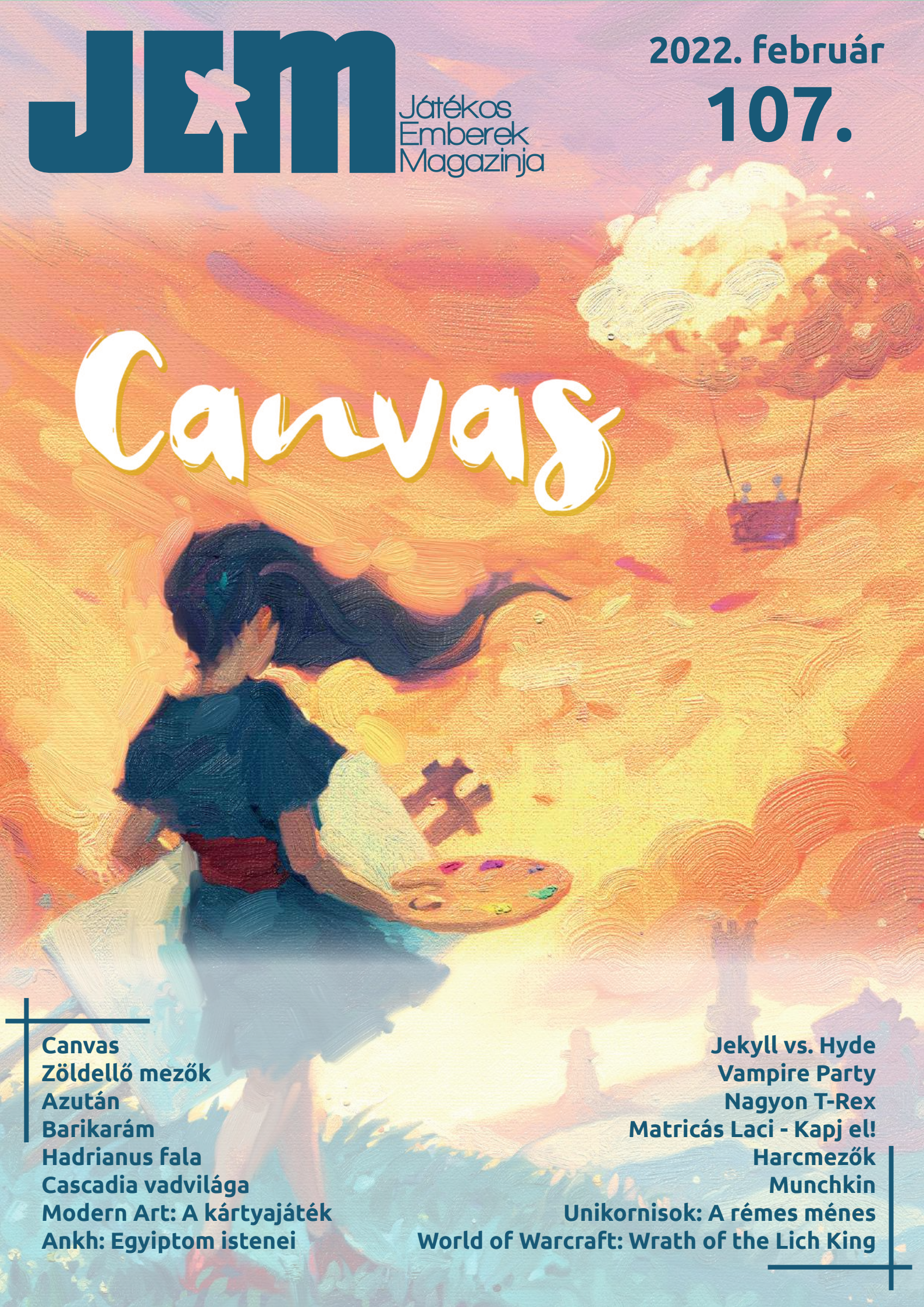
JEM

Játékos Emberek Magazinja

2022. február

107.



Canvas
Zöldellő mezők
Azután
Barikarám
Hadrianus fala
Cascadia vadvilága
Modern Art: A kártyajáték
Ankh: Egyiptom istenei
Jekyll vs. Hyde
Vampire Party
Nagyon T-Rex
Matricás Laci - Kapj el!
Harcmezők
Munchkin
Unikornisok: A rémes ménes
World of Warcraft: Wrath of the Lich King

Kedves Játékosok!

„Math, science, history, unraveling the mystery” - hallhatjuk epizódról epizódra a The Big Bang Theory főcímzenéjét, és pár perc múlva már meg is tapasztaljuk, hogy van itt minden, matek, tudomány, történelem. Nálunk is van, na nem minden, de azért jó pár dolog. Történelem, természet, művészet leginkább.

Jöjjön először a töri, már csak azért is, mert mostani egyik idevágó cikkünk egyúttal a világ körüli utunk következő állomása is. Mert hogy a múltkori barangolás után egy gyors mozdulattal egy éles kanyart vettünk jobbra, azaz északra, és a Nílus mentén száguldva meg sem álltunk a deltáig, Egyiptom istenekkel zsúfolt földjéig (*Ankh: Egyiptom istenei*). Azt gyanítom, egy darabig még itt maradunk, mert ez a terep jócskán adott témát a társasjátékoknak, szóval itt pár hónapot biztos elidőzünk. Ha uncsi az egyiptomi téma, szolgálhatunk még rómaiakkal, esetünkben épp Britanniában táboroznak, és azt remélik, hogy Hadrianus fala – meg egy pár jól irányzott satírozás a ceruzával – megmenti őket a barbároktól (*Hadrianus fala*).

Most jöhet a köri, azaz környezetismeret. Vannak közeli tájak, füves rétek (*Zöldellő mezők*), de tudunk ajánlani távoli vidékeket is, Észak-Amerika sem elérhetetlen a számunkra (*Cascadia vadvilága*). A közös mindkettőben a csodálatos kivitelezés és a természet esztétikus ábrázolása.

Apropó, ábrázolás! Naiv festőként mi is megpróbálkozhatunk egy-egy műalkotás létrehozásával, na persze jobb, ha nem akarunk nagyon újítani, megmaradunk az előre gyártott és jól bevált sablonok mellett, így biztos, hogy nem alkotunk semmilyen extrémet (*Canvas: Festői vásznak*). Ha meg véletlenül mégis, akkor legfeljebb ráfogjuk, hogy nem tévedés, hanem modern művészet, és valójában mindig is ilyet akartunk pingálni (*Modern Art: A kártyajáték*).

Jöhetnek a valósággal már csak érintőleges kapcsolatban lévő játékok, ha már a művészet felszabadította a fantáziánkat és az szárnyalhat határtalanul. Mert mi van, ha az emberi civilizáció kipusztul és mások veszik át az uralmat a földön? És – a Macskafogót idézve – egérfeletti erőfeszítéssel megteremtik a maguk saját civilizációját (*Azután, Harcmezők*). Ha pedig ez még mindig nem elég, tudunk még mélyebbre menni a fantázia birodalmába, ahol semmi sem emlékeztet a földi világra (*World of Warcraft: Wrath of the Lich King*).

De azért ne legyünk ennyire borúlátóak, a fantázia világa nem egyenlő az öldökléssel és vérrel, a kívánt hatást simán el lehet érni sima kiszúrással (*Munchkin*) vagy extrém cuki köntösbe csomagolt, de azért velejéig romlott és átkozott kiszúrással (*Unikornisok: A rémes ménes*). És ha már nagyon elborult az elmétek egy-egy ilyen parti után, talán az is megfordul a fejetekben, hogy mi lenne, ha kiélnétek mindezt a haragot, és nem nézve sem istent, sem embert, egy jófajta tombolásba kezdenétek (*Jekyll vs. Hyde*). Nyugodjatok le, nem ér az egész annyit; ha ennyi energia van bennetek, fordítsátok jó célra, mutassátok meg egy skálán, hogy hogy tudtok dinók lenni, jódlizni vagy lufiemberként mozogni (*Nagyon T-Rex*).

A gyerekek megint nem kapnak semmit? Ne szomorkodjatok, dehogyisnem, gondoltunk rátok is. Lehet édességet lopni (*Matricás Laci*), vérnarancsot lopni (*Vampire Party*) vagy bárányokat terelgetni (*Barikarám*) – meg bárányokat lopni (majdnem). Mondjuk azt nem értem, hogy miért épp a lopás került most előtérbe, de e havi számunkban így jött ki a lépés.

Addig is 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 társasjátékmagazin játékosoktól játékosoknak. Megjelenik minden hónap első napján. Letölthető PDF formátumban a jemmagazin.hu oldalról.

Főszerkesztő: Hegedűs Csaba

Tördelőszerkesztők:
Benyó Dávid, Bordás Nikolett, Csukás Csaba, Kuzma Péter, Szabó Györgyi és Szabó Máté

Olvasószerkesztők:
Bozsik Márton, Gál József Gábor, Krantz Domokos, Molnár Levente és Rigler László

Korrektorok:
Erős Dorottya, Kiss Csaba, Krantz Domokos, Lajka Petra

Jelen számunk cikkeit írták:

Balogh József (Vaszilij), Bozsik Márton (bzskmrc), Kiss Csaba (drkiss), Krantz Domokos (Domi), Nemes Mónika (nemes), Rigler László (Főnix), Szabó Máté (Dundee), Takács Viktor (viktor) és Varga Attila (maat)

Hírszerkesztő: Szabó Máté (Dundee)

Programozó: Porvay 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

A kiadó neve: Társas Központ Egyesület
Székhelye: 1162 Budapest, Attila u. 133.
A kiadásért felelős személy neve: Hegedűs Csaba
A szerkesztésért felelős személy neve: Hegedűs Csaba
ISSN 2786-1546

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 jelenleg 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

4 Canvas

7 Zöldellő mezők

10 Azután

13 Barikarám

15 Hadrianus fala

19 Cascadia vadvilága

22 Modern Art: A kártyajáték

27 Ankh: Egyiptom istenei

31 Jekyll vs. Hyde

34 Vampire Party

36 Nagyon T-Rex

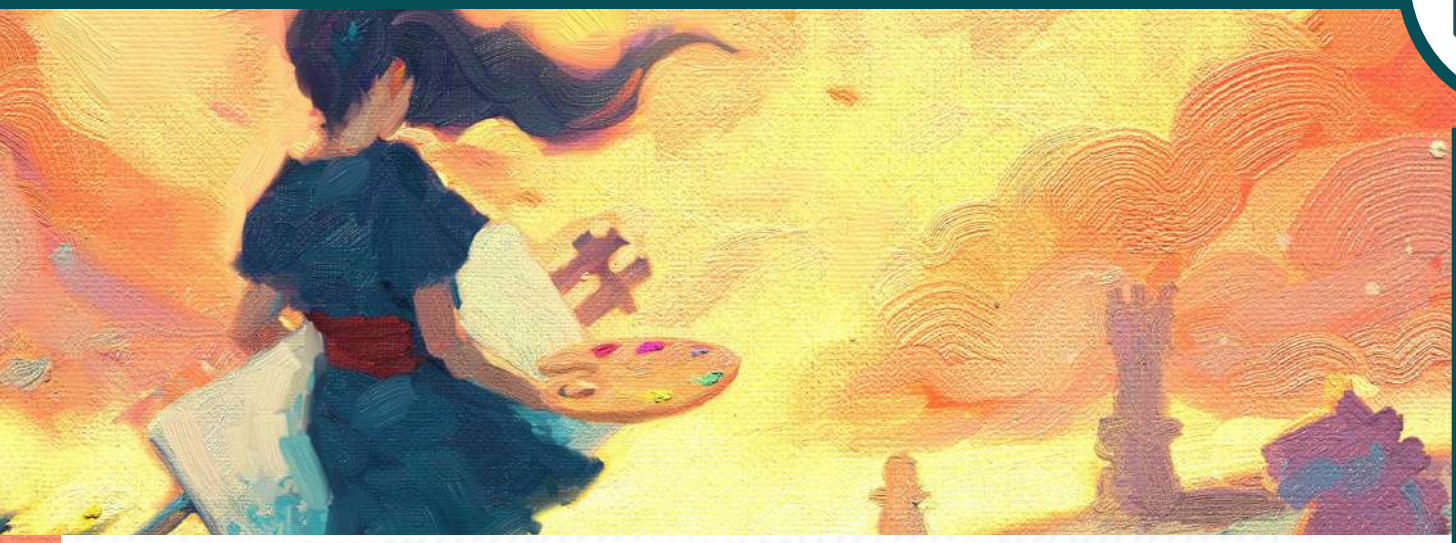
38 Matricás Laci - Kapj el!

41 Harcmezők

44 Munchkin

47 Unikornisok: A rémes ménes

49 World of Warcraft: Wrath of the Lich King



14+

1-5

30'

Canvas: Festői vásznak

Képzeljétek el egy pillanatra, hogy híres festők vagytok. Annyi ötlet van a fejetekben a megvalósítandó képeitek tekintetében, hogy szinte elvesztek közöttük. Ebből a rengeteg képzeletbeli képből kell kiválasztanotok azt a hármat, melyekről úgy gondoljátok, hogy a közönség kifinomult ízlésének a leginkább megfelelő. Ugye nem is hangzik rosszul? Mindig is szerettem volna jól festeni, alig vártam hát, hogy végre igazi festőnek érezhessem magam játék közben. A *Canvas: Festői vásznak* társasjáték ugyanis ezzel az ígérettel áll a játékosok elé. Egy művészeti fesztiválon kell egymással festőkként megmérkőznünk, három legjobb alkotásunkat bemutatva. De vajon be is tartja ezt az ígéretét a játék? Tényleg valódi festőnek érezhetjük magunkat játék közben? Nézzük meg!

Dobozbontás után

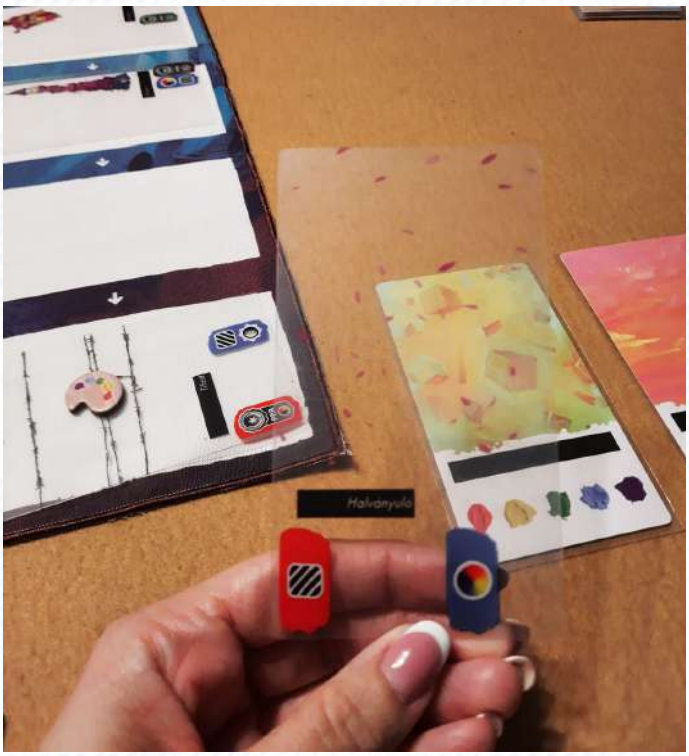
A játék doboza igazolja az elvárásokat: gyönyörű, színes, egyedi, figyelemfelkeltő. Nagyon tetszik a kis mérete és a kihúzható belseje, a játékszőnyegről nem is beszélve. Tényleg különleges minden egyes alkatrésze, bár manapság már lehet találkozni olyan játékokkal, ahol a tábla helyett valamiféle textilt kapunk. A rengeteg átlátszó kártya azonnal elvarázsolt, rögtön elkezdtem nézegetni és egymásra pakolni őket, különböző festményeket alkotva játékon kívül. És az, hogy az így létrehozott alkotásoknak címük is van a lapokon, még inkább igazolni látszott az előzetes elvárásaimat.

Játék közben

Játék közben aztán valami megváltozott... Nézzük meg a szabályokat először, mert egyszerűek és könnyen elsajátíthatóak. A játéktáblára felcsapunk öt átlátszó kártyát, illetve négy pontozókártyát – ezeken jelenik meg tulajdonképpen a művészeti fesztivál nézőinek elvárása, azaz hogy milyen képekre is vágyik valójában a nagyérdemű. A játék újrajátszhatóságát nagyban segíti a sokféle pontozási lehetőség, szinte nincs két egyforma partink, mindig más célokra kell törekednünk. Minden játékos kap három háttérkártyát, és az lesz a feladata, hogy ezt a három képet megalkossa. Ehhez jár még négy inspirációjelző is festékes paletta formájában.

A körünkben vagy egy átlátszó lapot veszünk el a kínálatból, vagy a kezünkből játszunk ki festménykártyákat valamelyik hátterünkre. Ha festménylapot húzunk fel, akkor az első helyen lévőt ingyen, a következőket pedig úgy kapjuk meg, ha minden korábbi lapra egy-egy inspirációjelzőt helyezünk. Mivel ezeket a tokeneket a lapok elvételével megkapjuk, forogni fognak a játékosok között. Ha azt választjuk, hogy festményt készítünk, akkor a kezünkben lévő maximum öt átlátszó kártyából pontosan hármat rá kell helyeznünk a választott háttérre az általunk legjobbnak tartott sorrendben. Minden ilyen lap

alján van öt színminta különböző ikonokkal vagy az ikonok helyén üres helyekkel. Ahogy ezeket egymásra tesszük, lesznek olyanok, amik látszódnak, és olyanok is, amiket letakarunk. A látszódó ábrákat a pontozólapoknak megfelelően lepontozzuk. Például, ha azt kéri a célkártya, hogy bizonyos formák legyenek egymás mellett, akkor annyi díjjelölőt vehetünk el az adott színű pontozókártyához tartozó kupacból, ahányszor egymás mellé sikerült őket illesztenünk. Minden ikont egyszer számolhatunk bele, erre figyeljünk majd.

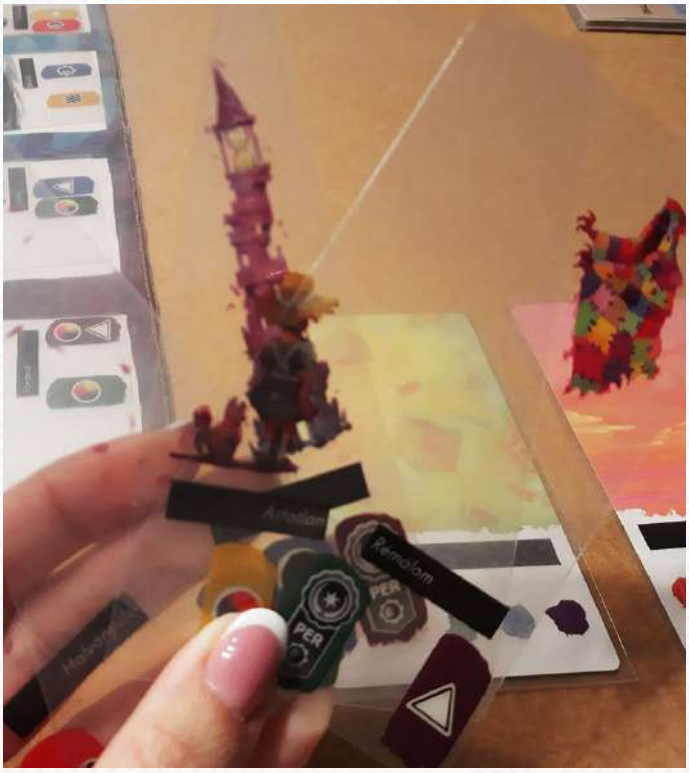


A játék végén

A játék addig tart, amíg minden játékos el nem készíti mindhárom alkotását. Ezeknek a festményeknek lesz címük, és általában ábrázolnak is valamit, de a pontozást ez nem befolyásolja. Sorra vesszük a célkártyákat, mindegyik tartalmazza, hogy mennyi pontot érnek az adott színből megszerzett díjjelölőink bizonyos mennyiségben. Ha mondjuk egy zöld tokenünk van, az kettő pontot ér, amennyiben kettő van belőle, akkor az hat pont, de ha négyet összegyűjtünk, máris tizenkét pont ütheti a markunkat. Ez minden lapon egyedi, minden partiban más színeket éri meg tehát gyűjteni. A megszerzett bónuszjelölők két-két pontot érnek darabonként. A művészeti fesztivál nyertese az a festőművész lesz, aki a legtöbb pontot zsebeli be a díjainak köszönhetően.

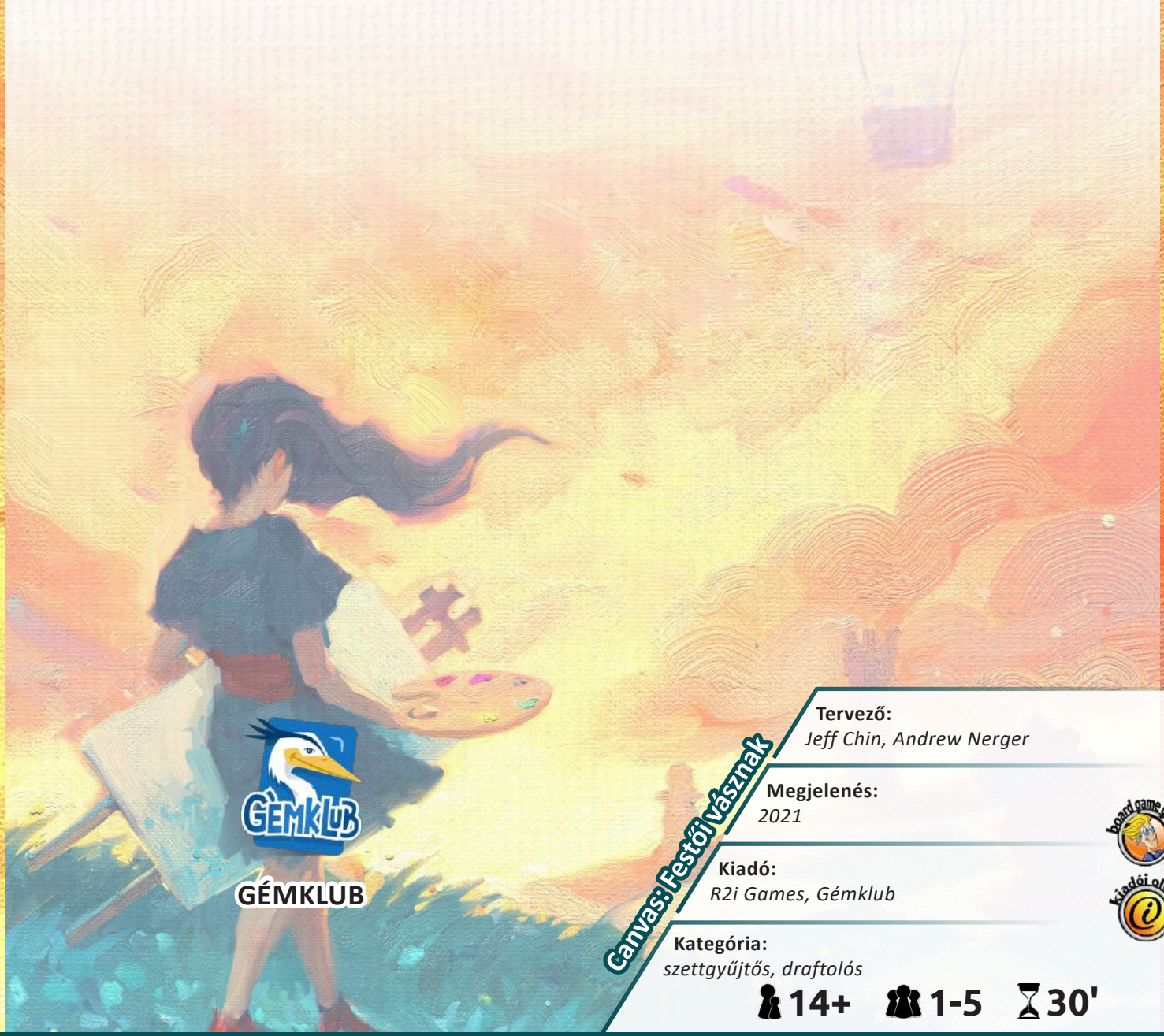
A játék után

A játék után nem kellett sokáig gondolkoznom a válaszon, vajon festőnek éreztem-e magam közben. Nem, nem éreztem magam annak. Ezt az ígéretét számomra nem váltotta be a *Canvas*. Talán a képek címét még el is olvastam, de azt, hogy mit ábrázolnak, már sokszor meg sem néztem, mert annyira mellékes a játékban. Néhány kör után mindenki arra figyelt, melyik lap milyen színű mintát és azon milyen formákat tartalmaz, vagy hogy vajon melyik lappal tud a leginkább megfelelni valamelyik pontozókártyának. Hozzáteszem, ez nem von le az értékéből: összességében egy látványos, könnyed családi játék, mely ehhez képest meglehetősen gondolkodtató. Könnyen a hatása alá lehet kerülni, azt vesszük csak észre, hogy mindannyian csendben és elmélyülten pakolgatjuk egymásra a lapokat a körünkön kívül is. A szerencse erősen szerepet játszik benne, nem mindegy, hogy mikor milyen lapokat fedünk fel – emiatt jól jönne egy új kínálat felcsapása akció a játékban. Fontos, hogy el tudjuk engedni az eredeti elképzeléseinket és rugalmasan tervezzünk újra, ha nem jön ki épp az a lap, illetve az az ikon, amelyikre várunk. Ha ezen felül tudunk kerekedni,



és úgy ülünk le mellé, hogy ez valójában egy egyszerű szabályú, de gondolkodós, családi kategóriás absztrakt játék némi szerencsefaktorral, biztos vagyok benne, hogy jól fogjuk érezni magunkat közben. Nem festményeket készítünk ugyan, inkább ikonokat és sormintákat gyűjtünk, de azért nem elhanyagolható szempont a játék kinézete. Az, hogy az egész ilyen igényes, szép és látványos, nagy mértékben hozzájárul ahhoz, hogy a játék sikeres legyen. Mert szerintem az lesz. Jó ötlet, különleges asztalkép, könnyű szabályok, klassz mechanika és máris megvan. Családi kategóriát szeretőknek szívesen ajánlom, nagy újrajátszhatósággal és komoly gondolkodással számolhatnak játék közben. Egyedül és akár öten is játszható, minden játékosszámmal tökéletesen működik. Rövid játékideje miatt szinte bárkit leültethetünk mellé egy partira. Kis doboza miatt könnyen szállítható. Jól tanítható kapujáték, kezdőket is el tudunk vele varázsolni, ha az a célunk, hogy bevonzzuk őket a társasjátékok világába.

nemes



GÉMKLUB

Canvas: Festői vásznak

Tervező:
Jeff Chin, Andrew Nerger

Megjelenés:
2021

Kiadó:
R2i Games, Gémklub

Kategória:
szettgyűjtős, draftolós

14+ 1-5 30'

10+

1-4

60-90'

Zöldellő mezők

Vannak olyan általános témák, amik – mondhatni – örökzöldnek számítanak a társasjátékok világában: például a római birodalmas vagy zombis játékok rendre felbukkannak minden kiadónál. De ezen felül vannak olyan, némileg speciálisabb hullámok, amik időről időre végigsöpörnek egy-egy vagy akár minden kiadón. Tavalyelőtt ilyenek voltak a macskás játékok, jött a *Calico*, a *Cat Lady*, a *Macskák szigete*. Tavaly a magyar kiadók egy másik domináns témát választottak, például a *Reflexshop* az orosz vonalra feküdt rá: *Osztályharc*, *Vörös előőrs*, *A vörös katedrális*, *Konyec Konyha* (ezt nem is értem, de szemet szúrt, mivel ez egy végtelenül fura trend), a *Gémklub*nál pedig a természet kattant be nagyon erősen, kijött a *Cascadia*, az *Ébredő Erdő*, a *Lombkorona*, a *Renature*, az *Álomkert* és a *Zöldellő mezők*. 6 játék ugyanabban az évben hasonló témával nem gyenge felhozatal (bár kérdés, hogy ilyenkor ezek nem egymás konkurenciái-e). Mivel hatalmas természetrajongó vagyok, nekem nagyon is feküdt ez a dömping, és alkalmam is nyílt rá, hogy kipróbáljam mindet. Nem terveztem eredetileg egyiket sem megvásárolni, de a *Zöldellő mezők* végül a polcomon kötött ki dacára annak, hogy családi társasokat nem nagyon szoktam venni.

Akvarell-kánaán

A *Zöldellő mezők* eredeti kiadója a lengyel *Rebel*, amely ismert szereplő a piacon, olyan neves játékok jelentek meg az égisze alatt, mint a *K2*, az *Álomház* vagy a Nemesis. A szerzője pedig *Klemens Kalicki*, a már említett *Álomház* megalkotója; ez a második kiadott játéka. Volt már a kezeim között pár szép társasjáték, de ez egyike a legszebbeknek. A grafikusok mesteri munkát végeztek, minden kártya egyedi illusztrációt kapott, ezek az akvarellek tökéletesen illenek a témához, a Búvár zsebkönyvek képi világa köszön vissza gyerekkoromból. A játék kapott egy inzertet, talán ezzel, illetve pár tetszetős, de lényegében felesleges alkatrésszel próbálják elfedni azt a tényt, hogy egy nagy dobozban valójában egy kártyajáték lapul. Bár tagadhatatlan, hogy ezek hangulatilag sokat adnak a játékhoz, a paklitartók például egy régi túrahátizsák és pár könyv kombinációi. Gondoltak viszont a kártyavédő-fanokra, mert védőzve is bőven van helyük a kártyáknak az inzertben.

Természetesen tökéletes

A téma hihetetlenül erős, látszik, hogy erre nagy hangsúlyt fektettek a tervezők. Kapunk egy külön füzetet, amelyben az összes kártya fel van sorolva pár infóval a rajtuk szereplő dologról (legyen az akár élőlény, táj vagy épület), és még hagytak egy külön üres oszlopot is, ahova feljegyezhetjük, hogy mikor és hol találkoztunk a dologgal kirándulásaink során. Én ott vesztem el teljesen, amikor megláttam a nagy őzlábgomba kártyát, mert gyakran járok gombászni. Más játékokban általában elintézik annyival a dolgot, hogy van „a gomba” és ennyi, itt viszont több faj is nevesítve van (hegyes kucsmagomba, ízletes vargánya stb.). Szóval nagyon sok munkát fektettek a részletekbe, és ezt a természetrajongók nagyon értékelni fogják.

Ismerős játékmenet

A játék 6 fordulón keresztül zajlik, minden fordulóban az útlapkáink segítségével fogunk végrehajtani akciókat. Aki már játszott a *Quadropolis*szal, annak a *Zöldellő mezők* fő mechanikája nem lesz ismeretlen. Kártyákat fogunk elvenni egy 4×4 kártyát tartalmazó játéktábláról úgy, hogy ennek az oldalaira helyezzük le útlapkáinkat. A lapkák értéke fogja megmutatni, hogy hanyadik kártyát tudjuk elvenni az adott sorból vagy oszlopból. A megszerzett kártyákat a kezünkből tudjuk kijátszani (akár azt is, amit éppen megszereztünk). Ezen felül minden útlapka rendelkezik egy speciális akcióval, amit akkor tudunk végrehajtani, ha a lapkát a tábortűztábla mellé helyezzük.

Tematikus kártyaláncolatok

Négy pakli van a játékban, ezeket égtájak jelölik. A keleti pakli csak talajkártyákat tartalmaz, ezekkel tudunk indítani egy-egy kártyasort. Ezeknek a kijátszása nem kötött semmilyen feltételhez, adnak egy talajszimbólumot, illetve szerepel rajtuk egy ikon. A többi pakliban vegyesen megfigyelés-, táj- és felfedezéskártyákat találunk különféle eloszlásban. A megfigyeléskártyákat talajkártyákra vagy korábban kijátszott megfigyeléskártyákra tudjuk kijátszani, folytatva az adott oszlopot. Ezeknek a kártyáknak már van kijátszási feltétele: valamilyen ikonhoz kötött, hogy le tudjuk-e őket rakni. Itt pedig ismét erősen beköszön a téma a játékba. Például a fekete áfonyának két avar talajszimbólumra van szüksége (erdős területen él), de ad egy termésikont, amire már szüksége van az európai mókusnak (hiszen ezzel is táplálkozhat), ami ad egy rágcsálóikont, amire viszont a nyestnek van szüksége, mert az a prédája, és így tovább. Ezek a kártyák mind egymásra épülnek, fantasztikus láncolatokat tudunk így alkotni, teljesen bele lehet feledkezni ezeknek a kiépítésébe. A tájkártyák külön kategóriát képeznek, hiszen azokat nem talajkártyákra vagy megfigyeléskártyákra, hanem ösvénylapkákra tudjuk kijátszani. Egy tájkártya elhasznál egy ösvénylapkát, majd erre a kártyára ki tudunk játszani egy felfedezéskártyát is. Ezek a kártyák az általatok bejárt helyszíneket és az ott talált vagy vásárolt tárgyakat jelenítik meg (például egy gyönyörű pipacsmezőn sétálva gyűjtötök pár színes madártollat).

A tábortűz körül

A tábortűztábla mellé kijátszott útlapkák speciális akciói biztosítják a rugalmasságot a játékban, ezek segítségével tudunk például bármilyen lapot megszerezni a játéktábláról, vagy ha azok nem tetszenek, akkor húzhatunk az egyik pakliból is közvetlenül, illetve így szerezhetünk új ösvénylapkákat is. Ha ide játszottuk ki az útlapkánkat, akkor ellenőrizhetjük, hogy a tábortűz körül található céllapkák közül teljesítettünk-e két szomszédosat, mert ebben az esetben lerakhatjuk közéjük egy jelölőnket, ami győzelmi pontot ér majd a játék végén. Minden céllapka egy ikont ábrázol, ezzel kell rendelkeznünk a cél teljesítéséhez (nem szabad letakarva lennie).

A játék íve

A harmadik forduló után a déli paklit le kell cserélni az északi paklira, amely más jellegű kártyákat fog tartalmazni. A déli pakliban számos termés- és virágszimbólummal rendelkező kártya található, ezek az északi pakliban már csak elvétve lelhetők fel, így érdemes ezekből betárazni a játék második felére. Az északi pakliban jönnek elő a ragadozók, illetve más olyan lapok, amelyek jóval több feltétellel rendelkeznek, cserébe azonban több győzelmi pontot is adnak, ez egy élvezetes ívet ad a játéknak.

Egy kis játékon kívüli legacy

Egy nagyon ötletes kis legacy-elemet is adtak a *Zöldellő mezők*höz a szerzők: kapunk öt borítékot is a dobozban, amelyeket bizonyos feltételek teljesülése esetén nyithatunk ki. És a legtöbb ezek közül nem is játékbeli, hanem valós életbeli feltétel! Például az egyik borítékot akkor lehet kinyitni, ha nemzeti parkban vagy természetvédelmi területen jártunk. Szenzációs kikacsintás és inspiráció ez a természetjárásra.

Játszanivaló mezők

Mint már említettem, erősen elfogult vagyok a témát illetően, így nem lennék túl profi, ha nem nyilatkoznék objektíven a játékról. A legnagyobb kritika, hogy be lehet ragadni az ikonokkal egy kicsit: nem az jön, ami kellett, nem oda jön, már nem tudom elvinni, más elvitte előlem, stb. Ez most akkor bug vagy feature? Mert nyilván fel lehet fogni az utóbbiként is, ez egy ilyen játék, bár családi, de azért csak legyen már benne némi nehézség. Másfelől a játék számos menekülő útvonalat ad, például két kártya eldobásával bármilyen ikon kiváltható, amikor kártyát játszunk ki.

A másik kritika, hogy semmilyen forradalmi újdonsággal nem rendelkezik, se a mechanika, se a téma nem új. Bár a téma tényleg nem új, én még nem találkoztam olyan társassal, ami a természetet ilyen jól feldolgozta volna. A mechanika sem új, de van-e még manapság új mechanika? Szinte már mindent kitaláltak (illetve mindennek az ellenkezőjét is), a legújabb játékok jobbára a meglévő mechanikákat kombinálják. A hangsúly inkább már azon van, hogy milyen a játék flow-ja, illetve mennyire sikerül a témával egybegyúrni a játékmenetet.

No, de hogy meglegyen a szubjektív fele is a verdiktemnek… Szóval, amikor kő eurósként kijátszom a nagy őzlábgombát, pedig az teljesen szuboptimális számomra, vagy megszerzem a bükkfát, pedig már nincs is rá szükségem, de az a kedvenc fám… akkor ott a témát nagyon-nagyon eltalálták (vagy nem is vagyok olyan kő eurós). Ehhez pedig társul egy olyan játékmenet, ami kellemes, egy gamernek is kellően gondolkodtató, de egy kezdőnek sem bonyolult, és szépen aláfekszik a tematikának. Számomra a *ZÖLDELLŐ MEZŐK* 2021 titkos favoritja, és nagyon remélem, hogy ki fog törni a „hidden gem” kategóriából, mert nagyon megérdemelné.

Főnix

GÉMKLUB

Zöldellő mezők

Tervező:
Klemens Kalicki

Megjelenés:
2021

Kiadó:
Rebel, Gémklub

Kategória:
munkáslehelyezős, szettgyűjtős

10+ 1-4 60-90'

14+

1-4

60-120'

Azután

Az emberek ideje lejárt, civilizációjuk maradványai üresen és elhagyatottan állnak. A Sorscsapás végzett mindannyiukkal, és nem maradt más, csak a tárgyaik és a szállongó por. Nocsak, egy rágcsáló bújik elő az egyik rom alól, mégis valami furcsa benne. Két lábon jár, fején gombokból készített szemüveg, kezében töltőtollból barkácsolt puskaszerűség. De nincs egyedül, további rágcsálók és kisállatok tűnnek fel, majd beveszik magukat egy romos lakóházba, amelyet innentől otthonuknak tekintenek.

Jerry Hawthorne a nagy sikerű *Egerek és varázslók* tervezése után tovább tudta gondolni a történetközpontú, lapozgatós könyvekhez hasonló társasjátékélményt. A következő állomás a *Plüssmesék* volt, amely egy cuki és nem cuki játékokkal telerakott mese, és amely több ponton súrolja a horror zsánerét. A játékélményt a kockák határozták meg, ami időnként könnyítette vagy mérhetetlenül nehézzé varázsolta a játékot. Mindazonáltal a történet magával ragadó, de mégis inkább felnőttes. Ezután pedig itt az *Azután*, amelyben a cukiságfaktort a kiskedvencek szolgáltatják, de a történet nagyobb ívű és komolyabb mondanivalót tartalmaz.

Egerek és tengerimalacok

A kalandok kezdetén minden játékos választ egy karaktert a csapatból, amely két egérből, egy tengerimalacból és egy hörcsögből áll; ők a bevezető után már bele is csöppennek első küldetésükbe. Az utasításoknak megfelelően magunkhoz vesszük a szükséges képesség- és tárgykártyákat, majd az első helyszínre utazunk, amelyet egy külön térképen is jelölünk. Ezen a külön táblán tudunk majd lépkedni az aktuális küldetés által meghatározott helyszín felé, amely kihívásokkal van teli, mivel a külvilág sötét és tele van iszonyattal.

Amint egy helyszínre érkezünk, lapozzunk a megfelelő oldalra, majd a színesítő szöveg után hajtsuk végre a leírt előkészületeket. Sok esetben találkozáskártyát kell húznunk, amely bizonyos új feltételeket is adhat az aktuális helyszínhez, ellenséges vagy barátságos karaktereket helyezhet fel a játéktérre. Ezután kezdődhet a játékosok köre, amely mindenkinek öt lépésből áll.

Elsőként 5 lapig töltjük fel a kezünket; ha húztunk sorscsapáskártyát, akkor azonnal kijátsszuk és végrehajtjuk a hatását, majd felhelyezzük az összes (fekete) fenyegetéskártyát a fenyegetéssávra. Ezután a kezünkben maradt lapokból bármennyit kijátszva akciókat hajtunk végre.

A lapok négyféle színűek, illetve 1, 2 vagy 3 értékűek lehetnek. Valamint szerepel a játékban még az úgynevezett leleménykártya, ami egyfajta joker, mivel bármelyik színnek megfeleltethető és a speciális képességeket lehet vele

aktiválni. Szóval ezeket a kártyákat használhatjuk mozgásra, beszélgetésre, gyógyulásra, gyűjtögetésre, közelharci és távolsági támadásra. A próbáknál megadott célszámot kell elérni, ami a kijátszott kártyák összértékéből, az esetleges bónuszokból és a kockadobás értékéből adódik össze.

Szóval a különböző feladatok megoldásához a kezünkbe kerülő kártyákat fogjuk tudni használni, amelyekből akár többet is megtarthatunk a további körökre, vagy biztosra menve akár az összes lapunkat is felhasználhatjuk a siker érdekében.

De a helyzet sokszor ellenséges, ezért a fenyegetéskártyák felgyűlése után az ellen is támadásba lendül. Ebben az esetben jönnek jól a megtartott lapok, amikkel védekezni tudunk. Ha nem sikerül a védekezés, csak egy sebesülést kapunk, de jöhetnek negatív hatások, amelyek megnehezítik a további lépéseinket.

Egy küldetés több lapon keresztül zajlik, amelyeken a főküldetés mellett több kisebb feladatunk is lesz, valamint gondoskodni kell a kolóniáról is. Gyűjtenünk kell élelmet, hogy tápláljuk az otthon maradtakat, hulladékot, hogy fejleszthessük a kolóniát és a morál szinten tartása sem utolsó. Továbbá kalandjaink során találkozhatunk barátságos utazókkal, akik örömmel lesznek tagjai kolóniánknak.

A játék egésze pedig küldetések sora, amelyeket kivétel nélkül az Abbigail Lane-en található kolóniánkban kezdünk, ahonnan a napi küldetésünknek megfelelő mezőig kell eljutnunk és ott teljesíteni azt. A teljes kampányt a 4 hős egyéni céljainak teljesítése esetén nyerjük meg, míg elveszítjük azt, amint a kolónia lélekszáma vagy morálja 0-ra csökken.

Post-mesék

A rágcsáló hősök kalandjai kellemes szórakozást tudnak nyújtani az egész családnak, mivel a rajzstílus és a történet emészthető kisiskolások számára is, de a sorok között és a képeken elrejtett utalások mélyebb mondanivalót is tartalmaznak a család idősebb tagjainak is. *Jerry Hawthorne* eddigi kalandkönyves játékaiban is sikerült azon a bizonyos késélen táncolnia, ahol a felnőttek és a gyerekek is meg tudják találni a nekik szóló történetrészleteket.

De a történet oltárán fel lett áldozva a szabályrendszer. Nem múlik úgy el küldetés, hogy ne csapjam fel a játékszabályt és keressek valami megoldást arra a bizonyos esetre, amely elénk tárul. A legtöbb esetben pedig úgy zárjuk le, hogy szerintünk ezt így kell játszani.

Mivel ez már a harmadik játéka, ami így működik, ezért ezt már a szerző sajátosságának tartom, nem pedig hibának, de aki a mindenre kitérő játékszabályokat szereti és elveti a háziszabályok intézményét, az nagy ívben kerülje *Jerry* játékait.

Mindenesetre a hangulat a tetőfokára hág a játék első mondatától az utolsóig, a figurák szépek és nagyok, ezért többször el sem férnek a nekik kijelölt mezőkön. Továbbá, mintha ezek a figurák nehezebbek lennének, mint az átlag fröccsöntött tucatbábuk, valamint egy alap árnyékolásszerűséget is kaptak, így nem ordítanak azonnal kifestésért. Mindez azért meglátszik az árcédulán is – de ha levetítjük, hogy mennyi órát lehet beleölni, akkor már nem is olyan szörnyű, ha pedig végig lett játszva, nyugodtan el is lehet adni.

Kártyákból és jelzőkből kapunk eleget, de még dobozokat is össze kell raknunk, amikben a kalandok között tárolhatjuk a megszerzett zsákmányokat, tulajdonságokat. És ez az, amivel megint egy lépcsőfokkal feljebb tudott lépni a kalandkönyvstílus, mivel itt egy működő kolóniát kell fenntartanunk és fejlesztenünk kalandról kalandra mindamellett, hogy hőseink tudását is gyarapítjuk és egyre több réteget ismerünk meg belőlük.

Amíg az *Egerek és Varázslók* egy jó film, a *Plüssmesék* egy kiváló filmsorozat, addig az *Azután* egy ígéretes modern sorozat, amelyben a történetet a saját utunk szerint ismerhetjük meg.

Ðμηdεε

Azután

Tervező:
Jerry Hawthorne

Megjelenés:
2019

Kiadó:
Z-Man Games, Gémklub

Kategória:
kooperatív, kampány alapú játék

14+ **1-4** **60-120'**

7+

2-4

20-30'

Barikarám

Miután decemberben megnyerte *Rumini: Hajónapló* című szerzeményével a 2021. évi *JEM* Társasjáték Díj „hazai játék" kategóriájának első helyezését, *Pierrot* újabb játékkal jelentkezik. A *Barikarám*ban okosan kell mozgatnunk a lapkáinkat, hogy azok a játék végének bekövetkeztekor pont jó helyen legyenek. Ebbe a törekvésünkbe azonban beleszól a szerencse is.

Ma született bárány

A játékhoz 4 azonos lapkakészletet kapunk, csak a hátoldaluk más-más színű. Annyi készletet, azaz annyiszor 24 lapkát teszünk a húzózsákba, ahányan játszanak. Minden játékos kap egy saját játéktáblát, ez a bárányok karámja, illetve a kezdőjátékos még magához vesz egy 8 oldalú dobókockát.

A játékban egy forduló két fázisból áll. Először kihúzunk annyi lapkát a zsákból, hogy mindenkire jusson 4 db, majd még 4 db-ot kihúzunk, és az összeset a játéktér közepére rakjuk képpel felfelé. A kezdőjátékos ebből a csoportból le kell, hogy válasszon 4 db-ot egy különálló halmazba, majd a következő játékos jön. Neki két lehetősége van: vagy megfelel neki a leválasztott halmaz és elviszi azt, vagy ő is leválaszt egy újabb 4-es halmazt, viszont akkor az ő köre ennyi volt. Aki ezután kerül sorra, most már 2 halmaz közül választhat, vagy megint leválaszthat egy új 4-est, ha tud. Ha viszont már nincs nagy csoport, akkor el kell vennie egy 4-est, és minden további játékosnak is, amíg mindenkinél nem lesz 4 lapka. Értelemszerűen az asztalon egy 4-es halmaz marad, ez a következő fordulóra fog átmenni.

Most kezdődik a lapkák felrakása a karámba, amit a kockadobás irányít. A kezdőjátékos dob a kockával, a dobott érték mindenkire vonatkozik. Mindenki felrak egy lapkát a számmal jelölt mezőre, majd kötelezően eltolja egy már fent lévő lapkáját egy mezővel. A lerakás és a mozgatás szabályai teszik kihívássá ezt a fázist.

Ha üres a dobott számmal jelölt mező, nincs gond, lerakható a lapka. Ha ez a lapka róka vagy farkas, akkor azonnal eggyel tolni kell őket, tehát lehet, hogy azonnal a karámba kerülnek. Ha a dobott mező foglalt, akkor az új lapka a régi helyére megy, a régit pedig egy mezővel eltolja maga előtt. Az ezután mozgatott lapka lehet bármelyik, akár az is, amelyik most került a táblára. A mozgatáskor oldalszomszédosan lehet tolni egy lapkát, de más lapkát nem tolhat el és a karámból sem mehet ki (a gazdát kivéve).

Ezeket a lépéseket addig ismételjük (4-szer), amíg el nem fogynak a játékosoknál lévő lapkák. Ez után újra lapkákat húzunk a zsákból, dobunk a kockával és lerakunk/mozgatunk lapkákat. A játéknak akkor van vége, amikor vagy betelik valakinek a karámja, vagy már nincs a zsákban elegendő lapka. Minden lapka annyi pontot ér, amennyi rá van írva (csak a karámban lévők számítanak), a tyúk és a gazda 0 pontosak. A játékot az nyeri, aki a legtöbb pontot gyűjtötte.

Fekete bárány

A fekete bárány egyébként a *Barikarám* egyik kiegészítő moduljának a neve, de most nem erről akarok beszélni. A játék arra az ősi dilemmára épül, hogy hogyan lehet egy adott halmaz szétosztásánál kiiktatni az elfogultságot. Ismerjük a régi viccet: ne testvériesen osztozzunk, inkább igazságosan! A mechanika, amelyik ezt megoldani hivatott, az *„I Cut, You Choose”*, azaz az én osztok, te választasz. Van pár ilyen mechanikájú játék a *BGG*-n is, ahogy lapunkban is szerepelt már néhány ilyen, pl. az *Állatok a fedélzeten*.

Most viszont végre itt egy magyar (gyerek)játék, ami ezt a mechanikát felhasználva okos tervezésre inspirál, hiszen a győzelemhez vezető út már ott kezdődik, hogy olyan halmazokat hozok létre a nagy csoportból, amikkel sem én, sem más játékosok nem jutunk behozhatatlan előnyhöz (vagy kerülünk helyrehozhatatlan hátrányba). Viszont kell, hogy minden 4-es halmazban legyen valami, ami elég csábító és arra sarkall, hogy elvigyék. A lapkák lehelyezésénél is egyértelmű a feladat, de itt másfajta agyalásra késztet a játék: a kockadobás által okozott szerencsefaktort kihasználva vagy megkerülve úgy lerakni a lapkákat, hogy a farkas és a róka kikerüljön a karámból, a sok pontot érő barik viszont mind belül csoportosuljanak.

A fenti bekezdésben zárójelbe tettem a „gyerek” szót, hiszen nem vagyok én sem meggyőződve, hogy ez gyerekjáték-e vagy családi. Kétlem, hogy a gyerekkor elmúltával már könnyű lenne megoldani azokat a dilemmákat, amik elé az egyes lépések állítanak. Ezek szerint viszont családi játékként is megállja a helyét ez a darab. Talán az egyetlen tényező, ami egy hajszállal mégis a gyerekjátékok irányába billenti a mérleget, az a grafika. Így a játék ajánlható gyerekeknek, de nyugodt szívvel családoknak is.

drkiss

Barikarám

Tervező: *Pierrot*

Megjelenés: *2021*

Kiadó: *Keller & Mayer*

Kategória: *lapkalerakós, én osztok–te választasz*

7+ 2-4 20-30'

KELLER & MAYER

12+

1-6

60'

Hadrianus fala

Még viszonylag a játék hatása alatt vagyok, és szándékosan kezdtem el írni ezt a cikket rögtön az első parti után, mert – számomra legalábbis – akkora élményt adott ez a darab, hogy azt még frissen szeretném szavakba önteni, remélve, hogy át tudok adni valamit a lelkesedésből. A *Hadrianus fala* olyan sikeresen ötvözi a rajzolós játékokat (tudjátok, ahol a mechanika neve „valami & write") és a munkáslehelyezős, erőforrás-gazdálkodós játékokat, hogy nagyon meg lennék lepve, ha ez lenne ennek a zsánernek az utolsó képviselője és nem követnék többen is ezen az úton.

Another brick in the wall

Az első és legfontosabb, sőt, mi több, tartós élmény ezzel a játékkal kapcsolatban, hogy a doboza brutálisan nehéz. A gyakorlott gamer már tudja, hogy ez annyit jelent, hogy magas a cucc fűtőértéke, tehát tele van meeple-ökkel, lapkákkal, fa alkatrészekkel, kártyákkal és dobókockákkal. Ehhez képest, amikor kinyitjuk a dobozt, meglátjuk, hogy: de nem. Az alkatrészeknek helyet adó dobozrész tényleges mélysége kb. 5 cm, nem több. És nincs benne több, mint 12 lapka, két pakli kártya, 50 fa téglatest és 90 db meeple. Akkor mitől olyan nehéz? Hát, attól a 400 (!) nagyalakú rajzolós laptól, amin a játékot ténylegesen játsszuk, és ami 200 fő játékára elegendő anyagot biztosít (mivel egy parti-hoz fejenként 2 lap fog kelleni).

Lássuk az előkészületeket. Először is minden játékos kap 2-2 rajzolós lapot, amit a nagy tömbökből tépünk le. Mindenkinek jut egy balos és egy jobbos, ezeket mindenki maga elé teszi. Ha ezeket aztán a parti után kidobjátok, a doboz tömege egyre kisebb lesz, szóval az utolsó pár játékalkalommal már egy viszonylag könnyű kis dobozt kell csak lekapni a polcról. Mondjuk ha nektek is ennyire tetszik ez a játék, mint nekem, lehet, hogy hamar kifogyasztjátok a gyári lapokat. Nagyon kár, hogy a kiadó oldalán a Letöltések alatt nem található pótlás a lapokhoz, szóval mielőtt elfogyna az összes, érdemes színesben lefénymásolni pár példányt, esetleg 6 szettet lelaminálni.

Minden játékos kap még egy két részből összeállítható kis táblát, amit a két nagy lap fölé tesz, illetve egy 12 lapból álló saját paklit. Egy másik, közös paklit pedig középre helyezünk, ebből húzunk majd többfunkciós lapokat. Ja, és hogy az egyik legfontosabb

dolgot ne felejtsük el, egy írószerszámot kerítsünk játékosonként, merthogy azt nem csomagoltak a dobozba. Személyes javaslatom a tűfilc, de egyébként akár egy ceruza is megteszi (laminált lapokhoz persze táblafilc dukál).

Ennyiből azért már sejthető, hogy bár vannak a játékban kártyák és figurák, de ez egy alapvetően rajzolós játék (ha mondjuk nem derült volna ki a bevezetőből). De a „hogyan", a rajzolás módja, ami tulajdonképpen munkáslehelyezés és erőforrásgazdálkodás, az – nem tudok más szót rá, de mondom, eléggé a játék hatása alatt is vagyok – zse-ni-á-lis!

A fal adja a másikat

A játékban szereplő közös kártyapakli hátoldalát egy britanniai barbár törzs, a római hódítókkal szembeszálló piktek képe díszíti, így hívhatjuk ezeket az egyszerűség kedvéért pikt kártyáknak. A játék hat körön át tart, a kör elején felfedünk egy pikt kártyát és mindenki megkapja azokat az erőforrásokat (színes figurák és szürke, általános nyersanyag tégla), amiket a felfordított lap mutat.

Itt jegyzem meg, hogy ezek a pikt lapok multifunkciósak, mert ezeket fordítjuk fel a körök elején, hogy megkapjuk a kezdő erőforrásainkat, de ezek mondják meg a kör végén a pikt támadás irányát és erejét; kör közben pedig az ezen lévő árukat lehet megvenni a kereskedés akciókkal, illetve az itt jelölt erejű gladiátorokkal lehet összecsapni. És mindezen értékeket ugyanaz az egy kártya tartalmazza, természetesen annak más-más mezőiben.

Még kap mindenki alapból plusz egy nyersanyagot, majd a saját paklijából húz 2 lapot. Ezek közül az egyiknek a felső részét használja; ezzel olyan személyes, pontot adó célt jelöl ki magának, amit a játék során teljesítenie kell. Ezt a lapot az erőforrások tárolására szolgáló hosszú, kétrészes lapka alá dugja be, az elsőt az első helyre, a második a másodikra, és így tovább. A másik lapot oldalra teszi, és megkapja az azon lévő erőforrásokat még pluszban. Majd kezdődhet a játék: a két nagy lap satírozással való kitöltése.

Minden játékos magában játszik, ez egy vérbeli szoliter. Bár néha lenne igénye az embernek megosztani a többiekkel, hogy milyen király kis kombót hozott össze, a többiek gyorsan lepisszegik, hogy így nem tudnak koncentrálni – és teljesen igazuk van. A játék tehát főleg csendben zajlik, interakciónak azt tudnám nevezni, amikor az ugyanazért az erőforrásért nyúló két játékos kezei összeütköznek a levegőben.

A játék részletes leírására nem is teszek még csak kísérletet sem, inkább leírom a logikáját, ebből aztán érthető lesz, hogy mi hogyan zajlik. A nagy lapok egyes helyein megadott erőforrás felhasználásával (azaz a közös készletbe való visszaadásával) be lehet satírozni egy kis négyzetet, és ha az így besatírozott négyzet nem volt üres, tehát volt benne egy ikon, akkor az azt jelölő előnyt, további erőforrást megkapjuk. Ha jól kombináltunk, akkor egy olyan erőforrást kapunk, amit elköltve besatírozhatunk egy újabb négyzetet, ami aztán ad egy további erőforrást, és így tovább, a végtelenségig (vagyis a lap utolsó üres négyzetéig).

Már maguknak a sávoknak a kimerítő felsorolása is túlmutatna e cikk keretein, de azért ízelítőül pár példa:

- » katonai kohorszok három helyen, bal és jobb oldalon és középen: ahány négyzet be van töltve, akkora ereje van az egyes csapatoknak;
- » nyersanyagtermelés: ha ezt sikerül megnövelni, utána az újabb körök elején egyre több nyersanyagot (téglát) kapunk;
- » két valamilyen meeple cseréje egy másmilyenre, kivéve feketéről vagy feketére (ezek a katonák): ez csak körönként egyszer vehető igénybe;
- » a teljes jobb lap 6 alrészre van osztva, ezek az ún. állampolgársávok;
- » ezeken belül alapvető az a logika, hogy egy sárga meeple-ért fejleszthető a polgárhoz tartozó alapsáv, majd ha azon elértünk egy szintet, akkor felépíthetők egyes épületek megadott erőforrásokért, amik aztán arra jogosítanak, hogy további erőforrásokért további előnyöket kapjunk, és így tovább.

A végső cél a tulajdonságsávokon való haladás, ugyanis az ott besatírozott négyzetek mindegyike egyúttal győzelmi pontot is jelent.

Amikor mindenki kész az erőforrásai beadásával, a satírozással, az újonnan megszerzett erőforrások elköltésével és az újabb satírozással, a körnek vége.

Ekkor visszaadjuk az esetleg fel nem használt erőforrásokat, majd felfordítunk az adott körnek megfelelő számú pikt kártyát, amelyek megmondják, hogy hány támadást kapunk és melyik oldalon. Ha ezek közül valamennyi átjut a falon, azaz nem sikerül kivédeni, akkor ezekből megvetéspont, azaz mínuszpont lesz, amennyit pedig sikerül visszaverni, azzal nő a hősiesség tulajdonságunk.

Amikor ezt kiszámoltuk, jön az újabb kör: újabb pikt kártya az erőforrásokkal, újabb 2 saját kártya, és újra csendben pakolgatás és satírozás.

Jerikó, Jerikó, fala porba hullott rég Jerikó, Jerikó, múlandó a dicsőség

A játéknak a 6. kör végén van vége; ekkor összeadjuk az összes tulajdonságpontot, hozzáadjuk a 6 kör alatt a lapkánk alá csúsztatott 6 különböző pontszerzőlapka szerint megszerzett pontokat, levonjuk a megvetésekért járó mínuszpontokat, és a végső pontok alapján győztest hirdetünk. A pontok számításához praktikus segédletet ad maga a bal oldali lap alján található sáv.

Néhány megjegyzés még a játékról, aztán jöjjön a tömjén és a szédelgő feldicsérés.

Egyrészt eléggé érződik a játékon, hogy van benne belefektetett energia és szürkeállomány. A játéknak, bár nem szerzője *Shem Philips* (sőt, a tényleges szerző neve elég ismeretlen), de érződik rajta a keze munkája, annyira, hogy azért a neve feltüntetésre került a szabálykönyv elején mint játékfejlesztő. Segítségképpen: ő az, aki olyan játékok szerzője, mint *A nyugati királyság építőmesterei*, a *Szkítia fosztogatói* vagy a *Saqqara*.

A játék grafikája is mintha szándékosan akarna kikacsintani a *Philips* által alkotott és nálunk is bemutatott *Szkítia foszto*gatóira, hiszen ugyanaz a grafikus. A felületes szemlélő még akár egy sorozat két darabjának is nézheti a két játékot, persze tévesen, hiszen sem mechanikájában, sem jellegében (interakció szintje!) nem egyforma a két darab.

Itt szeretnék megjegyezni egy nagyon zavaró fordítási hibát, ami sajnos abból adódott, hogy a fordító az angol alapból dolgozva nem észlelte, hogy egy szó bár nagyon úgy néz ki, mintha angol lenne, de valójában latin. A „miles", ami egyszerűen katonát jelent latinul (ebből származik pl. a militáns szavunk) emiatt a hiba miatt lesz a magyar szabályban mérföld, a katonai erőd pedig konzekvensen mérföldeőd. Nem végzetes, csak bosszantó apró hiba.

A végső értékelésem 10-ből 12, de inkább 13 pont. Gyönyörű kivitelezés, ötletes megoldás, jó kezelhetőség, a kezdeti tanulás után maximálisan áttekinthető és logikus ikonrendszer és zseniális megoldás, miszerint munkásainkat nem lehelyezzük, hanem elköltjük és a megfelelő helyet beszínezzük, miközben a játék marad munkáslehelyezős (és erőforrás-gazdálkodós) mechanikájú az intenzív rajzolás ellenére. Újrajátszhatósága nagyon magas, ha másért nem, azért az örök motoszkáló gondolatért, miszerint mi lett volna, ha még egyet fejlesztek a színházsávon és kiképezek egy gladiátort, stb., stb.

Telitalálat ez a játék szerintem, és talán csak annak nem tudom ajánlani, aki nem szereti a gondolkodtató és főként szoliter jellegű játékokat, de mindenki másnak kötelező darab.

drkiss

Hadrianus fala (latinul: Vallum Aelium) az Egyesült Királyságban, Észak-Angliában található: az egyik tengerparttól a másikig húzódó kőfal, melyet a római korban Britannia provincia határára építettek.

Az építmény keletkezése előtt néhány nemzedékkel, 43-ban a római légiók megtámadták Britanniát. Északi irányba haladva, 84-ben sikerült legyőzniük a Skócia északkeleti felében fekvő Mons Graupiusban vívott csatában a kaledóniai törzseket. Róma diadala tiszavirág-életűnek bizonyult, és amikor 122-ben Hadrianus megérkezett Britanniába, a római csapatok már visszavonulásra kényszerültek, egészen a Tyne-völgyig. Ott kialakították a Stanegate-vonalat, és erődítmények sokaságát hozták létre ennek védelmére. Ily módon mintegy 120 kilométer hosszan védővonalat vontak Corbridge-től a nyugaton fekvő Carlisle-ig.

Minthogy a barbárokat Britanniában nem sikerült legyőznie, feltartóztatásukra Hadrianus a Tyne-völgytől északra hatalmas falat építtetett. A római hadsereg nyolc év alatt építette meg a falat. A fal 120 kilométer hosszú, mintegy 4,5 méter magas, 3 méter széles, egyik tengerparttól a másikig húzódik.

A Hadrianus fala részét képezi az UNESCO által nyilvántartott „A Római Birodalom határai" elnevezésű világörökségi csoporthelyszínnek.

forrás: Wikipédia

Hadrianus fala

Tervező: *Bobby Hill*

Megjelenés: *2021*

Kiadó: *Garphill Games, Reflexshop*

Kategória: *erőforrás-gazdálkodós, rajzolós*

12+ 1-6 30-60'

10+

1-4

30-45'

Cascadia vadvilága

A tavalyi év egyik legkellemesebb játéka és egyik legnagyobb pozitív meglepetése volt számomra a *Cascadia vadvilága* a *Zöldellő mezők* mellett, melyet szintén bemutatunk nektek ebben a számban. A *Cascadia* úgy került fel a tavalyi képzeletbeli dobogónkra a BGG-n vezetett játékalkalmaink tekintetében, hogy csak decemberben szereztük be. Sikerült már majdnem húsz partit beletennünk, és nem volt olyan játékos, akinek ne tetszett volna, mikor megmutattam neki. Abbahagyhatatlan és letehetetlen. Nézzük meg, miért!

A *Cascadia* is a 2021-es évben kiadott sok természeti témájú játék közé tartozik, ahogy szerzőtársam a *Zöldellő mezők* cikkében említi is. Rengeteg, természettel, állatokkal foglalkozó társas jelent meg tavaly – hozzáteszem, én nem bánom, nekem ez a téma mindig kedves. Főleg, ha a játék is jó hozzá. Itt Észak-Amerikában barangolunk, pontosabban annak nyugati részén, a Csendes-óceán és a Sziklás-hegység közötti területen. Természetesen Cascadiának nevezik ezt a területet, melyhez a szerző a saját kötődését is megemlíti. Célunk, hogy megfelelő élőhelyet alakítsunk ki az ott élő állatoknak. Jelesül a grizzly medvéknek, a Roosevelt-vapitiknek, a lazacoknak, rókáknak, ölyveknek. A téma itt talán nem annyira erős, mint a *Zöldellő mezők*ben, de nekem nem is feltétlenül hiányzik. Itt például a lazacok tökéletesen eléldegélnek a prérin, ahogy grizzly medvéink is a vizekben. Ne botránkozzunk meg ezen nagyon, a játék ennél sokkal többet tud. Egyébként a szabály tartalmazza minden állat részletes leírását, ezzel ráerősítve a tematikára.

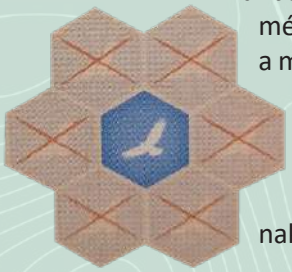
Mi van a dobozban?

Viszonylag kompakt méretű dobozt vehetünk a kezünkbe, ha levesszük a polcról. Kinyitva találunk benne egy minimál papír inzertet, egy kisebb célkártyapaklit, nagy halom hatszögletű élőhelylapkát és fából készült vadvilágjelölőket. A fatokenek öt különböző színben jelennek meg, az érintett faj képével, ezeket majd egy húzózsákból, véletlenszerűen húzzuk ki. A halványzöld, *Cascadia* feliratú textilzsák szintén része a doboznak. A hatszögletű lapkák matt felületet kaptak, rajtuk egy vagy két tájtípus található az ötből: folyó, mocsár, erdő, préri, hegység. Igen, jogosan juthat eszünkbe ezen a ponton a *Kingdomino*, aminél, azt gondolom, kevés jobb „egyszerű, de nagyszerű" játék született. A *Cascadia* is erre a címre pályázik. Gondolkodási időben, komplexitásban lepipálja a *Kingdominó*t, játékélményre azonban egészen hasonlót kapunk. Nekem ez már elég volt ahhoz, hogy kipróbáljam a Társasjátékok Ünnepén. Milyen jól tettem!

Mi van a játékban?

Az előkészületek szerencsére nem túl bonyolultak, némi számolást igényel a hatszögletű lapkák kivétele a játékból játékosszámtól függően. Mindenki húsz lapkát helyezhet majd le, mindegy, mennyien játsszuk a játékot. Véletlenszerűen kiválasztunk egy-egy célkártyát minden fajból, amelyeket nézzünk át alaposan, közösen! Talán a legnehezebb a játékban ezek helyes értelmezése. Bár a szabály egyesével magyarázatot ad rájuk, így sem mindig egyértelmű elsőre a pontozás. Többnyire valamilyen alakzatban, csoportokban kell majd az állatokat gyűjtögetnünk, de mindegyik fajnál picit mást jelent a csoport, figyeljünk rá. Nagyon tetszik, hogy tartalmaz családi és haladó pontozókártyát is, ha kezdőkkel, gyerekekkel játszanánk, mely lapok lényegesen leegyszerűsítik a pontozási szabályokat. Ez esetben elég, ha csak csoportokban gyűjtjük az állatokat, egyéb feltételeknek nem kell megfelelnünk. A célkártyák betűvel is jelölve vannak, az „A" jelzésűek számítanak a legkönnyebbnek. Jó, hogy ezzel is testre szabhatjuk a játékot.

Ha megvannak a céljaink, felcsapunk négy élőhelylapkát, mindegyik alá egy-egy vadvilágjelzőt. Kapunk egy három élőhelylapkából álló kezdő területet, melyek különbözők. Minden tájterületen megjelenik egy, kettő vagy három állat képe a már fent említett tereptípus mellett. Nagyon egyszerű játékmenet következik, ám annál több fejtörést okozhat. Elveszünk párban egy kombinációt, azaz egy felfedett élőhelylapkát a hozzá tartozó vadvilágjelzővel. Csak akkor tekinthetünk el a párban történő elvételtől, ha beadunk egy toboztokent. Erről később még szót ejtek. Először le kell helyeznünk a megszerzett tájlapkát. Minimum egy, már lerakott lapkával érintkeznie kell, más szabály nincs. Nem kötelező azonos tereptípus mellé tennünk – mégsem *KINGDOMINO* – de pontokat akkor fognak érni, ha egybefüggő területet alkotnak.



Ezt követően letehetjük a kapott vadvilágjelölőt bármely üres élőhelyre, ahol még nincs állat, és ábrázolja annak a fajnak a képét, amelyet letenni szándékozunk. Ezzel végérvényesen arra a lapkára költöztettük az állatot, később nem mozdíthatjuk el. Ha nem tudjuk vagy nem akarjuk letenni a tokent, el is dobhatjuk. Feltöltjük a kínálatot, és már jöhet is a következő játékos. Közben persze azon kapjuk magunkat, hogy mi még mindig a lapkát forgatjuk, vagy az állatjelölőt fogdossuk, hol is lenne a legjobb helyen.

Nézzük meg akkor azokat a bizonyos tobozokat! Ha olyan lapkára fektetünk vadvilágjelzőt, amely tobozt is ábrázol, megkapjuk a tokent. Ezt beadva nem csak párban álló kombinációt vehetünk el. Ami még fontosabb, hogy egyet eldobva bármennyi állatjelölőt lecserélhetünk a körünk elején. Ha a négyből három egyforma, azokat egyszer ingyen kicserélhetjük, a négy azonosat pedig kötelező. A toboz használatával és a cserelehetőségekkel a szerencse szerepét sikerült jelentősen csökkenteni, egyáltalán nem fájó a játék során. Az sokkal jobban bánt, ha az előttem lévő játékos folyamatosan elveszi előlem a nekem kellő állatot például; bár ennyi interakció bőven kell a játékba szerintem. Tulajdonképpen ennyi a szabály, öt perc alatt elmagyarázható és fél óra alatt lejátszható egy parti gyakorlott játékosokkal. Kezdőkkel sem igényel sokkal többet. Mégis folyamatosan gondolkodunk közben, elmélyülünk benne és azt vesszük észre, hogy teljesen a játék hatása alá kerülünk. Én legalábbis minden alkalommal.

Amint valaki köre előtt nem tudjuk négy tájlapkára kiegészíteni a kínálatot, a játék azonnal véget ér. Ezzel pontosan húsz lapkát játszott ki minden játékos, és ha ügyesen csinálta, húsz állatjelölőjét helyezte le. Ha még ügyesebb volt, akkor ráadásul a célkártyáknak megfelelően. Sorban, a pontozófüzet segítségével lepontozzuk az állatokat minden célkártya szerint. Ezt követően kerítünk sort a tájlapkák kiértékelésére. Minden tereptípusból megkeressük a legnagyobb egybefüggő területünket, csak az számít. Annyi pontot ér, amennyi lapkából áll. Majd megnézzük, milyen tereptípusból melyik játékos

alkotta a legnagyobb összefüggő területet, ő még bónuszpontra is számíthat, a második játékossal együtt. Ez lehet három, kettő vagy egy pont döntetlentől és játékosszámtól függően. A megmaradt tobozaink egy pontot adnak darabonként; és ahogy viccesen mondani szoktuk, az nyeri a játékot, aki a legtöbb pontot gyűjtötte össze.

Szerintem

Nem tudom, ti hogy vagytok vele, én nem tudom megunni a lapkalehelyezős játékokat. Külön élvezet látnom, ahogy előttem épül a játékterület. A *Cascadia* vadvilága számomra felveszi a versenyt a *Kingdominó*val ebben a kategóriában, ami azért nagy szó, mert az is „szívem csücske" darab, főleg az *Age of Giants* kiegészítővel. Mellé azonban odakerült a *Cascadia*, ha egy hasonlóan könnyed, látványos, de picit gondolkodósabb, komplexebb játékot szeretnék játszani. Jelenleg szinte ez az egyetlen társas, amely mellé korábban sokat játszó tinédzser lányom is odaül, sőt, még élvezi is; persze, csak ha elfogyott a napi internetezési ideje a telefonján. Nagy szívfájdalmam ez, szerencsére azonban ketten is tökéletesen működik, a párom pedig mindig kapható rá. Gyors és egyszerű szabályaival, élvezetes játékmenetével bármely kezdő csapat számára tökéletes. Remek családi játék lehet gyerekekkel, szülőkkel, azonban meglepő mélysége miatt a gamerek sem unatkoznak mellette. Főleg, hogy tényleg lemegy belőle egy parti 30-45 perc alatt. Gyors setup, gyors játék, kellemes agytorna. Nagyon szeretem és jó szívvel ajánlom tulajdonképpen bárkinek, aki szívesen társasjátékozik. Még ár-érték arányban is a meglepően jó kategóriába került, amely manapság egyre ritkább. Próbáljátok ki bátran!

nemes

Cascadia vadvilága

Tervező: *Randy Flinn*

Megjelenés: *2021*

Kiadó: *Flatout Games, Gémklub*

Kategória: *lapkalehelyezős, szettgyűjtős*

10+ **1-4** **30-45'**

8+

2-5

20-30'

Modern Art: A kártyaját ék

Úgy tűnik, ebben a hónapban a festészet megtalált engem magának: a *Canvas* mellett újabb festészeti témájú játék került az asztalomra cikkírás céljából, melynek szintén örömmel álltam neki. A *Modern Art* társasjáték kártyás verziója tavalyelőtt jelent meg magyar kiadásban, az eredetihez képest egyszerűbb szabályokkal, licitálás nélkül. A játék szerzője nem más, mint *Reiner Knizia*, akit a társasjátékosok minden bizonnyal ismernek; elég, ha csak a *Keltis* vagy az *Eldorádó legendája* társasjátékokra gondolunk, hogy mást ne is említsek. Több mint hatszáz játékot jegyez ugyanis, melyből ötvennél több magyarul is megjelent. Matematikus végzettsége miatt jó pár alkotásában logikai vagy matematikai feladványokkal is találkozhatunk.

A *Modern Art* kártyajátékot itthon a *Delta Vision* adta ki; a kiadás külsejével is jól illeszkedik a kiadó stílusához szerintem. Élénkpiros dobozán egy meghatározhatatlan hallal egészen figyelemfelkeltő és igazán különleges megjelenéssel büszkélkedhet. Szeretem az ilyen kompakt dobozokat, a mágneses zárról nem is beszélve. Kíváncsi voltam rá annak ellenére, hogy én például annyira nem találtam szépnek a külső alapján. Játékostársaim közül azonban volt olyan, aki emiatt emelte volna le a polcról.

A dobozban egy hatalmas pakli kártyát találunk, melyek öt kortárs festő képeit ábrázolják. Maguk az alkotók is megjelennek egy-egy külön lapon, mely festőket fel is kell csapnunk sorrendben a játék elején. A szabály részletesen bemutatja az érintett művészeket egyébként, ez pedig kifejezetten jó hangulatot kölcsönöz a játéknak. Mivel modern korról beszélünk, kortárs festményeket kell elképzelnünk a kártyákon. Érdekes grafika, különleges színvilág, megosztó külső véleményem szerint. A kártyák méretei és a külső megjelenés alapján én valami *Dixit*hez hasonló vizuális élményt vártam, de ez számomra elmaradt attól. Nem találtam szépnek a játékot. Persze lehet, hogy csak én vagyok ódivatú, és mások jobban tudják értékelni nálam a modern művészetet. Én inkább érdekesnek nevezném.

A játékosok galériatulajdonosok és műkritikusok is egyben, akik amellett, hogy kiállítanak maguknál bizonyos festményeket, megpróbálják elérni azt is, hogy egyes művészek hírneve növekedjen, ezáltal képeiket drágábban lehessen eladni. A játékszabály szerint tizenhárom remekműkártyával kezdünk. Egy festményt felfedünk a pakliból, ami beleszámít majd a kiállított darabok számába. Körünkben kijátszunk egy kártyát a kezünkből képpel felfelé. A lapon látható, melyik kép melyik művész alkotása, és érdemes egy kupacban gyűjtenünk az azonos festők képeit. Ha van valamilyen ikon a kijátszott kártyán, akkor azt a hatást most kell érvényesítenünk.

Ez lehet:

- » kártyahúzás,
- » egy újabb lap kijátszása képpel felfelé,
- » egy újabb lap kijátszása képpel lefelé,
- » egy kártya lerakása minden játékos részéről,
- » egy díjjelölő kiosztása valamelyik művésznek.

Ha végrehajtottuk, máris a soron következő játékos jön, mindaddig, amíg az asztalon egy bizonyos számú alkotás nem lesz egy művésztől, a befolyáskártyát is beleszámítva. A játékszabály ezt szintén játékosszám függvényében határozza meg. Ebben az esetben a forduló véget ér, fel kell fordítanunk az eddig képpel lefelé tartott lapjainkat is.

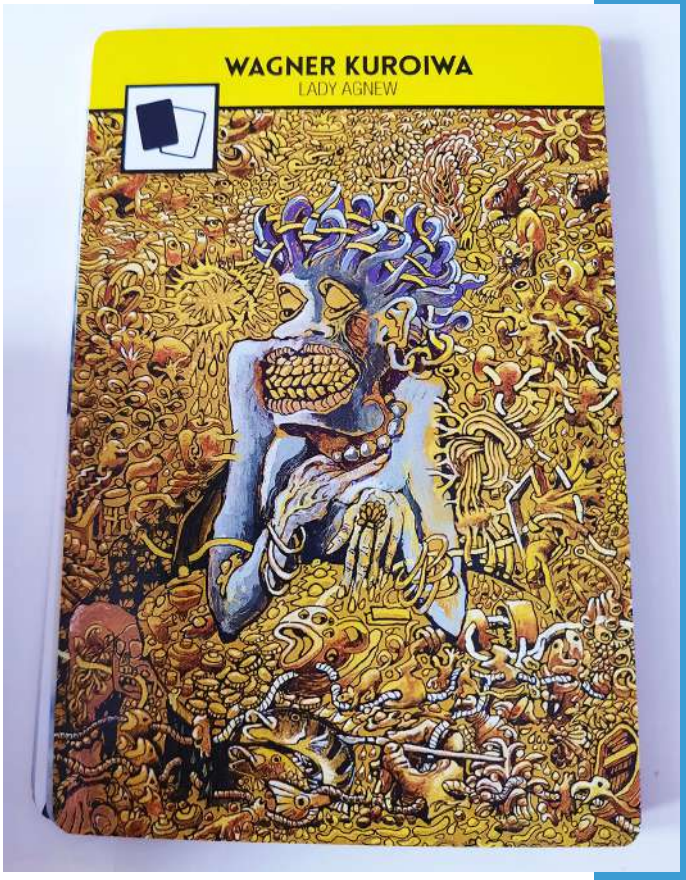
A forduló pontozása a következőképpen történik. Megnézzük, ki mennyi képet játszott ki az egyes festőktől, majd kiválasztjuk azt a három alkotót, akinek a legtöbb festménye került kiállításra összesen. A másik két művész képeiért sajnos egy dollárt sem adnak. Döntetlen esetén a sorszámuk dönt. Aki a legnépszerűbb alkotó lett, megkapja a hármas dollárjelölőt, a második a kettest, a harmadik pedig az egyest. A képeik pontosan ennyit fognak érni. Ha helyeztünk már valamelyikükre díjjelölőt a játék során, annak értékét is hozzáadjuk a dollárokhoz. Minden játékos kijátszhat a kezéből egy-egy kártyát még a három vezető művészhez, ha van már tőle festménye a vitrinjében. Majd megnézzük, melyik művész festménye mennyit ér és tőle nekünk hány alkotásunk van. A szorzatukat kapjuk meg pontban. A forduló végi állást rögzítjük a pontozófüzetben, az előttünk lévő kártyákat és a felfordított befolyáskártyát eldobjuk. A kezünkben tartott lapok mellé a játékszabályban meghatározott mennyiségű kártyát húzunk fel, egyet pedig felcsapunk. A művészeken lévő dollár- és díjjelölők azonban maradnak, azaz a második fordulóban már lesznek olyan festők, akiknek az értéke magasabb a többiekénél. Persze csak akkor kapunk az ő képeikért pontot, ha az első három alkotó között végeznek a következő fordulókban. A játékot ugyanis négy fordulón át játsszuk, és bizony az utolsóban már nagyon kell gondolkozni és egyensúlyozni, hogy milyen képet rakjunk le az egyre fogyó lapjaink közül, esetleg melyik festőt értékeljük fel, vagy kit szeretnénk az első három alkotó között látni. A negyedik forduló végén összeadjuk pontjainkat, és a legtöbb dollárt bezsebelő galériatulajdonos nyeri a játékot.

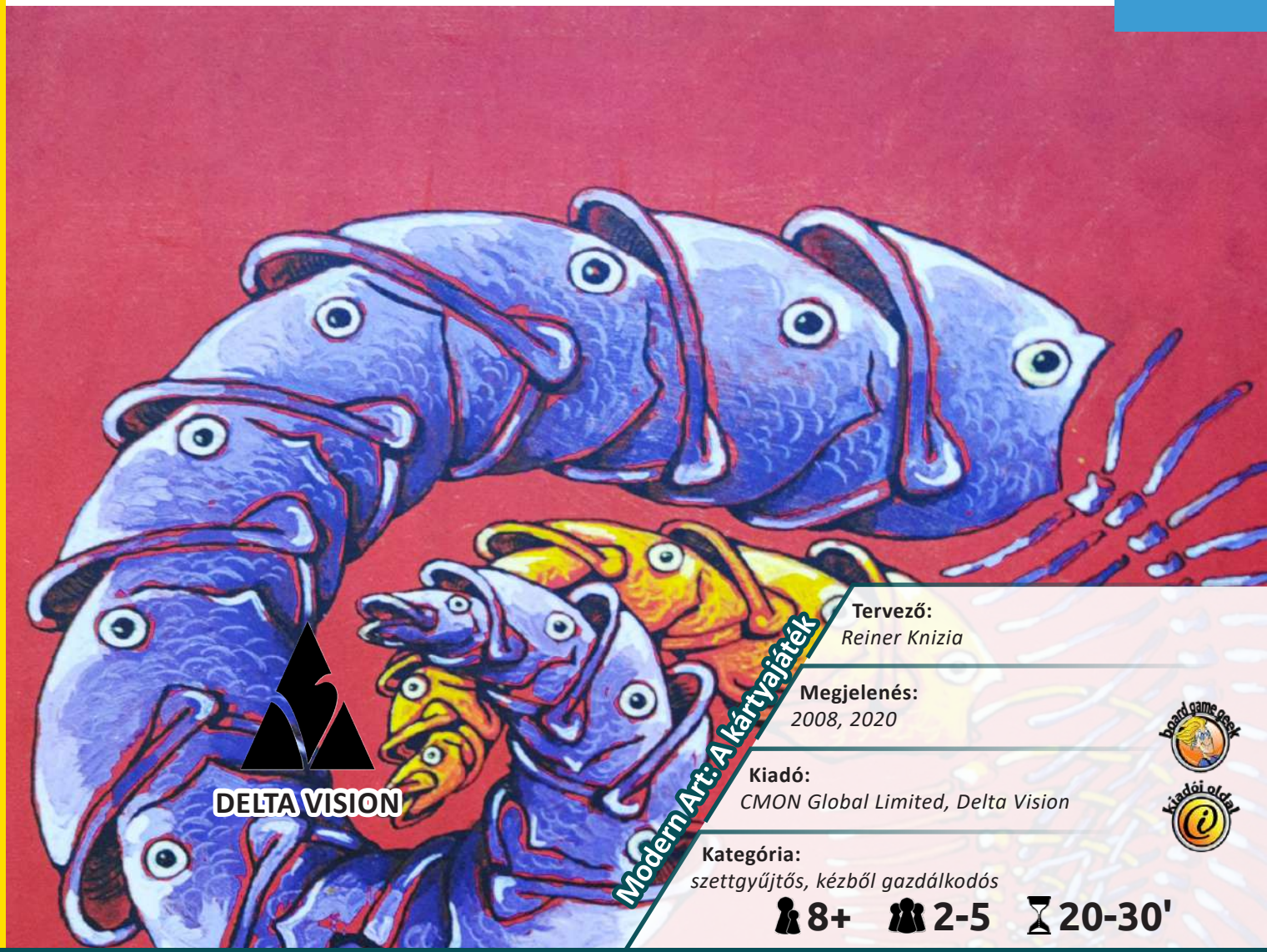
Vajon a külcsín vagy a belbecs a meghatározóbb?

Sokáig gondolkodtam a válaszon. Nekem a külcsín, ráadásul pont azért, mert nem tudtam megkedvelni ezt a látványvilágot. Ezért aztán annyira nem is kerültem a játék hatása alá, egyszerűen nem találtam szépnek, ami nekem sokat hozzáadna a játékélményhez. Pedig a játék maga élvezetes és ötletes. Nem mondom, hogy egy gamer darab, de családi kártyajátéknak, utazójátéknak vagy partijátéknak szívesen ajánlom. Könnyen tanulható és tanítható. Kicsi, gyors, gondolkodós, kiszúrós, szóval van benne egy pici mindenből. Nagyon érdekes a játék vége felé, ahogy próbálunk

hatni arra, melyik festők legyenek a befutók, illetve, hogy milyen lapok maradjanak a kezünkben az utolsó fordulóra. Ha ugyanis az egyik alkotónk nagyon nagy értékű képekkel bír a játék végére, de mi már a korábbi köreinkben leraktunk tőle minden kártyát, akkor jóval kevesebb pénz üti a markunkat, mint ha az utolsó fordulóban játszottuk volna ki ezeket. Persze így meg nem biztos, hogy az a festő tudott volna mindig elöl végezni, ha nem támogatjuk mi is a képeinkkel. Az is lehet, hogy olyan lapokat tartunk meg a végére, amelyek alig érnek valamit, és amelyeket inkább előbb kellett volna kijátszanunk. Érdekes és ötletes mechanizmus, kiváló egyensúlyérzék szükségeltetik a játékhoz. Azért annyira nem szabad komolyan venni. Van benne némi szerencsefaktor, mégiscsak húzott lapokból dolgozunk, és a másik játékos is erősen beletenyerelhet a terveinkbe. Ha könnyed, gyors, különleges kártyajátékot kerestek családdal, kezdőkkel, akik szeretik az interakciót, nem bánják a szerencse szerepét sem, gondoljatok a *Modern Art* kártyajátékra, és tegyetek vele egy próbát.

nemes





Modern Art: A kártyajáték

Tervező:
Reiner Knizia

Megjelenés:
2008, 2020

Kiadó:
CMON Global Limited, Delta Vision

Kategória:
szettgyűjtős, kézből gazdálkodós

8+ 2-5 20-30'

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 hatvanhatodik 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.

MAGYAR PREMIER

14+

2-5

90'

Ankh: Egyiptom istenei

Hát megérkezett végre! Tavaly év közben még csak a KS-verzió boldog tulajdonosai nyithatták ki a *Felkelő nap* dobozának méretével azonos nagyságú dobozokat (így, többes számban), de tavaly december óta már az előrendelők is kezükbe vehették a játék retail verzióját magyar nyelven. Sokat kellett rá várni, az igaz, de megérte. Persze a *Cool Mini Or Not* előző két játéka kellőképpen „megágyazott" ennek a fogadtatásnak. A *Blood Rage* és a *Felkelő nap* közismerten sikeresek voltak, és a KS-kampány is rájátszott arra a motívumra, hogy ez a három játék (az *Ankh* dobozával kiegészülve) alkot egy teljes sorozatot, egy trilógiát. A kampány eszméletlenül sikeres volt: a backerek, akik majdnem 23 400-an voltak (azért ízlelgessük ezt a számot egy kicsit) több mint 3,3 millió dollárt, tehát mai értéken 1 milliárd 50 millió forintnál is többet dobtak össze a projektre. A kézbesítés tervezett ideje 2021 májusa volt, és ahhoz képest, hogy a projekt alatt került sor a koronavírus-járványra és annak n-edik számú hullámára, az a fél éves csúszás, amivel a terméket kiszállították, nem is tekinthető extrémnek, sőt, akár azt is mondhatjuk, hogy teljesen normális a KS-projektek között. Jelen ismertetőnket azonban nem a KS-verzió, hanem a bolti magyar változat alapján készítettük el, amiből természetesen hiányoznak az exkluzív tartalmak, tehát azokról most nem ejtünk szót.

Ízisz

Kezdjük a szerzővel. *Eric M. Lang* bizonyára szereti a hype-ot, azt is mondhatnánk, hogy „hype is my middle name". Na, persze van is neki mire fel, a *BGG*-n nem kevesebb, mint 542 játékot tulajdonítanak neki, amiknek a zömét egyébként kiegészítők és egyéb csecse-becsék adják, tehát nagy játéka nagyságrendekkel kevesebb van – de akkor is, ez a pasas tud valamit. Tudott valamit persze a *Blood Rage*-nél és a *Felkelő nap*nál is, és ezeket mind szépen tovább is fejlesztette, csiszolta, alakította, meg egy kicsit meg is forgatta az *Ankh*nál. Hogy hogyan, az majd a részleteknél kiderül.

Ozirisz

Folytassuk a kinézettel. Mármint nem *Eric*ével, mert az az ő magánügye, most az *Ankh*ról beszélünk. :) A doboz meggyőzően magas oldalfala kincseket sejtet, és úgy is van. A miniken kívüli doboztartalom pár centi mélységet foglal csak el, ebbe beleférnek a kinyomólapok a tokenekkel, a játéktábla, a szabálykönyv és a küldetések könyve, meg két ultravékony lap az akcióknak és a pontozósávnak. A két utóbbira különösen vigyázni kell, még egy hevesebb mozdulattól megtörnek, ha pl. a sarkuknál fogva emeljük ki őket. Jár még a játékhoz jó pár kártya, illetve játékostáblák, sajnos ez utóbbiak is a vékony fajtából. És hát ami a doboz nagy részét elfoglalja, az a minik inzertje, jó *CMON*-szokás szerint egy külön kartondobozban a dobozon belül. Van itt minden, mitől egy hívő

egyiptomi álmatlanul hánykolódna éjszaka: 5 isten nagyméretű figurája, hozzájuk tartozó harcosok azonos színekben, és gyárilag szürke, ún. őrzőfigurák, azaz ocsmányabbnál ocsmányabb további lények.

Anubisz

És végül érkezzünk el a szabályhoz is. Aki ismeri a *Blood Rage*-et és a *Felkelő nap*ot, nagyon sok motívumot ismerősnek fog találni, és nem csak a kerek színes műanyag talpakkal ékesített minifigurákra gondolok.

Ami ismeretlen a trilógia első két játékánál, itt viszont alapvető, az a küldetések könyve, ugyanis a játékban egy parti lejátszásához először az előírt konstellációban kell felsetupolni a játéktáblát. Minden épületnek és figurának megadott helye van, és minden egyes szcenárióhoz meg van adva a 2-3-4-5 játékosra vonatkozó előkészítési változat. Ezen kívül minden egyes régió kap egy sorszámot, megadva, hogy amikor harcra kerül sor, akkor azok milyen sorrendben követik egymást (helló, *Felkelő nap*!). Maga a játék a táblán zajlik majd, de elengedhetetlen ismerni a másik három táblát is, úgymint:

- a központi táblát, amin egymás alatti sorokban a választható négy akció van feltüntetve
- az áhítattáblát, ami tulajdonképpen a győzelmi pontok vezetésére szolgál
- az istentáblákat, ami minden játékosnál nagyban azonos, és arra szolgál, hogy azon vezessük a karakterfejlődésünket a játék során

A játékban egyiptomi isteneket személyesítünk meg, célunk pedig, hogy a többistenhitet magunk mögött hagyva az egyistenhitre térítsük az ország népét, és mit ad (egy) isten, pont mi legyünk azok, akik aztán ezt a pozíciót elfoglalják. Célunk eléréséhez 4 lehetséges akció közül kell választanunk kettőt vagy egyet (attól függően); ezek az alábbiak:

- az összes figuránkat szabadon mozgathatjuk egyenként legfeljebb 3 mezőnyit, viszont ahol megállunk, nem lehet más figura és nem lehet vízmező sem
- megidézhetünk egy figurát a táblára, azaz a készletünkből a táblára rakhatunk egy olyan üres mezőre, ami nem vízmező, és ami szomszédos egy másik figuránkkal vagy egy általunk uralt épülettel
- gyűjthetünk követőket, akik tulajdonképpen a játék pénzneme; annyit kapunk, ahány általunk uralt vagy még senki által nem uralt épület van a táblán, amelyikkel van szomszédos figuránk
- megszerezhetünk egy ankhképességet, azaz a saját játékostáblánkon 1-2-3 pénz (követő) befizetésével aktiválhatunk különleges képességeket, továbbá egyes mezők megnyílta után behozhatunk a készletünkbe úgynevezett őrzőket, speciális képességű lényeket.

Az akcióválasztásban több izgalmas szabályt alkalmaz a játék. Egyrészt az akciósávon minden játékos ugyanazt a jelölőt mozgatja, az tehát körről körre halad a tábla jobb széle felé. Ha elér a jobb szélső utolsó mezőre, akkor ezt még végrehajtjuk, de egyúttal ki is vált egy eseményt, amit az alsó harmadban látható eseménysáv mutat. Ezen események sorrendje kötött, fel lehet rájuk tehát készülni, bekövetkezésük bizonyos korlátok között tervezhető (ezekről kicsit később részletesebben is lesz szó). Másrészt, ha a választott akció nem váltott ki eseményt (még nem ért el az utolsó mezőre), és

van alatta másik akciósáv, akkor kötelező az alatta lévő sávokból választani egy második akciót. Tehát ha valaki figurát idézett, akkor utána köteles vagy követőket gyűjteni, vagy ankhképességeket megszerezni. Értelemszerűen sem ugyanabból, sem a felette lévő sávokból nem választható második akció.

Milyen események lehetségesek?
Ezek az alábbiak lehetnek:

- » épület elfoglalása: vagy egy üres (amíg van a táblán), vagy egy már elfoglalt épület elfoglalása akkor, ha az esemény bekövetkezésekor van mellette saját figuránk
- » tevekaraván: legfeljebb 6 tevével egy legalább 6 mezőnyi terület leválasztható a tábláról, ezáltal az új régióvá válik (területi többség!) és kap egy új sorszámot
- » konfliktus következik be – ezt járjuk körbe részletesen, mert itt van a macskamúmia elásva

A konfliktus beálltakor minden régióban egymás után, sorrendben először is megnézzük, hogy van-e több játékosnak figurája, mert ha csak egyvalakinek van, ő a terület ura. Ilyenkor minden olyan épülettípusért (3 van: templom, obeliszk, piramis), amiből többsége van, egy-egy pontot kap, plusz még egyet a terület uralásáért, de sajnos ez csak akkor jár, ha közben van ott figurája is (nincs harcos, nincs csoki).

Utána ott, ahol több játékos is érintett, csatára kerül sor. Hát ezt vártuk már régóta, nem igaz? Itt is kötött sorrendje van annak, hogy melyik kártya hatása érvényesül előbb. Először azok kerülnek sorra, akik építkezni akarnak. Utána egy kifejezetten gonosz kártya, a sáskajárás hatása váltódik ki, azaz aki többet licitál vakon, annak megmaradnak a harcosai, de a többieké meghalnak. Ez olyan, mintha a gazdagok oda irányíthatnák a sáskákat, ahová akarják; bár ha jobban belegondolunk, inkább az áll emögött, hogy a gazdagok a tartalékaikkal túlélik a sáskajárást, a többiek meg nem. Ekkor nézzük meg, hogy kinek van többsége egyes épülettípusokból, és csak ezután kerül sor a tényleges csatára. Mindenki kiválaszt egy harci kártyát, majd egyszerre felfedjük. Alapból minden figuránk harci ereje 1, de ezt módosíthatják ankhképességek és a kártyák is. Aki megnyeri a csatát (a tie-breaker az, hogy ki indította az összecsapást, ki váltotta ki a konfliktust), egy pontot kap, mindenki másnak meghalnak a harcosai, az isteneket nem lehet megölni.

Ámon

A gyanútlan olvasó azt gondolná, hogy a játék – mivel egyébként megadott számú körhöz kötött – úgy ér véget, hogy a legtöbb pontot gyűjtő isten, azaz a legsikeresebb lesz a győztes és az egyetlen Egyiptom egén. Igen ám, de a *CMON* beletett egy olyan csavart a játékmenetbe, ami gyökeresen felforgathatja – és fel is forgatja – az erőviszonyokat. 3 vagy több játékosnál a harmadik konfliktus esemény után a két legkevesebb ponttal rendelkező játékos istenei összeolvadnak, a két játékos innentől együtt játszik. Kettejük közül az lesz felsőbbrendű, akinek több pontja van, de mindkét győzelmipont-jelző az alsóbbrendű helyére kerül. Az alsóbbrendű játékos összes figuráját kidobják, kártyáit a dobozba teszik vissza, az ankhképességet úgy állítják be, hogy a felsőbbrendű játékosénak a másolata legyen, épületeit lerombolják, őrzőit megkapja a felsőbbrendű, ahogy a követőit (a pénzét) is). Viszont mindkét játékos továbbra is játszik, sorrendjük is változatlan, de most már csak 1-1 akciójuk van, ezek azonban lehetnek azonosak is, rájuk a korábbi megkötés már nem vonatkozik.

Mielőtt rátérünk a játékélmény ismertetésére, időzzünk el azért egy kicsit ezen a momentumon. Tehát pl. egy háromfős játékban ha az első helyezett nem húzott el behozhatatlan előnnyel a másik kettőtől, akkor nagyon valószínű, hogy a játék utolsó fázisában alulmarad. Miért? Egyrészt mert két játékos stílusát és szellemi erőforrásait kellene

tudnia visszaverni, ami nem lehetetlen, de azért nehezebb, mint megosztott ellenfelek ellen harcolni. Másrészt pedig – és főleg – azért, mert az akcióválasztásnál az összeolvadt isten játékosai sokkal nagyobb szabadságot élveznek. Az időzítés ugyanis létfontosságú. Amíg csak egyet-egyet lehet lépegetni egy adott akciósávon, addig eseményt kiváltani csak úgy lehet, ha előtte a másik játékos belépett az utolsó előtti mezőre, vagyis annyira kellett neki az az akció (vagy annyira nem kellett neki más), hogy nem bánta (vagy épp előnyére volt), hogy a következő körben épületek elbirtoklása, tevekaraván vagy konfliktus lesz. Amint azonban két isten összeolvad, gyakorlatilag átvehetik az események kiváltásának diktálását, főleg, ha egymás mellett ülnek (3 fős játéknál biztos, 4 és 5 fős játékoknál ez kérdéses lehet). Egyikük vállalja, hogy közelebb viszi az akciójelölőt, másikuk pedig kiváltja az eseményt, ha ebből előnyük származik. Bár nem játszottunk még annyit a játékkal, hogy biztosan ki merjük jelenteni, hogy ez minden esetben működik, de ahányszor alkalmaztuk, az összeolvadt istenek nyertek.

Ré

Nem lenne hiteles, ha ezt a nemzetközileg igen sikeres játékot én most elkezdeném szapulni (egyébként okom sincs rá), illetve arra meg, hogy dicsérjem, nem szorul rá. Plusz ott van még, hogy azért annyit nem játszottunk még vele – ahogy írtam is –, hogy kimerítő elemzést készítsek. Mindazonáltal ezek rögzítése után azért mégis illik egyfajta lezárásként értékelést adni. Menjünk sorban, az elvárások, a benyomások és a jóslatok logikai láncán.

Hatalmas elvárást támasztottak a gamerek ezzel a játékkal szemben, gyakorlatilag azt várták, hogy hozza a *Blood Rage* és a *Felkelő nap* játékélményét, plusz új ötleteket mutat fel és játékélményben is újdonságot jelent. Mindezt úgy, hogy közben stabilan kiegyensúlyozott, komponensei tekintetében pedig a megszokott minőséget produkálja. Hogy méltó tagja lesz a triumvirátusnak. Nem kis kívánság, de úgy tűnik, sikerült neki, első benyomásra legalábbis tudja ezeket prezentálni. A mai napon (2022. január 12.) a BGG ratingje 8.0, 3371 értékelés és 846 komment után úgy, hogy az értékelők közül félezren 10-est adtak a játékra. Annyira talán nem jó, de a 8-as pontozás teljesen jogos. Ez egy jó játék, nem kell fanyalogni vagy keresni a kifogásokat, a *CMON* megint eltalálta a közepét: jó a téma, szépek a minik, jók az akciók, az akciósáv ötletes, a setup talán kicsit hosszú, de még pont kibírható, illetve gyakorlott játékosokkal, ha nem üt be az AP, viszonylag gyorsan, 1,5-2 óra alatt letolható. Az események kötött sorrendjéről jutott eszembe, hogy ha ez esetleg variálható lenne és azzal nőne az újrajátszhatóság, viszont ha a véletlenre bíznánk, hogy milyen sorrendben következzenek be milyen események, még a végén olyan marhaságok jönnének ki, amelyek a játék lényegét ölnék meg – szóval: jól van ez így.

A mi benyomásunk is az volt a játékról, hogy nagyon megérte az árát, sokkal többet fog lekerülni a polcról, mint elsőre gondoltuk, biztos, hogy szívesen játszunk majd vele. Egy apró jóslatot megengedek magamnak, miközben persze azt ajánlom, hogy mindenki tegyen vele egy próbát: az összeolvadó istenek mozzanata valószínűleg vízválasztó lesz, tehát azok, akik nem bírják ezt a fajta fordulatot a játékban, esetleg nehezen kezelik azt, hogy vezető szerepük hirtelen az utolsó körökben leolvad, nem fogják szeretni az *Ankh*ot, akik viszont elfogadják ezt mint tematikus lépést és a játék izgalmát növelő csavart, azok nem fognak csalódni ebben a szerzeményben (ahogy valószínűleg nem csalódtak az előzmény darabokban sem).

drkiss

Ankh: Egyiptom istenei

Tervező: *Eric M. Lang*

Megjelenés: *2021*

Kiadó: *CMON, Delta Vision*

Kategória: *területi többséges, harci*

14+ 2-5 90'

NEMZETKÖZI PREMIER

14+

2

20'

Jekyll vs. Hyde

Sűrű sötét a Londoni éj. A ködös, szitáló félhomályt velőt rengető sikoltás szeli át. Döbbenetes bűntény rázza meg a várost: hidegvérrel meggyilkoltak egy embert, egy bottal verték agyon. Egy ember formájú szörnyeteget láttak a helyszínről távozni. A tiszteletre méltó Dr. Henry Jekyll valahogy kapcsolódik a bűntényhez, megbetegszik, majd végrendeletében is megjelenik a titokzatos Mr. Hyde neve.

Robert Louis Stevenson regénye az 1800-as évekből sok mindenkinek ismerős lehet, akár csak hallomásból. A regény tulajdonképpen az emberi személyiség sötét és világos oldalát dolgozza fel, a főszereplő tudományos áttöréssel képes lesz kizárni egy időre az egyik oldalát; és a gonosz fele gátlás nélkül gyilkol meg embereket. Olyasféle régimódi Venom, mondhatnánk.

De mi köze van ennek az egésznek egy ütésvivős játékhoz? Nagyon is sok. 2021 nagyon nívós év volt az ütésvivős játékok kategóriájában. Írtunk már korábban a 2021-ben magyarul is megjelent *The Crew: Küldetés a 9. bolygóhoz* (100. szám) című játékról, ami sokak szerint az eddigi legjobb kooperativ ütésvivős kártyajáték. Szerkesztőségünknek is nagy kedvence, alig várjuk, hogy a folytatásának is a végére érjünk, és erről is beszámolhassunk majd kedves olvasóinknak. Viszont ami a *Crew*-ból hiányzott, az a tematika volt – a mechanikának nem sok köze volt az űrutazáshoz, a sztori ismerete nélkül is tökéletesen végig lehetett játszani. Itt van most azonban egy újabb, kreatív ütésvivős játék, amiben még a téma is átjön, a meccs közben szinte harapni lehet a feszültséget, amelyet a jó és a gonosz küzdelme generál a londoni szürkeségben.

Bűntény

A játék egy kártyapaklit tartalmaz 3 színben, mindegyik szín 1-től 7-ig terjedő értékkel. Van továbbá még 4 varázsfőzet kártya (pontosabban kotyvasztmány, itt nincs varázslat, egy tudósról van ugye szó), ezek 2-től 5-ig terjedő értékűek. Továbbá találunk még a dobozban egy táblát, 3 jelölőkorongot, szabályt és egy igazi kis fémszobrot. Igen, nem tévedés, jó nehéz kis mellszobor, egyik oldalán Jekyll, a fordított oldalán Hyde, ezzel is szemlélteti a kettősséget. A szobrot be is csomagolták bubifóliába, hogy a többi alkatrész ne sérüljön tőle. Az alkatrészek tehát gyönyörűek, *Vincent Dutrait* grafikája is tökéletesen illik a játékhoz.

A játék alapmechanikája is egyszerű, az ütésvivős játékok ismert szabályaival dolgozik, tehát színre színt, az ütést vivő hív. Itt viszont van több érdekes csavar is, ami egyedivé és igazán gondolkodóssá teszi ezt a játékot: nem véletlen a 14+ os besorolás, nagyon sok múlik apróságokon és az időzítésen. Először is, ez a játék kizárólag 2 fővel játszható; viszont eléggé aszimmetrikus, a két játékosnak egészen más a célja. A tiszteletre méltó Dr. Jekyll arra törekszik, hogy a két játékos ütéseinek száma minél közelebb legyen egymáshoz, miközben Mr. Hyde célja az, hogy ő vigyen vagy sokat, vagy keveset.

A játék 3 fordulóból áll, az ütések különbségét minden forduló után a figurával jelöljük a táblán. A játék végén, ha a szobor elért a tábla túloldalára, akkor a gonosz győzedelmeskedett, az átváltozás immár végleges. Ha nem érte el a végét, akkor a jó doktorunk megőrizte ép eszét és ezáltal ő nyert.

hogy ki viszi az ütést. De a jelölők használata nem merül ki ennyiben, mindegyik rendelkezik egy különleges képességgel is. És itt jön be a játékba a főzet. Ezek a kártyák igen erősek, hangsúlyos elemei a taktikának. Akkor is ki lehet őket játszani, ha történetesen épp van kártyánk a hívott színből, és amikor lekerül egy főzet, az azonnal aktiválja az adott színű jelölő hatását, a másik kijátszott kártya színe szerint. A piros jelölő leveszi a 3 jelölőt a tábláról, ezáltal újrarendezhetjük az erősségi viszonyokat a színek közt. A zöld jelölő rákényszeríti a két játékost, hogy 2 lapot cseréljenek ki egymás közt. A lila pedig talán a legtaktikusabb és a legnagyobb hatású, ugyanis aki ezt az ütést viszi, az elviszi a másik játékos egy korábban megszerzett ütései közül egy egyiket pluszban. Ha pedig főzettel nyitunk, akkor kérhetünk a másik játékostól színt, amit erre rá kell raknia, ha van neki belőle.

Küzdelem

A másik igazán ötletes megoldás a jelölők használata. A 3 szín egymáshoz való viszonyát a játékosok határozzák meg, mégpedig úgy, hogy amilyen szín először játékba kerül, annak a korongja felkerül a táblára, ez a szín lesz a leggyengébb. A középső és a legerősebb színt is hasonlóképpen kell meghatározni. Itt ugye, amikor nincs a hívott színből lapunk, akkor bármi mást rárakhatunk, és a színek sorrendje fogja meghatározni,

A szerencse szerepe, mint minden ütésvivős játékban, nem elhanyagolható, sok múlik az osztáson, de ügyesen próbálták ezt csökkenteni a tervezők azzal, hogy a fordulók elején át kell adni lapokat egymásnak. Ha 2 vagy több főzet is van nálunk, akkor ebből mindenképp át kell adni egyet a másiknak. De azért a 3 forduló általában kiegyensúlyozza a szerencsét, bár akadtak időnként egyoldalú partik, főleg akkor, ha a két játékos közt nagy volt a különbség tapasztalat terén. Mi mindenesetre azt ajánljuk, hogy érdemes egymás után két játékot lejátszani, hogy mindkét karakter működésébe beleérezzünk.

Végítélet

Ha az eddigiekből nem derült ki egyértelműen, ez a játék azonnal az év legjobb játékai közé került nálunk. Nem sok aszimmetrikus, ütésvivős, kétfős játékot ismerünk, tehát ebben egyedi, és mindezt ráadásul izgalmasan és tematikusan teszi. A meccsek végig feszültek, minden döntésnek súlya van, szinte érezhető a gigászi küzdelem a jó és a gonosz közt. Az egyetlen gyenge pontja, amivel időnként találkoztunk, az volt, hogy ha az első két fordulóban nagyobb győzelmet aratott az egyik fél, akkor a harmadiknak már nem volt nagy tétje, könnyen nyerhető volt. De arra is volt példa, hogy nagy küzdelemben nagy hátrányból fordított a másik játékos a végjátékban.

Ez a játék egy tipikus példa arra, hogy miért jó reklám a kiadóknak, ha digitális változat is készül a játékból. Ezzel a gyöngyszemmel is a BoardGameArena online felületén találkoztunk először, amikor még nem lehetett kapni sehol, tekintettel arra, hogy egy kis koreai kiadó terméke volt. Annyira megtetszett, hogy pókerkártyákból próbáltunk egy házi adaptációt gyártani hozzá, ami természetesen nem adott teljes élményt, de legalább játszható volt valahogy; amíg nem sikerült beszerezni egy nemzetközi társasjáték-kiállításon. Ott szerkesztőségünk több tagja is vett egy példányt, és akinek itthon bemutattuk, gyakorlatilag mindenkinek tetszett. Az ütésvivős játékok kedvelőinek ez tehát kötelező darab, de akinek nem kedvence ez a stílus, annak is érdemes kipróbálnia. Találkoztunk olyan esettel is, amikor úgy ültek le hozzá, hogy ők utálják az ütésvivős játékokat, majd a játék végén azt kérdezték, hogy ezt honnan tudják beszerezni. Jó játékot hozzá!

Domi

Jekyll vs. Hyde

Tervező: *Geonil*

Megjelenés: *2021*

Kiadó: *Mandoo Games*

Kategória: *ütésvivős, aszimmetrikus*

14+ 2 20'

3-6

2-5

20'

Vampire Party

Reiner Knizia **a legtermékenyebb társasjátékszerző: több száz játék fűződik a nevéhez, csak gyerekjátékokból közel 150 darabot készített. A 2004-es *Mago Magino* játéka Kinderspiel des Jahres kategóriában jelölt volt, ezt adta ki a *Piatnik* 2020-ban más tematikával. Egy neves játékszerző, egy neves díj jelöltje, ez a játék érdekes lesz, gondoltam én, de csalódnom kellett.**

Vérnarancsvadászat

A tábla bal felső sarkában lévő gyerekszobából indulnak a játékosok figurái. Céljuk, hogy átmenjenek a tábla jobb felső sarkában lévő konyhába és onnan elcsórjanak egy vérnarancsszeletet, amivel visszamennek a gyerekszobába. Ha valakinek sikerül hármat átvinnie, megnyeri a játékot. A konyha felé választhatjuk a rövidebb, de kockázatosabb utat a kastélyon keresztül, vagy a hosszabb, kevésbé kockázatos utat a kerten keresztül (visszafelé mindenképpen a kerten keresztül kell menni). Ezzel a játék legfontosabb döntési lehetőségét már ismertettem is, de mi ebben a kockázatos? A tábla közepén van a szakácsnő, aki egy pörgettyűre van felszerelve. Ha valakire rámutat a fakanalával, az denevérré változik, és ha menet közben volt nála vérnarancs, azt elveszíti. A kastély 3 részre van osztva, és ha a szakácsnő bármelyik részre rámutat, akkor a kastélyban lévő összes vámpír denevérré változik (átfordítjuk a korongunkat a másik oldalára), ezért mondható ez kockázatosabb útnak.

A játékos dob a hatoldalú kockával, és annyi mezőt haladhat előre az egyik figurájával, amennyit a kocka mutat. A kockának van egy 4-es, egy 3-as, két 2-es és két fakanalas oldala. Ha valaki 2-t, 3-at vagy 4-et dob, akkor maximum annyit léphet az egyik bábujával, amennyit a kocka mutat, de kevesebbet is lehet lépni, illetve lehet léptetni Viktor figuráját is a bábuk helyett. Viktor a nagy testvér, aki segíti a kisvámpírokat, méghozzá úgy, hogy azon a mezőn, ahol Viktor áll, a kisvámpírok nem változhatnak denevérré akkor sem, ha a szakácsnő rájuk mutat, illetve a denevérek visszaváltoznak vámpírokká, ha egy mezőre kerülnek Viktorral. Továbbá lehetőség van a lépések helyett az egyik denevért – vagyis egy olyan játékos figuráját, akit már elkapott a szakácsnő – léptetni egy mezővel; ők mindig csak egy mezőt tudnak haladni. Tekintettel arra, hogy amikor denevérré változik egy figura, akkor megfordítjuk és a hátoldala egyforma lesz, ezért figyelni kell rá, hogy melyik a mi denevérünk, nehogy másokat segítsünk, így egy minimális memóriaelem is van a játékban.

Varázslókból vámpírok

Knizia önmagát adva egyszerűen áttematizálta a korábbi játékot és a boszorkányból szakácsnő, a varázslóból vámpírtestvér, a békákból denevér, a kristályból vérnarancs lett, de maga a játék teljesen ugyanaz. A *Vampire Party* kinézete teljesen rendben van, nagyon szép a tábla, jó minőségűek az alkatrészek, hangulatos lett az egész.

Amikor először játszottam a játékkal, csalódott voltam, mert úgy éreztem, kevés döntési lehetőség van, túl egyértelmű minden. Hiszen mindenki a rövidebb utat választja a konyha felé, annyira egyértelműen rövidebb, hogy megéri kockáztatni, és nem véletlen, hogy visszafelé a kert felé kell menni, mert különben csak egy oda-vissza rohangászás lenne az egész játék. Ha pedig valaki denevérré változik, akkor azt a bábut ott lehet hagyni, mert még ott van a másik figuránk, amivel tudunk lépni. Nagyon pechesnek kell lenni, hogy mindkét figuránk átváltozzék, de ha így történik, akkor is elég Viktorral az egyik kis vámpírt visszaváltoztatni, így viszont általában az nyer, aki nagyobbakat dob.

De aztán játszottam a játékot kisgyerekekkel, és be kell látnom, ott tévedtem, hogy én többet képzeltem a játékba. Ez a játék azoknak az óvodás, kisiskolás gyerekeknek való, akik éppen le tudják lépni a négy dobást, akiknek tényleg figyelniük kell, melyik figura az övék a lefordítottak közül. Egyszerű játékszabály, egyszerű döntésekkel. Ez nem az a játék, amit a felnőtt is élvezni fog a gyerekkel együtt, de az a játék, ami a kisgyereknek tetszeni fog. A dobozra 5+ van írva, de az szinte már a felső korhatár: a játékkal 3-4 évesek már tudnak játszani, a dobások, a lépések és főleg a pörgetés izgalmát – vajon kire fog mutatni a szakácsnő – nagyon tudják élvezni, 7-8 éves kor feletti gyerekeknek azonban kicsit nagyobb kihívást jelentő játékot érdemes választani. Ha viszont jól lőjük be a korosztályt, akkor a *Vampire Party* sikert fog aratni.

maat

PIATNIK

Vampire Party

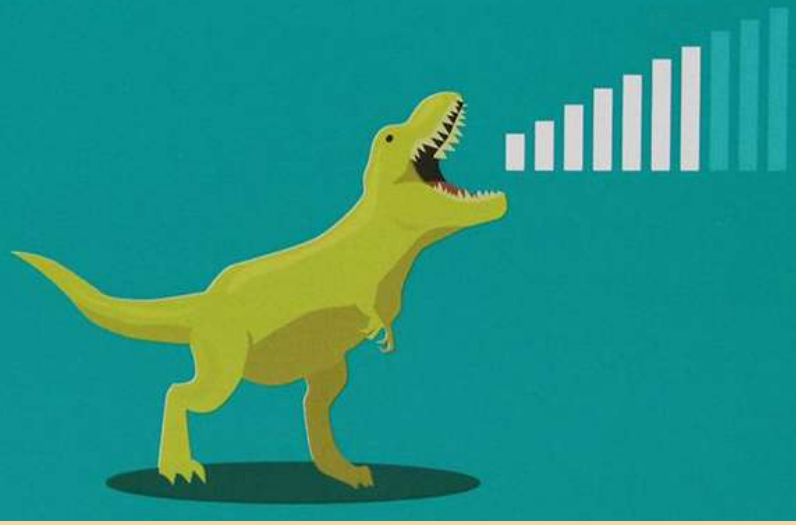
Tervező:
Reiner Knizia

Megjelenés:
2004

Kiadó:
Piatnik

Kategória:
dobsz és lépsz, szettgyűjtős

3-6 **2-5** **20'**



7+

2-8

15'

Nagyon T-Rex

Mikor megtudtam, hogy *Wolfgang Warsch* a *Hullámhossz* után új partijátékkal készül, amit a *Robbanó cicák* alkotóival közösen hoznak tető alá, természetesen nagyon érdekelt a projekt, ráadásul a BGG-n megjelenő korai infók alapján is ígéretesnek tűnt az „*On a scale of one to T-Rex*". Aztán 2021-ben a *Top10*-zel kéz a kézben jelentek meg itthon, bár utóbbinak akkor még semmilyen hátszele nem volt. Adja magát az összehasonlítás, mert a poén ugyanaz: csinálni kell valamit úgy, hogy az intenzitás alapján a társak be tudják azonosítani, hol helyezkedik el egy 1-től 10-ig terjedő skálán a produkció. Elő a régészecsettel, poroljuk le kicsit ezt a címtől eltekintve egyáltalán nem dinós témájú partijátékot!

Instant szórakozás

A *T-Rex* azon partijátékok csapatát erősíti, ahol a 2 mondatos szabály után máris fejest ugrunk az intenzív játékélménybe. Csináljunk egy piros, egy türkiz és egy sárga feladványpaklit, osszunk mindenkinek kártyákat, amin a három színben találhatók számok 1-10-ig, tegyük középre a piros és zöld dinófejeket, amik a győzelmi pontokat jelentik, és kezdhetjük is.

Még a szabályok ismertetése előtt leszögezném, hogy nyugodtan tekintsetek el a dobozon látható 2-8 fős ajánlott létszámtól, és játsszátok akkor, ha legalább 5-en, de inkább többen vagytok. Miért? A játékosok a náluk lévő kártya alapján adnak elő egy mutatványt. A szín határozza meg, hogy a lent lévő három közül melyiket, a szám pedig azt, hogy milyen intenzitással. Nincsenek fordulók, mindenki egyszerre cselekszik. A cél pedig az lesz, hogy a többi játékos közül megtaláljuk azt, aki velünk azonos intenzitással csinálja a dolgát. Ez akkor tud igazán jól működni, ha sokan vagyunk, és a növekvő létszámmal egyre kaotikusabb játékmenet is egyre szórakoztatóbb.

Ha épp 9-es intenzitással játszom el, hogy T-Rex vagyok, a szomszédom pedig úgy dobol a levegőben, mintha a kedvenc heavy metal zenekaránál lenne meghallgatáson, feltételezhetem, hogy közel azonos számmal rendelkezünk. Ilyenkor érdemes ajánlatot tenni egymásnak. Az egyik játékos képpel lefelé a másik felé nyújtja a kártyáját, aminek hátoldalán az szerepel, hogy „ugyanaz a számom". Ha az egyetért, felfordítják, és ha valóban tökéletes az egyezés, 2-2 zöld dinófejet kapnak (győzelmi pontok); ha csak 1 a különbség, akkor 1-1 pont jár. Ha legalább 2 az eltérés, mindketten 1-1 piros dinófejet kapnak, ami -1 pont a végén. Ezek az ajánlattételek párhuzamosan, dinamikusan zajlanak, és ha megtörtént a kiértékelés, már húzza is mindenki a következő kártyát. Néha szám helyett „cserélj" kártya akad a kezünkbe.

Ilyenkor az adott színű feladványt eldobjuk és újat csapunk fel helyette. Így megy ez addig, amíg valamelyik győzelmipont-jelző készlet kifogy. Egy parti nagyjából 10 percig tart, miközben jó eséllyel felkelünk az asztaltól, és ki-ki visszafogott, vagy épp széles gesztusokkal, akár különböző hangeffektusokkal kísérve igyekszik megértetni magát.

Evolúciós zsákutca

Ez a játék nagyon szórakoztató, nagyon hangos és nagyon intenzív jelenlétet kér MINDENKITŐL. Szerintem ebben áll a legnagyobb hátránya, sőt, ki merem jelenteni, hogy a bukása is. Akárhány tesztcsapattal játszottam, mindig akadt 2-3 ember, aki lubickolt, mikor produkálni kellett magát, ugyanennyien pedig diszkomfortosnak érezték a helyzetet, számukra egyáltalán nem nyújtott felhőtlen partijáték-élményt. Tökéletesen megértem, még úgy is, hogy én az előbbi csoportba tartozom. Tudva viszont ezt a nehézséget, nem a *T-Rex*et fogom ajánlani, amikor 6-8 fős társaságra keresünk könnyed partijátékot.

Visszatérve a *Top10*-zel való összehasonlításra, az én (szigorúan szubjektív) narratívámban a történelem ismétli önmagát. Létezik egy apró, kövek alatt megbúvó faj, akire elsőre nem figyelsz fel, de kiállja az idők próbáját, sőt. A *Top10* 2021-ben jött, látott, győzött. Ellenben itt ez a másik, aki hatalmas robajjal jött be a látóterünkbe, de hiába nagy a foga, az agya kicsi, érezzük, hogy ez bizony evolúciós zsákutca, ami előbb-utóbb ki fog halni, pont, mint a…

De addig is, carpe diem! Ne hagyjátok, hogy a szerző személyes véleménye negatívan befolyásoljon benneteket, mert ha van egy nagyobb társaságotok tele extrovertált, színpadra termett játékossal, simán lehet, hogy telitalálat lesz a *Nagyon T-Rex*.

bzskmrc

GÉMKLUB

Nagyon T-Rex

Tervező:
Wolfgang Warsch

Megjelenés:
2021

Kiadó:
Exploding Kittens, Gémklub

Kategória:
asszociációs, kártyavezérelt

7+ 2-8 15'

8+

3-8

20'

Matricás Laci - Kapj el!

Ha azt hallom, hogy *Kruppa Gergely* – aki korábban az *Antler games* fejlesztőjeként a karakteres, disztópikus hangulatú *Saltlands és Critters Below* címeken dolgozott – egy új, titkos szerepes játékot tervez, sok mindenre asszociálnék, de eszembe sem jutna, hogy mindez a *Pagony kiadó* gondozásában kap cuki arculatot, és hogy elsősorban 8-12 éves gyerekek számára készül.

Merész vállalkozás

A titkos szerepes társasoknak van egy egyedülálló hangulata, amit személy szerint nagyon kedvelek. Az ilyen játékokra jellemző a sok beszélgetés, diplomácia, érvelés, és ha jól akarjuk játszani őket, bármikor készen kell állni a többiek megtévesztésére, belehelyezkedni egy karakterbe, aki valójában nem vagy, de ami a legfontosabb: folyamatosan pókerarcot vágni. Mindez sokszor a felnőtteken is kifog. Emiatt számomra rendkívül izgalmas vállalás, hogy a *Matricás Laci* gyerekeknek készült titkos szerepes játék. Persze nem lesz szükség a fent említett összes praktikára, hisz egy könnyed kártyajátékról van szó, aminek a szabályai bőven elférnek egy képekkel teletűzdelt A5-ös lap két oldalán.

A *Pagony* szokása, hogy egy társas egy általuk korábban kiadott könyv témáját dolgozza fel. Ez itt sincs másképp, Vadadi Adrienn Matricás Laci-történeteit idézi *Kruppa* játéka, akinek a szabálykönyv végén olvasható aranyos megjegyzése szerint a kishúga adta hozzá az inspirációt. A történet szerint Matricás Laci egy rabló, aki édességet csen, majd matricákat hagy a tett helyszínén, Sárika, a bátor kislány azonban igyekszik túljárni az eszén, és riasztani a rendőrt.

Nem olyan gyerekes, mint aminek elsőre látszik

Nem bonyolultak a szabályok, de van néhány fura csavar, ami miatt nem igazán logikus, pláne nem tematikus, inkább csak funkcionális a játékmenet. A játék célja szerint: „A játék során vagy Laci, vagy Sárika bőrébe bújtok titokban ... Nem tudod, kik a csapattársaid: ki(k) Sárik és ki(k) Lacik. De az a csapat, amelyik több édességet szerez, nyer." Ezen a tudathasadásos kiindulóhelyzeten őszintén szólva megütköztünk, bár remekül szórakoztunk a szabály hasonló mondatain. Tehát minden játékos vagy Sári vagy Laci, és a közös köpönyegbe próbálja belelapátolni az édességek többségét.

Miután mindenki megismerkedett a szerepével (természetesen titokban tartva azt), köröket játszunk le egymás után, míg a játékosok számától függő vastagságú húzópakli el nem fogy, amiben Laci-, rendőr-, édesség- és matricakártyák vannak. Minden kört 3 lappal kezdenek a játékosok, de ha mind ugyanolyan, egyet ki lehet cserélni. A kezdőjátékos képpel lefelé kijátszik egy kártyát, elmondja, hogy mi az (természetesen füllenthet), és még azt is elárulhatja, mi a célja a lap kijátszásával (nem kötelező, és természetesen füllenthet). Ezt minden játékos megismétli, a végén pedig a kezdőjátékos az összes lapot jól megkeveri, felfordítja, és jön az értékelés.

Egyáltalán nem biztos, hogy azok a kártyatípusok kerülnek elő, amik az imént elhangzottak, hisz a Laci(k)nak érdekében áll átverni Sárit és a rendőröket, de a Sári(k) is profitálhatnak egy ügyes elterelő hadműveletből. A felfordított lapok kiértékelésekor minden rendőr lekapcsol egy ott lévő Lacit, majd ha ezután még mindig maradt Laci, és van a pakliban édesség is, akkor az az övé, de minden Laci max. 2 édességet vihet el. Ha viszont úgy kerül középre édesség, hogy nincs szabad Laci, aki elcsenje azt, akkor a Sári(k) csapatához száll. Ezután mindenki húz egy lapot, és minden megy tovább. Mivel páratlan számú édesség van a pakliban, a játék mindenképp eldől valamelyik csapat javára.

Ez nem is hangzik olyan bonyolultnak, de higgyétek el, amikor először próbáltuk, eltartott pár körig, mire elkezdtünk rájönni, mit érdemes csinálni, hiszen teljesen átlagosak az olyan szituációk, hogy egy Sári lerak egy Lacit, egy Laci meg egy édességet, és ez a Sári által lerakott Laci elviszi az édességet a hús-vér Laci(k) számára… Hát ember legyen a talpán, aki ezt rögtön átlátja.

Ha 5-8 tapasztaltabb játékos játszik, fűszerezni lehet (és érdemes) a játékot egyrészt a Laci király karakterrel, aki a Lacik javára fordíthat, ha a Sárik nyertek, de ő kitalálja, kik voltak azok. A cukrász célja pedig, hogy mindkét csapat ugyananyi édességet gyűjtsön, és hogy megkönnyítsük a dolgát, ilyenkor az előkészületek során páros számú édesség kerül a pakliba. Bolondítja továbbá a játékot néhány akciókártya, ezeken valami különleges teendő szerepel, például mindenki átad egy lapot valamelyik szomszédjának.

Aki még tudja követni, hogy ki lopta el az édességet, az tartson velem az értékeléshez

Ahogy azt korábban is említettem, a játék arculata nagyon aranyos, hangulatos, és láthatóan a gyerekekre céloz. Ezzel szemben a szabályok, és amit a játékmenet kér, szerintem egy picit idősebb korosztálynak való. A partik savát-borsát ugyanis az adja, hogy megpróbálunk figyelni

arra, hogy haladjunk a célunk felé, de ne keltsünk gyanút, miközben próbáljuk kitalálni a többiek szerepét az alapján, hogy ki mit mond a lapok kijátszásakor, és végül mi kerül a közösbe. Na persze, ha akarjuk (főleg kisebb gyerekekkel), lehet ezt sokkal lazábban is kezelni, és „csak dobálni” a lapokat körről körre, aztán aki érez magában ihletet, hogy átejtse a rendőrt, vagy épp tőrbe csalja a Lacikat, annak lesz lehetősége bőven. A dobozon javasolt létszám 3-8, szerintem az ideális az 5-7, ahol már tényleg rejtély a játékosok kiléte, de még kezelhető minden. Akárhogy is, elsőre garantáltan kaotikus élményben lesz részetek. Ha 8-12 éves gyerekkel szeretnétek valami könnyed kártyajátékot, ahol lehet egy kicsit füllenteni, blöffölni, és persze édességet gyűjteni, próbáljatok meg olyan bátrak lenni, mint Sárika, és elkapni a hírhedt gengsztert.

bzskmrc

Matricás Laci - Kapj el!

Tervező:
Kruppa Gergely

Megjelenés:
2021

Kiadó:
Pozsonyi Pagony

Kategória:
titkos szerepes, kártyavezérelt

8+ 3-8 20'

13+

3-5

30-60'

Harcmezők

Az emberek ideje lejárt, civilizációjuk maradványai üresen és elhagyatottan állnak, és a romokon könyörtelen bandaháború folyik az állatok között. Bocsátkozz harcba a kulcsfontosságú helyszínekért, toborozz még vadabb harcosokat, vagy gyűjtsd be a szükséges fegyvereket, hogy urald a környéket. Aknázd ki csapatod képességeit, csapd fel a piszkos trükkök kézikönyvét, és vezesd félre ellenfeleidet a végső győzelem dicsőséges ízéért.

A *Harcmezők* társasjátékot az *Azután*nal együtt kaptam kézhez, úgyis ugyanaz a dizájnja és ugyanabban a világban játszódik. A teljes képi világ, a karakterek és a helyszínek teljesen megegyeznek, de semmi más. Az *Azután* egy vérbeli kampányjáték, míg a *Harcmezők* egy kártyajáték, ami az egyedi játékosképességekre épít.

Kisegér, kis doboz

A kicsi dobozban találunk egységkártyákat, amelyek 5 különböző frakciót tartalmaznak, területkártyákat, felszerelés- és zsoldoskártyákat, valamint 5 darab, minden frakcióhoz tartozó titkos küldetéskártyát. Ezenkívül van még egy menő, pókerkártyának kinéző kezdőjátékos-kártya is, amelyen egy stilizált egérfej van koronával.

A frakciók között találjuk a Mételyt, ami keménykötésű patkányokból és robotlegyekből áll, a Kukázók olyan motorosbandaszerűségek csótányrajjal és dróndarázzsal, az Éjbenjárók között van mosómedve és szentjánosdrón, a Pikkelyesek gekkókból és a vérszomjas Tollseprűből állnak, míg a Zsákosok az Azután kolóniájának hősei. A később besorozható harcosok között megtalálható Gordon, a vakond vagy Kormos, a macska is.

Háborús ütközet

Minden játékos választ egy frakciót és magához veszi a hozzájuk tartozó 7 egységkártyát. A játék folyamán 2 háborút fogunk megvívni és mindkettő 3-3 ütközetből fog állni. Minden háborúban 3 területkártyát fogunk az asztalra helyezni, melléjük pedig a játékosszámnál eggyel kevesebb utánpótláskártyát (felszerelés- és zsoldoskártyák együtt).

Az ütközet elején felfordítjuk az első helyszínkártyát és a mellé rakott utánpótláskártyákat, majd jöhet a játékosok köre. Ha a területkártyán titkos küldetés (kulcs) ikon található, akkor kötelező egy lapot a kezünkből betenni a kulcsos lapunk alá.

Minden játékosnak a körében vagy kártyát kell kijátszania a kezéből, vagy passzolnia kell. Kijátszás esetén lehelyezzük a kártyát magunk elé a közelharci vagy a távolsági sor (a kártyának megfelelően) jobb oldalára, ha pedig ez egy felszereléskártya, akkor a jobb oldalon lévő egységhez csatoljuk, majd végrehajtjuk a kártya azonnali képességét. De természetesen passzolhatunk is, ami után már nem játszhatunk ki kártyát a kezünkből, azonban elvehetjük a helyszín mellett lévő utánpótláslapok közül a legkisebb hulladékértékű lapot (elvileg a leggyengébb). Az utolsó ki nem passzolt játékos még kijátszhat annyi lapot a kezéből, amennyit szeretne, de ő már nem kap lapot az utánpótláskártyák közül.

Miután mindenki passzolt, az ütközetet kiértékeljük, és a legmagasabb összértékkel rendelkező játékos nyeri azt. Megkapja a területkártyát, minden játékos kijátszott lapja a dobópaklijába kerül, az ütközetet nyerő játékoshoz kerül a kezdőjátékos-jelölő kártya, majd egy új ütközetnek állunk neki.

Amint lement a három ütközet, vége az első háborúnak, mindenki megkeveri a dobópakliját, 3 új területkártya kerül fel új utánpótláskártyákkal, és indulhat a második háború. Ennek végeztével felfedjük a titkos küldetésbe küldött lapokat, és aki a legmagasabb összértéknyi lapot tette bele, kap további 3 hulladékot a megszerzett utánpótláskártyákon lévő hulladékok mellé. Aki a legtöbb hulladékot gyűjtötte, az lesz a posztapokaliptikus világ új hulladékkirálya.

Egyedi hősök

Még így leírva, de elmondva sem tűnik túl bonyolultnak a játék, és alapvetően nem is az. A taktikázás teszi igazán érdekessé, mivel egy háború során nem játszhatjuk ki ugyanazt a kártyát kétszer, ezért fontos, hogy kit mikor és hova rakunk le. És még a passzolást is meg kell gondolni, mivel így tudunk jobbnál jobb felszereléseket vagy zsoldosokat szerezni. Többször is hoztak játékosok olyan döntést, hogy nem is szállnak be egy ütközetbe, hanem inkább elhappolják a tuti felszerelést.

A különböző frakciók egész jól ki vannak egyensúlyozva, a távolsági harcosokból álló csapatok a közelharci csapatok életét nehezítik, és persze fordítva, míg van olyan, aki visszszahoz a dobópakliból kártyát vagy az egész háború végéig aktív marad. És még a felszerelések is meg tudják csavarni a dolgokat, de ha megfordul a hordozója, dobhatjuk a tárgyat a dobópaklira.

Úgy érzem, ez egy korrekt játék, ami kellemes csatározgatást kínál, de teljesen mindegy, milyen csomagolásban érkezik. Jól áll neki ez a posztapokaliptikus világ, de egy kicsit családiasabbra van tekerve az egerekkel. Emiatt nehéz is kategóriába sorolni: partijátéknak túl hosszú és taktikázós, családinak túl konfrontatív, míg a gamer kategóriának nem igazán mély. Szerény véleményem szerint olyan családoknak lehet jó, akik idősebb gyerekeikkel már komolyabb taktikai mélységekre vágynak, de olyan társaságoknak is bejöhet, akiknek két nehéz háború közé beférne egy kis ütközet.

Ðμηďεε

GÉMKLUB

Tervező:
Jerry Hawthorne, Andrea Mezzotero

Megjelenés:
2019

Kiadó:
Z-Man Games, Gémklub

Kategória:
kézből gazdálkodós, egyedi játékosképességes

13+ 3-5 30-60'

Harcmezők

10+

3-6

120'

Munchkin

Unatkozó Vérpistikék, munkanélküli Hősök és lelkes Sárkányölőtanoncok, most rajtatok a sor, mivel a plutónium bébisárkány mamikájának katakombáit megnyitották a látogatók számára. Nincs más dolgotok, csak csattintsátok magatokra a tüskés tökvédőt, húzzátok fel a nyúlcipőt és kapjátok magatokhoz a Csörömp-ölőt, hogy megkapjátok, ami jár nektek (örök dicsőség vagy a legjobb haverod által véghezvitt hátbaszúrási kísérlet általi bosszantó és bosszúért kiáltó halál)!

Ha a tündér keresztapa (14. szint) nem szórt rám varázsport, akkor az első modern társasjátékom a *Munchkin* volt, amelyet elég hamar az Elmondhatatlanul undorító, leírhatatlan szörnyeteg (14. szint) gyomrába taszított a *Carcassonne*. Bár a humora olyan húrokat pendített, amelyek szerepjátékos múltam üde színfoltjai, nem igazán tudott lekötni minket. Az ilyesfajta, egymást az Állati fura kinézetű karddal (+4 bónusz) való hátbaszúrás érzése nem mozgatott meg minket igazán. De ez nem mindenkire igaz, mivel komoly támogatottsága mellett folyamatosan kiegészítőkkel és új változatokkal bővítik, ami azt sugallja, hogy sokak szívében lakozik egy Törpördög (12. szint).

Nevetsz a mesélő szokásos Monty Python idézetén (szintet lépsz)

A játék két pakliból áll, szeparálva kerülnek az asztalra, majd minden játékos két-két lapot kap mind a kettőből. Mindenki 1. szintű emberként kezd, és az a dolga, hogy elérje a hőn áhított 10. szintet.

A kör négy fázisból áll, ahol először berúgjuk az ajtót, ezzel feltárva, mi rejtőzik a kazamata következő szobájában, vagyis húzunk egy lapot a kazamatapakliból. Ha ez egy szörny, meg kell harcolni vele. A harc folyamán ellenőrizni kell az alapszintünk és a felszereléseink bónuszait. Ha ezek összege magasabb, mint a szörny szintje, akkor legyőztük, majd kapunk egy szintet. Ha a felhúzott lap átok, akkor azonnal hatással lesz ránk, majd el kell dobni, ha pedig bármi más, akkor ki lehet játszani vagy meg is lehet tartani.

A második fázisban kereshetjük a bajt, vagyis ha nem harcoltunk az első fázisban, kijátszhatunk a kezünkből egy szörnyet, amivel megküzdünk. Ez egy klasszikus harc, szóval csak csínján a förtelmekkel.

Ezután irány fosztogatni! Ha legyőztünk egy szörnyet, akkor annyi kincset kell magunkhoz vennünk, amennyi a szörny lapjára van írva. Utána pedig alamizsnát fogunk osztani! A kör végén legfeljebb 5 lap lehet a kezünkben, ezért a maradékot oda kell adnunk a legalacsonyabb szintű játékosnak.

Szükségtelen durvaság (szintet lépsz)

Igen-igen, az alapszabályok egyszerűek, de nem is ez határozza meg a játék elektronikus radioaktív savas italát és borsát. Hanem a játékosok maguk, akik folyamatosan nehezítik vagy könnyítik egymás dolgát a kazamaták sötétjében.

A szörnyek alapvetően a játékosokra támadnak, de a kezünkbe is kerülhetnek. Kijátszhatjuk őket, hogy legyőzzük, de kijátszhatjuk egy ellenfelünk harcában is, hogy megnehezítsük a másik dolgát. Bizonyos lapokkal közvetlenül a szörnyeket is tápolhatjuk, így ősivé, dühössé, okossá vagy bazi naggyá is változtathatjuk, megint csak szívatásként.

Az átkok, ugye, azonnal hatással lesznek a felfedőjükre, de ha lefordítva kapjuk, kijátszhatjuk másra is.

Ezenkívül vannak tárgyak, fegyverek, felszerelések, fajok, kasztok és nemek, amelyek bónuszokat adhatnak, és más kártyák hatással lehetnek rájuk. A félszerzet nehezebben menekül el a szörnyek elől, az elfek utálják az undi dolgokat, a Pszichomókus nem támad nőkre, míg a Csurigó rettenetes részeg gajdolása erősen emlékeztet a bárdéra, ezért +5 szintje van bárdok ellen.

Szupermáncskin (két kasztkártyád lehet)

A *Munchkin* egy igazi kiszúrósdi: amint valaki rohamosan közelít a győzelem felé, a többiek alaposan beleállnak, és addig ütik a Sánta goblint (1. szint), amíg… valaki más kezd feljönni, akire megint rá lehet szállni, mint Szúnyogisten (17. szint) az elfekre. Szóval sértődősöknek nem ajánlott, de akik ezt bírják, azok Fredd bíró (17. szint) módjára gyepálhatják egymást, ameddig csak bírják. És el is érkeztünk legfontosabb ponthoz, a játékidőhöz. 1-2 óra simán elmegy, de akár több is, és a játékosok közti holtidő is egyre növekszik, ahogyan halad a játék. Számomra ez rakta az utolsó szöget a Kövér fantasy-rajongó (6. szint) koporsójába.

Na, de ez attól még egy élvezhető játék tud lenni a megfelelő társasággal, főleg úgy, ha megtaláljuk a kedvenc változatunkat az óriásira nőtt felhozatalból.

A Jó, a Rossz és a Munchkin, a *Munchkin Zombik*, a *Munchkin Cthulhu*, a *Munchkin Warhammer 40k* és a *Super Munchkin* jelent meg. Mindegyik más-más zsánert parodizál, kisebb-nagyobb sikerrel.

Amennyiben nem rágják ki a tetvek (1. szint) az agyadat egy fergeteges hátbaszúrkálástól, akkor érdemes lehet beszerezni a *Munchkint*. Nem hiába lett belőle több millió példány eladva és ezáltal több milliárd szörny kiirtva a világon.

Ðμηdεε

A 2001-ben megjelent játékhoz a BGG 169 kiegészítőt számol, amiben persze a mindenféle különkiadások és változatok is benne vannak. Az eredeti dobozhoz már 10 db kiegészítő érhető el angol nyelven (magyarul 7 db, de most jelentették be a nyolcadikat). Itthon ezen kívül

Tervező:
Steve Jackson

Megjelenés:
2001

Kiadó:
Steve Jackson Games, Delta Vision

Kategória:
kézből gazdálkodós, kiszúrós

10+ 3-6 60-120'

14+

2-8

30-45'

Unikornisok: A rémes ménes

Mielőtt belevágnék az *Unikornisok: A rémes ménes* leírásába, röviden megosztanám idevágó tapasztalatomat a lovakkal, vagyis egészen pontosan egy lóval kapcsolatban. A szóban forgó állat egy igazi cukorfalat, olyan kis bújós, kiegyensúlyozott és - ahogy korábbi tulajdonosa jellemezte - egy "kis csoda". Azt már én teszem hozzá, hogy Durcásnak hívják... és egyáltalán nem véletlenül.

Nagyjából ezek jutottak eszembe, amikor a kis cukkerforma, édibédi, ripi-röpi (van ilyen szó?) egyszarvúakat nézegettem, miközben olvastam a kihajtogatható szabályleírást, ami egyébként egy nagyon jól érthető, áttekinthető irromány, bár azt is tegyük hozzá, hogy mivel kártyajátékról van szó, a szabályok nagy része magukon a kártyákon szerepel, ahogy annak egyébként lennie kell.

Maga a szabálytanulás legfeljebb öt percet vett igénybe, de közben a lányom - akivel 1 v 1 módban játszottuk a játékot - olyan csacskaságokkal fárasztott, hogy "Nézd, apa, milyen cuki ez a bébiunikornis!", meg hogy "Apa, miért vannak narválok az unikornisos játékban?". Ezért miközben olvastam a kártyatípusokat taglaló részt, egészen akkurátus magyarázatot adtam arról, hogy a sokáig női társaságot nélkülözni kénytelen tengerészek egyes állatokat sellőnek, másokat, mint a narvál, unikornisnak vizionáltak.

Na, ezzel nagyjából el is mondtam mindent arról, hogy mennyire bonyolult szabályokkal operál a játék.

Édes kis egyszarvú barátaink...

Alapvetően ezeket a kis helyes, mesebeli jószágokat kell a karámunkba terelgetni, idézni, méghozzá a győzelemhez hetet, mielőtt a velünk szemben ülő játékosok mindezt megtennék. Úgy tapasztaltam, hogy a játékosok közti interakciót számos kártya segíti elő, és mivel az *Unikornisok* egy konfrontatív játék, néha apró piszokságokkal, cseles kombinációkkal tudunk bosszúságot okozni ellenfeleinknek.

Ilyenek például a karámokra kijátszható hányattatás kártyák, amik igazán vicces hatásokat váltanak ki, lapokat dobatnak el, kijátszásokat lehetetlenítenek el, vagy éppen unikornisok képességeit törlik el, és még sorolhatnám sokáig a viccesebbnél viccesebb lapokat. A játékban elég magas a szerencsefaktor, hiszen a laphúzások során nem mindig jönnek ki olyan kártyák, amikkel sikeresen tudnánk menedzselni a karámot.

Van ugyan kétféle (Nyeh és Meganyeh) hatástalanító kártya, ezt például akár arra is használhatjuk, hogy a kijátszott lapot egyenesen a dobópakliba küldjük, de ha nincs a kezünkben, akkor csak annyit tehetünk, hogy férfiasan szembenézünk a minket sújtó borzalmakkal, és igyekszünk valami módon megszüntetni karámunk hányattatásait.

...ami gonosz patásördög mind!

Nem elég, hogy a sok sunyi patásállat a létező legaljasabb módon képes tönkrevágni körülbelül minden nyomorult tervünket, amit a húzópakli "himalája-méretű" aljasságának ellenére valahogy azért kiizzadtunk magunkból, még akkor ott van a másik játékos, aki persze mindenét ránk zúdítja, hogy kitoljon velünk, és nem is mindig azért, hogy ő nyerjen, csak hogy mi ne.

Persze a kártyákon szereplő grafikák helyesek, de bármelyik nagyszemű, szivárvány-szarvacskás lovacskát a falnak tudnánk vágni, amikor már hatvanötödször dobat el velünk minden narvált, vagy mit, meg bébit már egyből a kijátszásakor. Meg hát csókoltatom azt a tervezőt is, aki kitalálta, hogy a szerencsefaktornak hála bármelyik ellenségünknek akármikor egy adott időben valahogy több Nyeh! kártyája legyen, mint nekünk, és hogy könnyűszerrel tudjon bármelyik pillanatban kijátszani ellenünk olyan varázslatot, amit bekapva csak lesünk, mint döglött ponty a homokban...

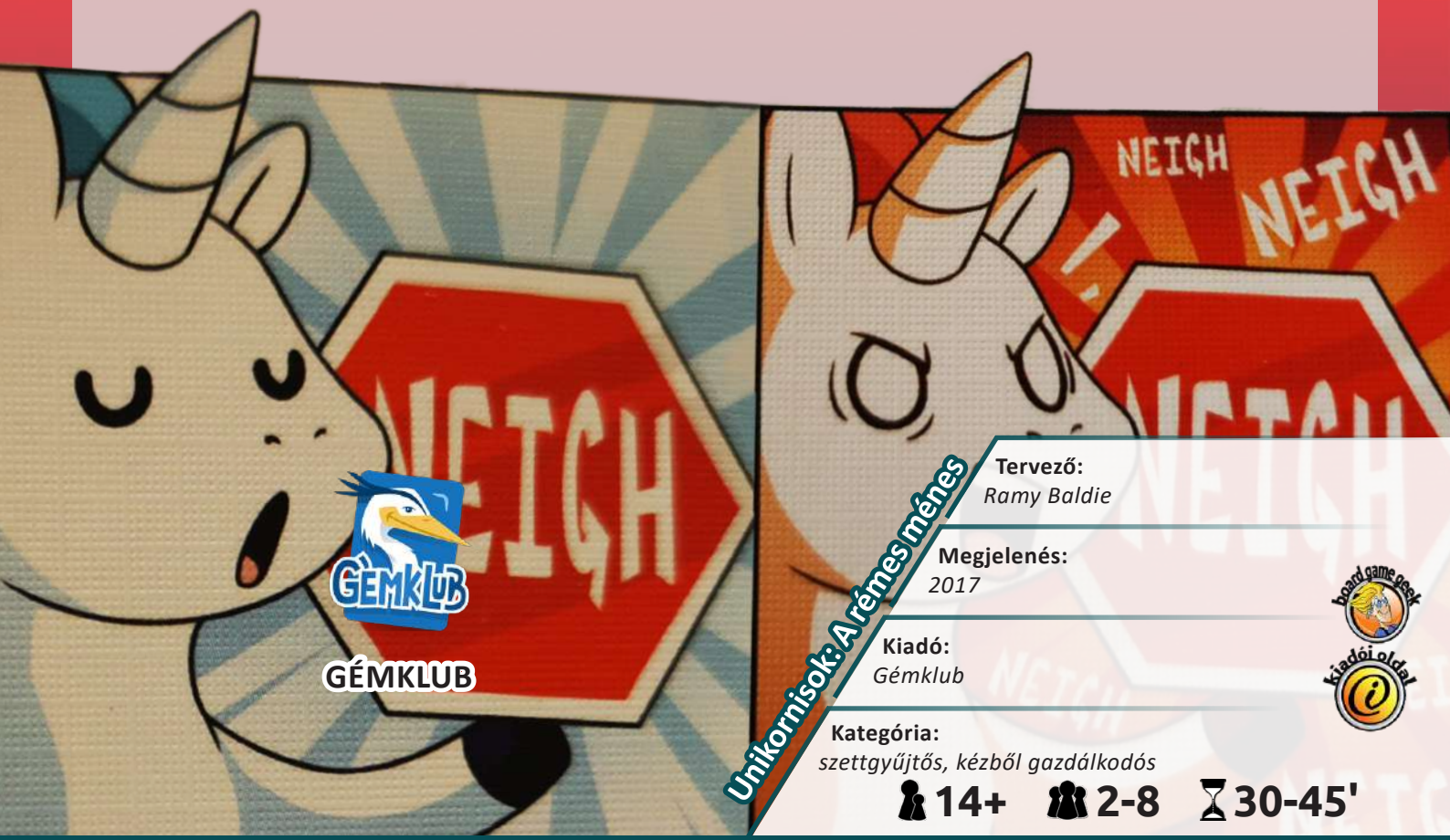
Aztán amikor nagy sokára (!!!) végre lerakjuk azt a valahogy összekapargatott árva Tápoláskártyánkat, ellenfelünknek egyből le kell bontania valami állattal, és persze pont van egy narválTORPEDÓ nála (mi a frászkarika ez amúgy?!), hogy leszedje a szivatós lapunkat magáról. Hogy a %!+%/!"_:?@&‹'":?@;—£{&!!!!!!!!!!44!!44!!!!!!!!

VERDIKT - vegyük vagy se?

Az *Unikornisok: A rémes ménes* kiváló játék, ajánlom mindenkinek, aki kedveli a könnyed, de nagyon kitolós, konfrontatív játékokat... No és képes a vérnyomását valami zen-módszerrel, esetleg tablettával viszonylag alacsonyan tartani, vagy legalábbis egy jót röhögni saját nyomorán.

No de akkor nagyon jó!

viktor



Unikornisok: A rémes ménes

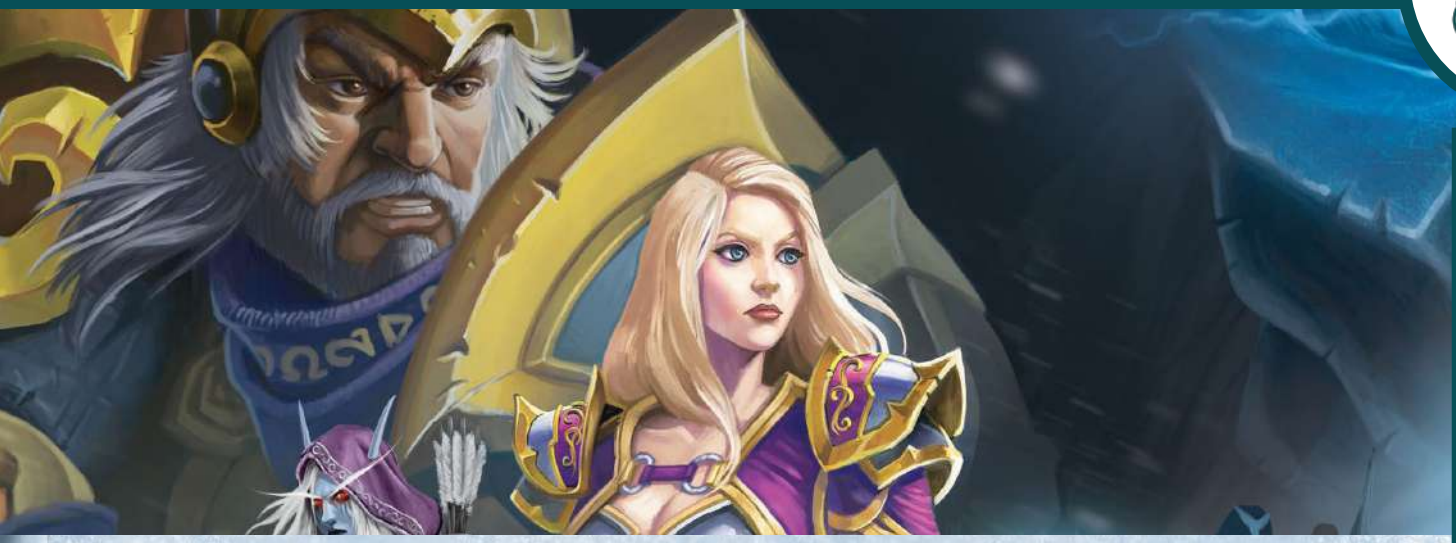
Tervező: *Ramy Baldie*

Megjelenés: *2017*

Kiadó: *Gémklub*

Kategória: *szettgyűjtős, kézből gazdálkodós*

14+ **2-8** **30-45'**



14+

1-5

45-60'

World of Warcraft: Wrath of the Lich King

A *World of Warcraft: Wrath of the Lich King* két méltán népszerű világ szerelemgyereke: a *World of Warcraft* világát ötvözi az egyik első, máig népszerű kooperatív társasjáték, a *Pandemic* mechanikáival, egyszerre kínálva élményt mindkét játék kedvelőinek. Kérdés persze, hogy van-e létjogosultsága egy újabb *Pandemic*-verziónak a piacon, vagy ez a társasjáték csupán egy újabb célközönséget hivatott meghódítani. Erre a kérdésre keresem a választ ebben a cikkben.

Történelem

Matt Leacock 2008-ben megjelent játéka, a *Pandemic* hamar népszerűvé vált. Az érdekes téma, a kooperatív mechanika és a nem túl bonyolult játékmenet megalapozták a sikert. Azóta kaptunk különböző kiegészítőket az alapjátékhoz, gyorsabb, pörgősebb, áramvonalasított verziót, illetve azok részére, akik már megunták a vírusokkal folytatott harcot, két teljesen új témát is. A *Pandemic: Reign of Cthulhuban* a Mérhetetlen Vének felébredését kellett megakadályoznunk, a *Pandemic: Róma bukásá*ban pedig a barbár hordák terjeszkedésének állhattuk útját.

És persze nem hagyhatjuk ki a listáról a Pandemic-játékok eddigi királyait, a Legacy-sorozatot (*1. évad*, *2. évad*) sem, amely a megszokott játékmenetre építve kínál egy felejthetetlen, együtt átélhető történetet.

Ennél is régebbre nyúlik vissza a *World of Warcraft* históriája. A Warcraft: Orcs & Humans egy valós idejű stratégiai számítógépes játék volt. Az 1994-es első részt még két folytatás követte. Az igazi bomba azonban 2004-ben robbant, amikor a Blizzard kiadta a World of Warcraft című MMORPG-jét, amely napjainkig az egyik legnépszerűbb online játszható, nyílt világú szerepjáték. Innentől pedig nem volt megállás, a WoW világa azóta regényekkel, mozifilmmel, online kártyajátékkal és ki tudja, még mivel bővült.

Talán természetes, hogy a széria a társasjátékok világába is betört. A *World of Warcraft: The Boardgame* mellett létezik a *Small World* című játéknak is egy WoW-os verziója, meg persze *Monopoly*t is vásárolhatunk ezzel a tematikával, sok egyéb kiadvány mellett.

Ismeretlen ismerős

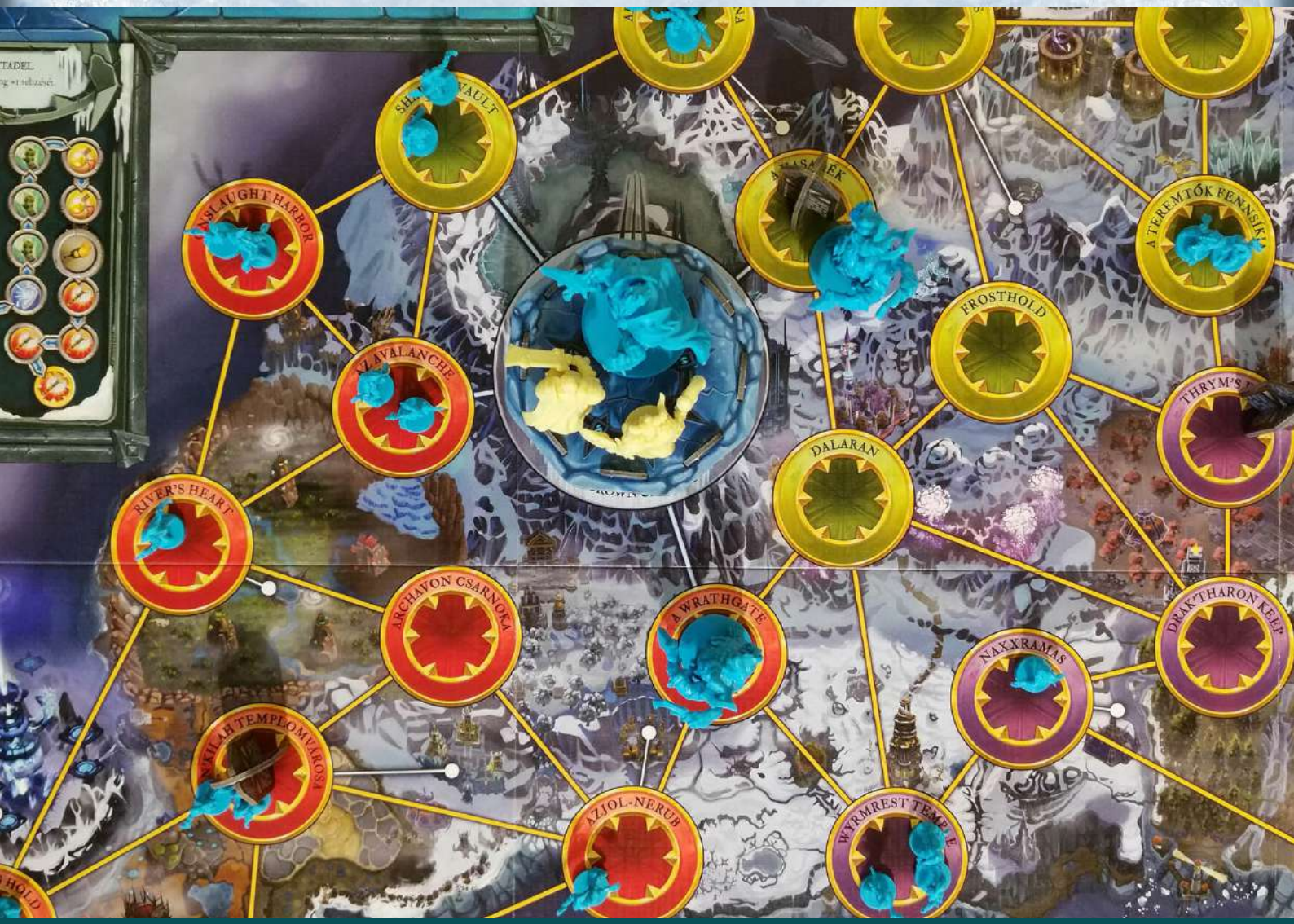
Aki ismeri a *Pandemic* alapjátékot, netán kipróbálta valamelyik egyéb változatot is, sok mindenben ismerősnek fogja találni ezt a társast is. Noha a cím már nem tartalmazza a *Pandemic* szót – így is meglehetősen hosszúra sikerült –, alapvetően ugyanarról a kooperatív játékról van szó, ahol különböző karakterekkel egy térképen kalandozva fogunk együtt győzni vagy elbukni.

Ebben az írásban nem is részletezném a szabályokat, inkább egy gyors áttekintést szeretnék csak adni, kihangsúlyozva azokat a részeket, amelyek különböznek az alap *Pandemic*től.

A legfontosabb különbség magában a játék céljában rejlik: itt ugyanis nem kártyaszetteket kell gyűjtenünk, hogy ellenszereket állíthassunk elő, hanem három küldetést megoldanunk, hogy nekikezdhessünk a végső harcnak, a Lich King legyőzésének.

A játék alapvetően négy lépés végrehajtásából áll: a soron lévő játékos végrehajtja a négy akcióját, húz két hőskártyát, gúlokat idéz, majd aktiválja a förtelmeket. A gúlok idézése megegyezik az alapjáték víruskockák felhelyezése lépésével, azzal a különbséggel, hogy itt kitöréstől nem kell tartanunk: a negyedik gúl megidézése helyett lépünk egyet a romlássávon. A förtelmek aktiválása azt jelenti, hogy a táblán lévő förtelmek a legközelebbi játékos felé mozdulnak egyet.

Sok újdonsággal a végrehajtható akciók sem szolgálnak. A körünkben mozoghatunk, harcolhatunk, küldetést hajthatunk végre vagy pihenhetünk, illetve elrepülhetünk egy erődbe, ha már van a táblán.



A harc dobókockákkal zajlik, ahol minden siker egy sebzést szimbolizál, illetve minden pajzzsal kivédhetünk egy sérülést. A dobásunk eredményét a kezünkben lévő kártyák eldobásával módosíthatjuk, további sebzéseket osztva ki vagy hatékonyabbá téve a védekezésünket.

A legnagyobb újdonság a küldetések végrehajtása. Ehhez az adott küldetéskártyához tartozó mezőn kell állnunk, majd kockadobással meghatározni, hogy mennyire vagyunk sikeresek. Minden siker egy mozgást tesz lehetővé a küldetéssávon, amit növelhetünk egy, az adott mezőn lévő szimbólumot tartalmazó kártya felmutatásával. Szerencsére a küldetésekben sem vagyunk egyedül; ha más is áll azon a mezőn, ő is felmutathat egy releváns kártyát, segítve minket a rögös úton. Fontos, hogy ezeket a kártyákat nem kell eldobnunk a kezünkből, később újra felhasználhatjuk őket.

Ügyeljünk rá, hogy minden küldetésnek van valamilyen speciális tulajdonsága, illetve a küldetésen járó hőst sebzik is: érdemes ezekre felkészülni.

Ha végrehajtottuk a három alapküldetést, azaz megtisztítottuk az utat az Icecrown Citadelhez, akkor megnyílik a Lich King erődje, ő a tábla széléről odateleportál, és lehetőségünk van összecsapni vele. Ezt az alapküldetésekhez hasonlóan tehetjük meg: ha itt is sikerrel járunk, akkor legyőztük a gonoszt és megmentettük Azeroth földjét.

A többi *Pandemic*-verzióra jellemző volt, hogy míg nyerni csak egyféleképp tudtunk, a bukásunk számos módon bekövetkezhetett.

Itt első pillantásra könnyebbnek tűnhet az helyzet, ugyanis akkor veszítjük el a játékot, ha a romlássáv legaljára érünk. Ez azonban hamar megtörténhet: minden olyan esetben, amikor gúlt vagy förtelmet kellene feltenni a táblára, de már nincs a készletben, egyet lépnünk kell a romlássávon, és ez, ha nem vagyunk elég körültekintőek, hamar a vesztünket okozhatja.

Természetesen van még néhány szabály, például a gyógyulás, a jutalomkártyák, vagy a Lich King vigyázó tekintete, aki adott régióban növeli a sebzést, ezeket részletesen tárgyalja a jól megszerkesztett szabálykönyv.

World of Warcraft az asztalon

A *Pandemic* alapverziója egy jó játék, ugyanakkor nem kifejezetten látványos. Ahhoz, hogy a *Wrath of the Lich King* felnőhessen a számítógépes játékok kedvelőinek vizuális elvárásaihoz, a készítők nem elégedhettek meg egyszerű bábukkal és színes kockákkal. Szerencsére nem is tették: mind a hősök, mind az ellenfelek szépen kidolgozott minik, amelyek sokat adnak az élményhez.

A játék többi komponense is jól sikerült, mind a kártyák, mind a játéktábla kifejezetten szépek, az illusztrációk pedig a WoW-játékokból már megszokottak. Amik nekem nem tetszettek, azok a kartonpapírból készült erődök: az Icecrown Citadel esetében megértem, hogy egy papíralkalmatosságot kapunk, de az erődök lehettek volna a minikkel harmonizáló műanyag alkatrészek.

Még két apróság: az egyik, hogy a magyarított játék felváltva használ magyar és angol kifejezéseket, neveket. A térképen az egyes mezők neve is ilyen vegyesfelvágott, mint ahogy az ellenfelek is: a Lich King például maradt Lich King, az abominationök ugyanakkor förtelmekké váltak, de nekem a magyaros gúl is fura kissé. Úgy tudom,

hogy ennek jogi okai voltak, az eredeti kiadó egyes neveket nem engedett módosítani, így sajnos magyar nyelven együtt kell élnünk ezzel a megoldással.

A másik, ami tényleg csak szőrszálhasogatás részemről: az Icecrown Citadeltől a tábla egyes részei nehezen láthatóak egyes játékosok számára, így magát a központi tornyot nem biztos, hogy érdemes használni.

Összegzés

A *World of Warcraft: Wrath of the Lich King* szerintem egy jól sikerült *Pandemic*-változat. Megvan benne az alapjátékból ismert kooperatív élmény, ugyanakkor csavar annyit a mechanikákon, hogy újszerű és élvezetes legyen. Én kifejezetten örülök, hogy kimaradt belőle a szettgyűjtögetés, és nem az volt a fő problémánk, hogy hol találkozzanak a hősök kártyát cserélni.

Remekül hozza a fantasy hangulatot is: a kockadobással történő csaták ugyan elsőre riasztóak lehetnek – mi is buktunk el a szerencsétlen dobások miatt –, de egyrészt további izgalmat csempésznek a játékba, másrészt a kártyák felhasználásával némileg ellensúlyozhatjuk ezt.

Jól működik a játék a különböző játékoszámokkal is. A modern kor igényeinek megfelelően szólóban is játszható, de akár öt fővel is nekiülhetünk.

Noha azt gondolom, hogy azoknak fogja a legteljesebb élményt nyújtani, akiknek ismerős a WoW világa, netán játszottak a számítógépes játékok valamelyikével, jó szívvel ajánlom azoknak is, akik szeretnének egy kicsit más *Pandemic*-élményt kapni. A remek asztalkép, a nem túl bonyolult szabályok, a skálázható nehézség és a játék kooperatív volta miatt jó lehetőség lehet arra is, hogy a társasjátékoktól ódzkodó, de a számítógépes játékokat kedvelő ismerőseinket is bevezessük a hobbiba.

Vaszilij

World of Warcraft: Wrath of the Lich King

Tervező: *Justin Kemppainen, Alexandar Ortloff, Michael Sanfilippo*

Megjelenés: *2020*

Kiadó: *Z-man Games, Gémklub*

Kategória: *kooperatív, akcióválasztós*

14+ 1-5 45-60'

Köszönjük, hogy elolvastad a JEM társasjátékos magazin 107. számát!
A következő szám megjelenését március 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.

Támogatóink:

További partnereink: