy a mozgatással próbál a játékos közel kerülni a vágyott lapkához, és ahhoz, hogy azt minél olcsóbban vigye el. Ez a mozgatási kényszer miatt persze a visszájára is fordulhat, hiszen lehet, hogy pont a mozgatás távolítja el a hajót a kiszemelt laptól. A szigetlapka lerakása a tábla bármely pontjára könnyíti a játékot, hiszen még az a kényszer sincs, hogy egy lent lévő laphoz kell, hogy illeszkedjen az új. Végül a pontozásban az egyensúlyt megfelelőnek láttuk, tehát reális és egymástól nem nagyon eltérő pontszámok születnek, és köztük főleg a csónakok és kagylók többsége hozza helyzetbe a győztest.



Maga a szerző egy kicsit zsákbamacska, mert van pár játéka, pl. a nálunk is bemutatott *Pacal's Rocket*, de a legtöbb ezek közül kis dobozos, nem túl bonyolult, a könnyedebb műfaj képviselői. És ezt a játékot sajnos még a világhíres *Michael Menzel* illusztrátor sem menti meg, főleg, hogy a borítón kívül alig volt szegénynek illusztrálni valója.

Ehhez képest az ebben a zsánerben 4 évvel később született *Carcassonne: Déltenger* szerintem sokkal jobb, sokkal élvezetesebb, sokkal hangulatosabb és sokkal szebb, de ahogy illik ismerni a nagy sikerjátékok előzményeit, úgy szerintem illik egy próbát tenni a *Maori*val is.

drkiss



Maori

Tervező:
Günter Burkhardt

Megjelenés:
2009

Kiadó:
Hans im Glück, Rio Grande Games

Kategória:
lapkagyűjtögetős, lapkalehelyezős

8+ 2-5 30'

10+ 2-4 60'

ISMERTETŐ

CV

Miért jó társasjáték-kritikusnak lenni? Mert kipróbálhatok olyan játékokat is, amelyeket egyébként önszántamból biztosan meg sem közelítenék. A *CV* is egy ilyen játék. Már maga az önéletrajz szó sem éppen játékra csábít. Inkább megkopott, keserédes emlékeket ébreszt bennem. A hangulatomat a borító sem oldja fel. Vajon jogosak ellenérzéseim vagy ideje levetkőzni az elit gamer pózt és nagyobb nyitottsággal böngészni a játékkínálatot? Lássuk!

Nagy doboz, szerény tartalom

A dobozt kinyitva vegyes színvilág fogad. Vannak itt kártyák trendi színekben, egy apró játéktábla feketére festett háttérrel, hét fehér dobókocka és egy marék fehér karton token. Nem éppen figyelemfelkeltő. A doboz nyolc centiméter magas, de az inzert legmélyebb pontja nincs öt centire a tetőtől. Tudvalevő, hogy egy játék árkategóriája meghatározza az elvárt doboz méretét, de néha érdemes lenne elgondolkozni a hordozhatóságon is. A cikk további részében alátámasztom majd, hogy bár nem tökéletes játék a *CV*, egy jobban hordozható dobozzal több örömet okozhatna a célcsoportnak.

Az alkatrészek minősége jó közepes, pont megfelel a célnak. A játéktábla is inkább csak helykitöltő, bár kezdő társasosok számára még értéket jelent a setup során nyújtott segítsége. A lapok jól átláthatóak, a rajzok egy része valóban humoros. Az egyedi kockák kellemes tapintásúak, a grafikák egyszerűek. A tokenek bár működnek, lehangolóan unalmasak. A tesztjáték során többekben is felmerült, hogy színes tokenekkel mennyivel jobban átlátható lenne a készletünk. A tervező mentsége talán az lehetett, hogy nem akart a tokenek színezésével zavart kelteni a lapokon található sok szín jelentésbeli eltérésével.

A sors kezé

Nézzük, miről is szól a *CV*! Minden játékos egy-egy életutat visz végig, kezdve a gyermekkortól egészen az időskorig. Mindezt a maga elé gyűjtött kártyákkal, amelyeket a közös tábláról lehet megvásárolni. A lapokat hat kategóriában gyűjthetjük. A vagyonkártyák kevés kivételtől eltekintve nyers győzelmi pontokat hordoznak. Három típus (egészség-, tudás- és kapcsolatkártya) a játék végén az összegyűjtött darabszámtól függően ér pontot. A munkakártyák majd csak más kártyákkal kombinálva lesznek hasznosak, míg az eseménykártyákkal csak a játék menetét tudjuk befolyásolni. A kockákon és a tokeneken a négy kártyatípussal megegyező jel található, kiegészítve ezt egy mosolygós és egy szomorú arccal.

A parti kezdetén minden játékos kap egy saját célkártyát, illetve kikerül a táblára pár közös célkártya is. A célok nagyon egyszerűek: gyűjts ilyen vagy olyan kombinációban kártyákat! A pontozásnál minden célnak megfelelő szett adott mennyiségű pontot ér.

Amikor a játékos sorra kerül, dob a kockáival. Kiválasztja, mely dobásokat tartja meg, majd újra dob, ha akar. Ezt még egyszer megteheti. Miután kialakult a végső eredmény, a játék során begyűjtött tokeneket is felhasználva maximum két kártyát megvehet a tábláról. A vásárlás előtt még felhasználhat a kezéből eseménykártyákat is. Ezek a lapok használat után kikerülnek a játékból, szemben a tokenekkel, melyek a következő körben is használhatóak.

A megvett lapok közül az eseménykártyák a játékos kezébe kerülnek, a többi eléje, az asztalra. A játék érdekes technikai eleme, hogy míg a munka- és vagyonkártyák mindig letakarják az előzőleg megvett munka- és vagyonkártyákat, addig a többi kategória lapjairól vásárláskor kell eldönteni, hogy letakarja-e a korábbi aktív lapot az adott típusból, vagy a kupac aljára kerüljön. A játékos számára mindig csak az aktív lapok jelentenek segítséget, a letakart lap által adott zsetonokat vissza kell adni, az előnyöket tovább nem lehet használni.

Míg a kockadobálós játékokban általában a több kocka egyértelműen jobb, a *CV*-ben ez nem mindig igaz. Ha ugyanis a dobáskor három szomorú arc alakul ki (beleszámítva a tokeneket is!), akkor a játékost balszerencse érte, el kell dobnia egy nehezen megszerzett aktív lapját. Így érthető, ha egy új lap érkezésekor a korábbi egy-két plusz kockát adó aktív lapot letakarva, inkább néhány biztos zsetont vagy egyéb előnyt választ a játékos.

Köre végeztével a játékos felfrissíti a táblát, majd átadja a kockákat a mellette balra ülőnek, hogy az ő sorsa is új fordulatot vegyen. A játék vége kicsit frusztráló. Ha a táblán már kevesebb megvehető lap marad, mint ahány játékos ül az asztal körül, a játék azonnal véget ér. A parti végén biztosak lehetünk abban, hogy emiatt valaki morogni fog!

Stratégia vagy szerencse?

A *CV* egy könnyed családi játék, és nem is akar sokkal többnek mutatkozni. Picit mégis sok benne a szerencse szerepe. A játék elején kapott célkártya néha a legnagyobb igyekezet ellenére is teljesíthetetlen. A piacra kerülő kártyák csoportokra vannak osztva (ifjúság, felnőttkor, időskor) és a játék előrehaladtával nyílnak meg az új csoportok, folyamatosan egyre drágább, ugyanakkor egyre értékesebb lapokat hozva. Csakhogy tokenek nélkül egy idő után már esélytelen lapot venni. Sajnos azonban szinte nincs olyan parti, hogy egy játékos ne maradna token nélkül. Így alakulhat ki az a szomorú helyzet, hogy olyan köre is lesz a játékosnak, amikor nem tud megvenni semmit. Mondhatjuk erre, hogy jobban kellett volna taktikáznia! De a *CV* nem a kidolgozott stratégia játéka. Igen ritka az az alkalom, amikor a dobásunk eredménye nem egy vagy kettő, de akár három lap megvásárlására is alkalmas. A választás szabadságának hiányában pedig nincs mit tenni, vesszük, ami jut.

A játék próbál kicsit segíteni a pechesebbeknek. Három mosolygós arcot dobva ingyen jutunk laphoz. Az egyes kártyakupacok kiürülésénél a vészesen hátul kullogó játékosok Szociális Segélyben részesülnek, szintén egy ingyen elvehető kártya formájában. Néhány lap a vásárlást hivatott könnyíteni, illetve egyes jeleket forgat át más jelekbe. Sőt dzsóker token is van! Mégis úgy látom, hogy az igazán balszerencsés játékos sorsa megpecsételődik. Leginkább a mindenféle előfeltétel nélküli, ám drága csere lehetőségének hiánya furcsa. Általában kifejezetten a házi szabályok ellen vagyok, a *CV* esetében mégis hajlok arra, hogy kidolgozzak valami csere metódust.

Akarom vagy sem?

A mai társasjáték-kínálatban már az euró játékok is a tematikájukkal akarnak hódítani. Kötelező a fantáziadús háttértörténet, a speciális játékosképesség, a jól kidolgozott világ. És akkor itt van a *CV*, a valós élet összes bájával és fonákságával, és minden hibája ellenére szerethető! Csak kell egy kis humorérzék és türelem. A játék egyszerűsége megadja a lehetőséget arra, hogy pörögjenek a körök, mint a búgócsiga. Ekkor azonban elvész az, ami a lényeg, a lapok csak gyűjteni való színeket jelentenek, a tokenek egyszerű nyersanyagokká degradálódnak. Fúj! Nehogy így játsszátok! Én, ha tehetném, a szabálykönyvbe is beleírnám, hogy köre végén, amikor a játékos a lapjait elhelyezi, mesélje el, mi történt az életével, hogyan alakult a *CV*-je. A játék így megelevenedik, a lapkupacok helyén személyek jelennek meg. Az egyik játékos bár már örökölt lakást, elvégezte a doktori képzést, sőt rendszeres véradó, munkát mégsem kap. A másik ellenben már harmadszor vált munkahelyet, kell is, jön a következő gyerek! Ugye milyen más?

A dobozra tíz éves korhatárt írtak. A szabályok ezt valóban megengedik. De pont az előbb fejtegetett beleélés miatt ez a játék inkább a középkorúaknak ajánlott. Aki mögött már van pár iskolaév, néhány munkahely, félbehagyott hobbi, lakáshitel és esetleg a gyermeknevelés is a napi feladatok közé tartozik, tudja magát igazán átadni a *CV* nyújtotta mókának.

Az újrajátszhatósága közepes. Az, hogy a teljes pakli minden játék alatt átpörög, nem gond. A célkártyák száma és változatossága azonban igen karcsú. Összesen nyolc lap, amiből négy játékos esetén minden partiban szerepel hét. Ez a nyolc lap lefedi a játék alapkoncepciójának összes értelmes kombinációját. Nem is olyan egyszerű ezek mellé újat kitalálni, mégis jó lett volna a fejlesztés során ezen egy kis időt még törpölni.

Ha a csomagolás szerényebbre és portábilisebbre sikerült volna, rendszeresen ajánlanám a *CV*-t társasjátékot kereső ismerősöknek. Csak otthoni használat mellett ritkán fog előkerülni. A felesleges tábla elhagyásával a játék alkatrészei egy jelentősen kisebb dobozba költöztethetőek, ezzel utazó játékká varázsolva a *CV*-t!

kolos

CV

Tervező:
Filip Miłuński

Megjelenés:
2013

Kiadó:
Granna

Kategória:
kockadobós, szerencsekísértő, szettgyűjtős

10+ 2-4 60'

Kék Kobra

6+ 2-6 5-10'

ISMERTETŐ

Twin It!

A memóriajátékok alapötlete, hogy minden kártya, lapka, stb. képpel lefelé fordítva fekszik előttünk, és csak megadott számút lehet felfordítani, hogy megtaláljuk köztük az azonosakat. Milyen kihívás lehet egy olyan játékban, amelyik onnan indul, ahol a memóriajátékok már félúton járnak, vagyis amelyikben a párba rendezni hivatott, teljesen azonos lapok már képpel felfelé vannak előttünk? Csak lassan a testtel, még ne legyintsetek, amíg meg nem látjátok a *Twin It!* lapkáit!

Nincsenek is egyformák

A játékot érdemes úgy játszani, hogy minden játékosra rákötünk egy vérnyomásmérőt, és esetleg különdíjat adunk annak, akinek a kiinduló értékhez képest a legjobban megugrott a pulzusszáma. Amikor én kipróbáltam az egyik játéknapon a *Reflexshop*os játékmesterek értő vezetésével, a szkeptikus hozzáállást lassan felváltotta a kíváncsiság, a reménykedés, a lelkesedés, az őrület (a pozitív fajta), majd a lemondás és a cinizmus, ebben a sorrendben, kábé 10 perc alatt. Az utolsó két fázist csak azért éltem át, mert rájöttem, hogy én ehhez a játékhoz már öreg vagyok, de ti ne essetek az én hibámba, nyugodtan álljatok meg az őrületnél! Mert ehhez a játékhoz az is kell, egy kicsi.

Ikrek (de nem mint De Vito és Schwarzenegger)

Adva van a játékban 135 kétoldalú lapka, amelyeken eltérő, nonfiguratív ábrák láthatók, méghozzá egyesekből 1-1, másokból 2-2, míg megint másokból 3-3 darab. A játékosok kapnak egy-egy nagyjából azonos méretű paklit a kétoldalas lapokból és egymás után teszik be középre a paklijukból felhúzott egy-egy lapjukat, átfordítva, hogy ne az az oldala kerüljön ki, ami a húzópakli tetején addig is látható volt. Most már csak az a feladat, hogy meg kell találni a pontosan azonos ábrákat.

De milyen ábrákat, atyaég! Ha azt hiszitek, hogy ez könnyű, hatalmasat tévedtek. A motívumok hasonlítanak, de mindig egy kicsit eltérnek. A pontok burjánzanak, az indák tekeregnek, a spirálok kavarognak, a pöttyök vibrálnak, a vonalak keresztezik egymást, a csillagok hullámzanak. Vizuális őrület és lehetetlenség! És azok a színek! Még véletlenül sem holmi szimpla kék vagy zöld, valami sima piros és sárga, esetleg egy kis hétköznapi fekete vagy fehér. Tudományos alapokon kitalált árnyalatok, hogy még könnyebb legyen a formák összetévesztése.

És mégis, egyszer csak meglátod, hogy de igen, az a lap, amin a minta olyan, mint Janis Joplin 1969-es fellépő gatyája, abból van kettő lent. Odacsapsz mindkettőre, felkapod, diadalittasan leteszed a húzópaklid mellé és tovább keresel párokat. Majd fancsali képpel nyugtázod, hogy valaki megtalálta a hippi minta harmadik tagját bent a közösben és már viszi is a te két lapkáddal együtt, hogy aztán a hármat bespájzolva most már megnyugodjon és tovább keresse a párokat. Mert hogy azonosságokat nemcsak a középen bent lévő lapoknál lehet keresni, hanem a játékosok paklijának legfelső lapjai, de még a megszerzett és már valakinél lévő párok között is.

pici lapkák pakliját, egye-fene alapon leülnek, majd beszippantja őket a megszállottság és újabb és újabb leosztásért kiáltanak.

Vigyázat, a játék nagyon hangulatos és nagyon addiktív! Igazi fanatikusoknak ajánlom a *Twin It! poszter* megvételét, hogy azt a falra felrakva további értékes perceket töltsenek el életükből egy színes lapot bámulva, a többiek fura pillantásaitól kísérve.

drkiss

Hát ilyen ez a játék!

Figyelni kell, iszonyúan gyorsan kell észlelni a különbségeket és az azonosságokat, lecsapni, közben nem elkényelmesedni, figyelni azt is, hogy a már beszerezett párunk mellé megjön-e a harmadik a közösbe, nehogy csak másnak kaparjuk ki a gesztenyét. És figyelni a többiek begyűjtött lapjait és szemérmetlenül rabolni. Ja, meg közben húzni kell és berakni oda, középre, ahol egyre több a lapka és egyre nagyobb a káosz, és a többiek pedig már a sokadik párt találták meg, és ekkor megint… áááá… eléég!

Vagyis persze nem elég, mert amikor megnézzük, ki gyűjtötte a legtöbbet, már ott van bennünk a vágy egy újabb partira, szóval ugrás vissza a forgatagba és indulhat a szemek vad cikázása.

A fent leírtak a versengő játékmódra vonatkoznak, de létezik még a csapatjáték mód, amikor 2 csapat egymás ellen küzd. Van továbbá kooperatív mód, amikor mindenki közösen küzd az idő ellen és 1 perc alatt kell minél több párt vagy triót megtalálni a lapok között.

A már említett játékbemutató napon jó volt részt venni ebben a nagy közös kavarodásban, hogy utána, három-négy partival később, már mint külső szemlélő lássam, ahogy az újonnan jövők - korábbi önmagamhoz hasonlóan - bizalmatlanul méregetik a

Reflexshop

Twin It!

board game geek

kiadói oldal

Tervező:
Nathalie Saunier, Rémi Saunier, Thomas Vuarchex

Megjelenés:
2017

Kiadó:
Reflexshop

Kategória:
párosítós, gyorsasági

6+ 2-6 5-10'

5+ 2-4 15'

ISMERTETŐ

HELLO DINO

HA VAN LÉTJOGOSULTSÁGA A LEGKISEBBEKNEK SZÁNT TÁRSASJÁTÉKOKNAK, AKKOR TALÁN VAN AZ AZOKRÓL ÍRT CIKKEKNEK IS. GAMEREK MESSZE KERÜLJÉK A MOST KÖVETKEZŐ PÁR SORT, VISZONT KISGYEREKESEKNEK KIFEJEZETTEN AJÁNLOTT A FIGYELEM. EGY KIS MEMÓRIAJÁTÉK, EGY KIS SZERENCSE, EGY KIS - MINDIG NYERŐ - DÍNÓ TÉMA EGY NEM MEGSZOKOTT DOBOZBAN.

DÍNÓ KELTETŐ

Kezdjük először a végén, a dobozzal. Meglepő azt látni a 21. század második évtizedének végén, hogy játék kijöhet kereskedelmi forgalomba ilyen csomagolásban egy ilyen patinás kiadótól. Biztos megvan az oka annak, hogy nem a megszokott egymásba csúszó dobozalj és fedél kombinációt választották a tervezők, hanem egy olyat, ahol a doboz oldalt nyílik, de ez az ok előttünk rejtve marad.

Még szerencse, hogy ez nem rettent el senkit, bár igaz, ami igaz, a doboz lehetne keskenyebb, mert a beltartalom nem igényli a standard nagydoboz méretet. Kapunk ugyanis egy kör alakú táblát, aminek az alja öt felé osztott, öt féle színes körcikkel. A tábla teteje egy darab középpontosan elforgó műanyag elem, amin a kiemelkedések sziklákat szimbolizálnak, a köztes résekbe, az egyes színes körcikkekbe pedig két-két dínó tojás fér el.

JURASSIC BÖLCSŐDE

Kezdésnek véletlenszerűen felrakjuk az 5 különböző színű kis bébi dínót ábrázoló és nagyon szépen kidolgozott fészkeket a táblára, majd lefedjük azokat a tojások felső részével. A kezdőjátékos kezébe veszi a kockát és dob. Ha egy adott színt dobott, akkor három akció közül választhat:

» Megnézi a kocka által mutatott színű mező fölött lévő egyik tojásba bújt dínót,

» Elmozdít erről a színű mezőről egy tojást bárhová és ott nézi meg a tartalmát,

» Bárhonnan idemozgat egy dínót és - meglepetés - megnézi a tartalmát.

Ha a tojásban olyan dínó bújik meg, amelyiknek azonos a színe az alatta lévő mező színével, akkor a játékos elvesz egy olyan színű lapkát. A győztes az, akinek először lesz meg az 5 különböző színű lapkából egy-egy darab.

Szemfüleseknek feltűnhetett, hogy a játékban D6 szerepel és annak, ugye, testvérek között is hat oldala van. A kocka hatodik oldalán egy kis nyíl van, ami azt jelenti, hogy ha valaki ezt dobja, akkor egy körcikkel balra vagy jobbra el kell forgatni a tábla felső műanyag elemét, teljesen átszervezve a dínók és a színek viszonyát. Ezután persze megnézhet egy tetszőleges tojást, a fenti szabályok szerint.

65 millió éves Kinder tojás

A játék teljesen passzol a 4-5 évesek érdeklődéséhez és fejlettségéhez. Gyors játékmenetével elég időre köti le őket, behozza a versengést, bár kétségtelen, hogy nagyon nagy teret enged a szerencsének. Ezt viszont ellensúlyozza a memória-elemmel, illetve annak egy 2.0-ás változatával, hiszen amikor forognak a fészkek, a szimpla emlékezésen túl szükség lesz egy kis kombinálásra is.

A játékot kisgyerekeseknek ajánlom, mert fejleszti az emlékezőkészséget, a kivitelezése szép, plusz még a dínók is magukat vicces pózokba vágva bújnak meg a tojásokban, így a kicsiket az is szórakoztatja, hogy éppen milyen meglepire lelnek a tojáshéj felemelésekor.

drkiss

Hello Dino

Tervező:
Forrest-Pruzan Creative

Megjelenés:
2018

Kiadó:
Piatnik

Kategória:
memória, lapkagyűjtögetős

5+ 2-4 15'

board game geek

kiadói oldal

Piatnik

INTERJÚ

TOLDI GÁBOR

SZINTE MESÉBE ILLŐ *TOLDI GÁBOR HEXPANSE* CÍMŰ JÁTÉKÁNAK SZÜLETÉSE: *GÁBOR* ELVITTE AZ ÖTLETÉT EGY TÁRSASJÁTÉKOS TALÁLKOZÓRA, ENNEK KÖSZÖNHETŐEN HÍVTA FEL ŐT EGY ÉVRE RÁ EGY KIADÓ, MAJD ÚJABB KÉT ÉV MÚLVA MÁR A BOLTOK POLCAIN VOLT A „MŰVE". TÖRTÉNETE KIVÁLÓ PÉLDA ARRA, HOGYAN JUT EL ITTHON VALAKI A JÁTÉKTERVEZÉSIG.

JEM: Hogyan lett az ötletedből 2018-ra *HEXPANSE*?

TG: 2014-ben kezdtem el tervezni a játékot, amit aztán kivittem a Magyar Társasjátékos Egyesület minden ősszel megrendezésre kerülő fejlesztői napjára, amin egyébként minden évben ott vagyok valami ötletemmel. Ott a fejlesztők is tesztelik egymás játékait, illetve a hazai kiadók is meg szokták nézni a felhozatalt. *LENHARDT BALÁZS*, a *KARD ÉS KORONA KIADÓ* vezetője is ott volt, és kipróbálta a játékomat, de akkor még nem volt ennek semmi folytatása. Nem is tudtam, hogy játékkiadásban gondolkodik, hiszen addig csak a saját fejlesztéseit jelentette meg. Aztán úgy egy év múlva megkeresett, hogy érdekelné az ötletem.

JEM: Hogyan nézett ki ezután a közös munka?

TG: Az egyik legfontosabb kérdés a tematika kiválasztása volt. Az én eredeti elképzeléseim szerint a *HEXPANSE* egy teljesen absztrakt játék lett volna. Az érdekelt tulajdonképpen, hogy a klasszikus amőbából lehet-e többszemélyes változatot csinálni. De 40-50 tesztparti után úgy gondoltam, mégis kellene egy téma. Itt kapcsolódtak be *BALÁZS*ék, akik először fantasy-ban gondolkodtak, mert ők abban mozognak otthonosan. Én viszont a sci-fiben, és végül sikerült is meggyőznöm őket azzal, hogy a játéktábla alakja jól megfeleltethető egy bolygónak, illetve itthon még nem nagyon voltak akkor hasonló témájú társasjátékok, ez talán még izgalmasabbá tette.

JEM: A későbbiekben is belefolyhattál a munkálatokba, vagy egy ponton túl a további döntéseket már a kiadó hozta, mondván, ők tapasztaltabbak?

TG: Változó. A témához hasonlóan sok grafikai elemet is én javasoltam, és ragaszkodtam bizonyos mechanizmusokhoz is. Aztán voltak olyan helyzetek, amikben közösen döntöttünk és voltak olyan elemek, amiket *BALÁZS*ék szerettek volna mindenképpen, mert úgy gondolták, ezektől átláthatóbbá, logikusabbá válik az egész. Én ezeket nem feltétlenül így oldottam volna meg, de a végeredményt ettől még teljesen a magaménak érzem.

JEM: A játékosok általában csak a végeredményt, a készet látják, egy ötlet megszületése mögött azonban nagyon sok munka van. Nálad hogyan néz ki a tervezési folyamat?

TG: Számomra a társasjáték-fejlesztésnek három összetevője van. Van maga az alkotás, amikor egyáltalán megfogan egy ötlet. Aztán következik ennek a kidolgozása, a mechanika csiszolása sok-sok számolással és excel-táblázattal. És végül van benne egy közösségi rész: tesztalkalmakat szervezni, játszani és átbeszélni a tapasztalatokat, javaslatokat.

JEM: Nagyon csalódott lettél volna, ha több év munkája után mégsem kerül a polcokra a *Hexpanse*? A kickstarteres közösségi finanszírozás mellett döntöttetek, aminél elvben mindig ott az esély, hogy nem jön össze a szükséges pénz.

„Van maga az alkotás, amikor egyáltalán megfogan egy ötlet. Aztán következik ennek a kidolgozása, a mechanika csiszolása sok-sok számolással és excel-táblázattal. És végül van benne egy közösségi rész: tesztalkalmakat szervezni, játszani és átbeszélni a tapasztalatokat, javaslatokat.”

TG: Egészen a legvégéig nem mertem beleélni magam az egészbe. Úgy gondolom, az alkotás minden pillanatában el kell fogadni, hogy esetleg az asztalfióknak tervezünk. Ez szerintem másképp nem működik, türelemre és elhivatottságra van szükség, az alkotás folyamata kell, hogy élményt jelentsen, ez maga a cél, nem a végeredmény. Ha nagyon céltudatossá válunk és csak az lebeg a szemünk előtt, hogy felkerüljön a nevünk egy dobozra, az nem tesz jót a játéknak.

JEM: Máshogy társasozik az ember, miután maga is tervezett már játékot? Tudsz felszabadultan játszani, vagy óhatatlanul mindig a hibákat vagy éppen az elleshető ötleteket keresed?

TG: Abszolút tudom élvezni a játékokat, habár kétségtelenül mindig figyelem a mechanizmusokat, amiket esetleg át lehet venni, tovább lehet fejleszteni. Én egy nagyon hálás játékos vagyok, hiszen akkor is biztosan jól szórakozom, ha végül vesztek, mert közben valami újat ismerhettem meg.

JEM: Tervezőként nyilván sokat is játszol és a tesztek során sokféle közönséghez is eljutsz. Mik a tapasztalataid, hogyan változik a hazai társasjátékos közösség?

TG: Én 2011-ben kezdtem társasjátékozni, akkor azt láttam, hogy van körülbelül három szakbolt, ugyanennyi klub, meg egy magyar kiadó. Azóta rengeteget fejlődtünk minden téren. Ezzel párhuzamosan az emberek egyre komolyabbakat játszanak, ezt a barátaimon jól le tudom mérni. Volt, akinek én mutattam meg az első társasjátékokat és mára bőven lekörözött, sokkal bonyolultabbakat játszik, mint amiket én valaha fogok.

Ádám

Toldi Gábor

Életkor:
32 év

Nemzetiség:
magyar

Eddigi játékai:
Hexpanse

Kedvenc játéktípus:
minden, ami friss és új és nem egy már elcsépelt mechanizmusra épül

Kedvenc játék:
Neuroshima Hex, 51st State, Imperial Settlers, Smallworld, Évszakok, Dominion

Utoljára játszott társasjáték:
Dice Forge

Kedvenc tervező:
Ignacy Trzewiczek

Beszámoló

Új bejutási lehetőség az idei Társasjátékos Olympiára

2018-ban is megrendezésre kerül a Társasjátékos Olympia, amelyen összemérhetitek tudásotokat más játékosokkal. A döntőbe az év során országszerte megrendezésre kerülő selejtező versenyeken való részvétellel tudtok bekerülni. Az idei évtől újdonság, hogy a GameRelation webes applikáción keresztül is be lehet kerülni. A döntő novemberben, a Társasjátékok Ünnepén® kerül megrendezésre.

Mi a Társasjátékos Olympia?

A Társasjátékos Olympia egy országos társasjátékos verseny, amely az ország számos klubjában, társasjátékos szórakozóhelyén, iskolájában zajlik az év során, és melynek a döntője idén a VII. Társasjátékok Ünnepén® kerül megrendezésre, 2018. november 11-én, Budapesten, a Lurdy Konferenciaközpont rendezvénytermében. Az idei versenyszámok a *7 Csoda: Párbaj*, a *Carcassonne*, a *Cartagena*, a *Century: Fűszerút*, a *Dice Forge*, az *Évszakok*, a *Glüx*, a *Kingdomino* és a *Ticket to Ride: Európa*.

Még nem késő nevezni!

A selejtező versenyeken való részvételre 2018. szeptember 23-ig van lehetőség. Idén kétféle módon juthatsz a döntőbe: klubok által szervezett versenyeken, és egyénileg lebonyolított versenyeken.

Társasjátékos klubnak számítanak az olyan társaságok, amelyek legalább havi egy alkalommal szerveznek nyilvános helyen társasjátékos eseményt. Ezen klubok tetszőlegesen megszervezhetik a versenyeiket. Attól függően, hogy hányan vesztek részt ezeken a versenyeken, klubonként az első 3 helyezett vagy közvetlen meghívásra kerül a döntőbe, vagy elődöntőn kell részt vennie.

Az idei évtől újdonság, hogy a klubok versenyein kívül, egyénileg lebonyolított versenyeken való részvétellel is be tudtok kerülni a döntőbe. Nincs más dolgotok, mint regisztráljatok a GameRelation rendszerébe, játsszatok minél többet, és rögzítsétek az eredményeiteket. A legjobbak meghívásra kerülnek a döntőre.

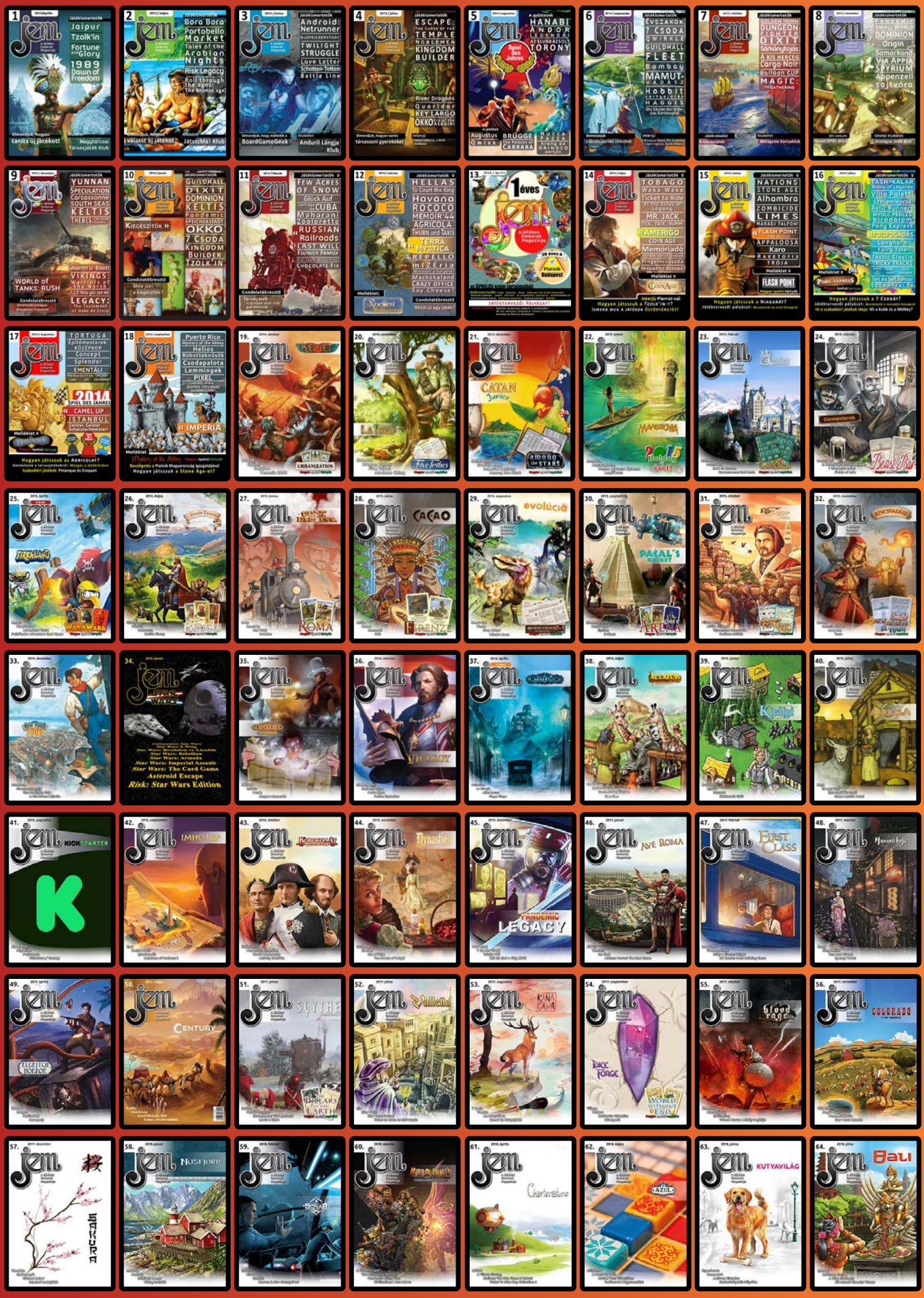
A nevezéssel és a versennyel kapcsolatos bővebb információkat a *Nebuló XXI. Alapítvány honlapján* találhattok.

Bejutás a GameRelation alkalmazáson keresztül

A GameRelation egy olyan webes applikáció, amely segít a társasjátékos események megszervezésében, és játékostársak keresésében. Az idei évtől a Társasjátékos Olympia válogató meccseinek szervezését és hitelesítését is támogatja. Lehetőségetek van egyénileg szervezett olympiai meccseket játszani, és az így szerzett eredményeitek alapján a legjobbak meghívásra kerülnek a döntőre. Olympiai meccsnek számítanak az olyan nyilvános játszmák, amelyeket a rendszerben regisztrált helyszínek egyikében szerveztek. A meccseket úgy tudjátok hitelesíteni, hogy a szervező, a számára az esemény napján elérhető kódot bediktálja a helyszínen. Az eredményeket pedig a játékosok hitelesítik, az eredmények visszaigazolásával. A rendszer az eredményeitek alapján pontokat oszt ki, és folyamatosan számolja az adott játékban az erőtöket. A pontszámításról részletesebben a *GameRelation oldalán* olvashattok.

Magyarország első számú társasjátékos magazinja.

Korábbi számaink:



Támogatóink

További partnereink:

Köszönjük, hogy elolvastad a JEM társasjátékos magazin 66. számát!
A következő szám megjelenését október 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**.**