

120.

JEM

Játékos
Emberek
Magazinja

2023. március

Kaspó



ATIWA

Magyar nyelvű segédlet

Kaspó · Tomatomat · Get on Board: New York & London · Atiwa
Pot Pourri · Kulcskérdés · Lámák földje · Boldog kicsi dinók
Fogda szappant! · Profi-t-ability · Shogun: Hadvezérek és Céhek



Monopolis



Madeira



Szerepjátékok



Frederic Moyersoén

Kedves Játékosok!

Újságunk multifunkciós. Igaz, az online megjelenés miatt egy régi és nemes célra épp nem használható, de lapjainkon megterem sok-sok növény, és így egyéb ökoszisztémákat, sőt, az azokra alapuló gazdaságokat is fenntartunk.

Kezdjük rögtön a borítócikkkel, bár ezek a növények, nem biztos, hogy ehetőek (*KASPÓ*). Amik viszont biztosan azok, mert a gyümölcsdenevérek imádják őket, azok a ghánai Atewa hegylánc fáin termő finomságok (*ATIWA*). A betakarított terményekkel aztán megetethetjük még a lámáinkat is (*LÁMÁK FÖLDJE*), de a dinók etetésére már nem kell figyelmet fordítanunk, mert ők már – boldogan vagy szomorúan, mindenesetre – kihaltak (*BOLDOG KICSÍ DINÓK*).

Persze csak az után adjunk enni az állatoknak, hogy az embereink már ettek. Mert legyen szó akár Madeira szigetének lakóiról (*MADEIRA*), akár a középkori Japán földműveseiről (*SHOGUN*), megkövetelik a magukét. Mennyivel könnyebb nekünk ma: csak oda-megyünk az automatához és veszünk belőle paradicsomot (*TOMATOMAT*). Aztán fogjuk, és főzünk belőle egy jó olasz kaját (*POT POURRI*).

Ha meg maradt felesleg, azt magunkkal vihetjük egy városi utazásra (*GET ON BOARD*), amikor az épülő metropoliszba, akarom mondani, monopoliszba indulunk (*MONOPOLIS*). Viszont ha annyi maradt, hogy akár egy

üzletet is nyithatunk, akkor nem árt tisztában lenni a szállítás és logisztika alapjaival (*PROFI-T-ABILITY*).

Van még pár cikkünk, bemutatunk még egy igazán különleges technikai megoldást alkalmazó darabot (*KULCSKÉRDÉS*) és egy nem mindenki ízlésének és szemérmességének való szerzeményt (*FOGDA SZAPPANT!*) – mindkettő partijáték.

Új sorozatot indítunk, ez a szerepjátékokat fogja körüljárni, ezért mostani számunkban egy általános bevezetőt olvashattok, de rögtön bele is vágunk: a szerepjátékok történetének első részével is megismerkedhettek.

Visszatért játékszerző-interjúnk: azzal a *FREDERIC MOYERSON*nal sikerült elbeszélgetnünk, aki a magazin múlt havi számában bemutatott, sokadik *ARANYÁSÓK*-verzió – na meg az egész játéksorozat – szerzője. Ha elolvastátok a cikket, rá fogtok jönni, hogy az eddig egyjátékos tervezőnek tartott belga úr bizony nemcsak egy ötletet fejlesztett ki munkássága során.

Jó játékot!

A JEM Szerkesztősége

Impresszum

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

Főszerkesztő: Hegedűs Csaba

Tördelőszerkesztők:

Árvai Katalin Lukrécia, Benyó Dávid, Csukás Csaba, Kuzma Péter és Lajka Petra

Olvasószerkesztők:

Bagó Dániel, Bozsik Márton, Krantz Domokos, Majoros Ágnes, Molnár Levente, Szabó Máté és Rigler László

Korrektorok:

Ándrics Mariann, Kiss Csaba, Kóczán Attila, Krantz Domokos és Lajka Petra

Jelen számunk cikkeit írták:

Bagó Dániel (Sarruken), Eperjesi Gergely (Gergely), Hegedűs Anett (Han), Juhász Péter (Shepard), Kiss Csaba (drkiss), Kiss Zsófia (Mona), Krantz Domokos (Domi), Nemes Mónika (nemes), Szabó Máté (Dundee), Takács Viktor (the_v) 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 készítő, 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 címekre kattintva megspórolhattok némi görgetést/lapozgatást. Ugyanígy a cikkekben szereplő linkek is "élnek", kattinthatók.

A jobb oldalon látható ikonokkal a játékbemutató cikkek címe mellett találkozhattok. Velük jelezzük, hogy nagyjából kik is a játék célközönsége.



Gamer játékok - Komplexebb szabályú vagy elmélyültebb gondolkodást igénylő játékok. 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





10+



1-5



30-45'

KASPÓ

Cachepot, avagy kaspó; francia eredetű szó, a növények védelmére szolgáló cserép, mely az emberek által ismert világban lakóhelye különféle növényeknek (forrás: wikipedia). A KASPÓ nevezetű játékban azonban gondos gyűjtögetés után megszerezhető, értékes pontokat ad.

Szuper érzés, mikor egy hosszú nap után az ember hazaér és végignézi növényein, megvizsgálva, hogy vajon jön-e új levél, vagy a tegnapi még csak nódusz most gyökernek indult. Emellett persze nagyon fontos, hogy a megfelelő körülményeket megteremtjük. Ezt az életérzést igyekszik visszaadni a játék is, azzal a különbséggel, hogy nem lehet végtelen számú növényrel betárazni, itt lehetséges nemet mondani egy újabbnak.



A játék nem tartalmaz táblát, hanem kártyákból alkotja minden játékos a saját 5x3-as terét.

Minden növénynek, szobának és berendezésnek saját színe van. Érdekes rá figyelni, hogy az azonosak egymás mellé kerüljenek, azonban a játék kulcsa a növények növekedése, ezt pedig nem a színek határozzák meg.



A szobáknak különböző tájolása van aszerint, hogy honnan, hogyan süt be Nap, ha pedig a növényt a neki megfelelő széléhez rakjuk a szoba fénymenységének megfelelően, akkor boldogsággal növekszik.

Így tehát érdemes úgy lehelyezni a szobákat és növényeket egymás mellé, hogy a fényigény passzoljon a szoba adottságához.

A saját körében minden játékos elvesz egy növény vagy szoba kártyát és a hozzá tartozó berendezéslapot, amit rá is helyezhet a szobára, vagy félre is rakhatja. Majd az elvett lapot le kell rakni a saját játéktérre, és ha minden stimmel, még növekedik is egy vagy több növény, vagyis kap egy levelet.





Ha az előírt számú levél van a növényen, felcseperedett és kap egy kaspót, ami pontot ér.

Az eszközök a pontozásnál játszanak nagy szerepet és érdemes figyelni a színekre, hogy még többet adjanak.

A játék akkor ér véget, ha mindenkinek meg van az 5x3-as kis tere, ekkor a pontozósegédletet kitöltve meghatározható a nyertes.

Egyszemélyes változatnál a lapok frissülését a futószalagszerűen működő rendszer teszi lehetővé. Ilyenkor az utolsó oszlopban lévő lapok kidobásra kerülnek és újak kerülnek fel.

Bónuszként kicsit meg lehet spékelní a játékot a célkártyák bevezetésével.

A KASPÓ szerintem pont elég hosszú és szépen lehet építkezni, azonban nehezen befolyásolható, mivel a random felhúzott kártyák közül lehet választani. Erre van kis csel, hogy mester-



kertészlapkákat beadva variálhatunk kártyák és berendezések között, de még akkor is kérdéses lehet, hogy mit húzunk.



Sajnos ha nem úgy vannak keverve a lapok, akkor kissé átmegy amolyan "úszók az árral" stílusba, de még így is elég szórakoztató, hiszen valami mindig történik. Vagy nő egy növény, vagy új berendezés kerül fel, rossz döntés nincsen, maximum kevésbé előnyös.

Családi játéknak tökéletes, és könnyű szívvvel ajánlanám, mivel egyszerűen elsajátíthatóak a szabályok. Ha pedig valaki játék közben szereti nyomkövetni a saját és a többiek pontjait, akkor arra is van lehetőség, mivel átlátható.

Nagyon szép és igényes játék. A növénykártyákon kis leírás is található, ami nekem mindig hozzáad a játékélményhez.

A pontozásnál nem minden van arányban a nehézséggel. 3 pontot ér, ha mindegyik színű





szobából és/vagy növényből birtokolsz. Ez azonban édeskevés azzal szemben, hogy így nem kapsz sok pontot az azonos színű szoba-növény-berendezés hármából. Ezt a különbözősége adható pontot inkább érzem kényszernek, ha esetleg nagyon nem jó lapok jönnek fel, de legalább valami pont így mégis van. Viszont nem ez a kulcs a játék megnyeréséhez.

Összességében egy kellemes családi játék szép grafikával és ami biztos, adott ötletet a következő növényvásárláshoz.

Han



Tervező: Molly Johnson, Robert Melvin, Aaron Mesburne, Kevin Russ

Megjelenés:
2021, 2023

Kiadó:
AEG, Flatout Games, Gémklub

Kategória:
kártyalehelyezős, szettgyűjtős

10+ **1-5** **30-45'**



GÉMKLUB

KASPO





8+



2-4



20'



Tomatomat

Jártál már Buñolban a La Tomatina fesztiválon? NEM? A La Tomatina egy vicces paradicsomünnep Spanyolországban, Valenciához közel, ahol az őrült spanyolok (meg persze a sok ezer őrült turista) egymást dobálja sok tonna paradicsommal, kifulladásig. Vagy elfogyásig. Hát igen, nem lehet mindig csak a bikákat futtatni, kell valaminek folyni az utcákon máskor is...

Na, ez a játék pont ilyen, csak németesítve. Bizony, a németek nem vadulnak úgy, itt nincs dobálás, meg kosz, meg kecsöp, itt rendezetten ünneplik a paradicsomokat, automatákba rendezve. Bár, ha belegondolok, a japánoknál is nagy divat mindent automatákba rakni, lehet, hogy a szerző kapott egy kis keleti ihletet is a készítőskor.

Fürtös, koktél



A témára még visszatérünk, no de lásuk magát a játékot. A *TOMATOMAT* egy kis dobozos, fogadós-blöffölős kártyajáték. Ennyi, nem árul zsákba-macskát, főleg hogy a macskák nem is szeretik a paradicsomot. A kis dobozban találunk 104 kártyát, ezek között vannak érmék, rendezőkártyák I-től IV-ig, sok paradicsomautomata, no meg fűszerként néhány tolvaj és rendőr.

Mindezek 4 különböző színben. No meg egy játékszabály számos különféle nyelven.

Az előkészület igen egyszerű, a kötelező keverések után kirakunk 4 automatát az asztal közepére, mindegyikhez rendelünk egy sorszámot, szépen sorban. Majd mindenki megkapja ezt a négy számot maga elé is, ide kell majd a liciteket tenni. Az érmék, a rendőrök és a tolvajok alkotják a játékkártya paklit, ebből mindenki húz 12-12 lapot. Ezekből alkotja meg mindenki a saját húzópakliját. És már kezdődik is a móka!





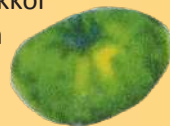
Determinált növekedésű

A játék során mindenki felhúzza a saját pakliját első 4 lapját. Ezeket hozzá kell rendelni valamelyik előttünk lévő rendezőkártyához, vagyis lerakjuk az egyik szám mellé, ezzel jelezve azt, hogy erre az automatára fogunk majd licitálni az adott lappal. A kártyákat képpel lefelé helyezük le, és sajnos ezek után már mi sem nézhetjük meg a lerakott lapokat, ami a magamfajta memóriahiányos játékos részére nem jó hír. Bármelyik szám mellé rakhatunk bármennyi kártyát. Ha lekerült az első 4 lap, ismét húzunk négyet, lepakoljuk, majd jöhet az utolsó 4 hasonlóképpen. Így a saját pakli mind a 12 kártyája fel lesz használva licitre.

Ezután következik a licitek kiértékelése, tehát megnézzük, ki nyerte a körben elérhető automatákat, kezdve az eggyessel. Felcsapjuk az összes licitkártyát, amit az egyes automatához rendeltek, és az alábbi sorrendben végrehajtjuk a hatásokat:

1. Ha valaki rakott rendőrt, az elkapja az összes olyan színű tolvajt, amilyen a saját színe. Ezek visszakerülnek a dobópaklikba, tehát nem fognak rabolni.
2. A megmaradt tolvajok, ha vannak, ellopják az összes játékos előtt lévő, a saját színével megegyező pénzt. Tehát a zöld tolvaj lenyúlja az összes zöld érmet, és bizony még azt is, amivel mi magunk licitáltunk.

3. Végül összehasonlítjuk a megmaradt összegeket, és aki a legnagyobb összegben licitált, az nyeri az automatát. Egy csavar van azért a számításban, mégpedig ha olyan színű érmevel licitáltunk, amilyen színű paradicsom van az automatában, akkor ezek duplán számítanak, tehát nem mindegy, hogy melyik pénzt hová rakom le.



Ha döntetlen lett a licit, akkor senki nem nyeri meg az automatát. Ez főleg azért érdekes, mert ettől függetlenül minden számhoz húzni fogunk egy új automatát a következő fordulóban, tehát ahol több is lesz, ott emelkedik a tét. A forduló végén mindenki visszaveszi ugyanazokat a lapokat a dobópaklijáról, amiket használt, és továbbadja ezeket a szomszédjának.

Tehát itt megint az 'esőemberek' előnyben, elvileg lehetne követni, hogy kinél milyen lapok voltak, de az nálunk a gyakorlatban nem ment.

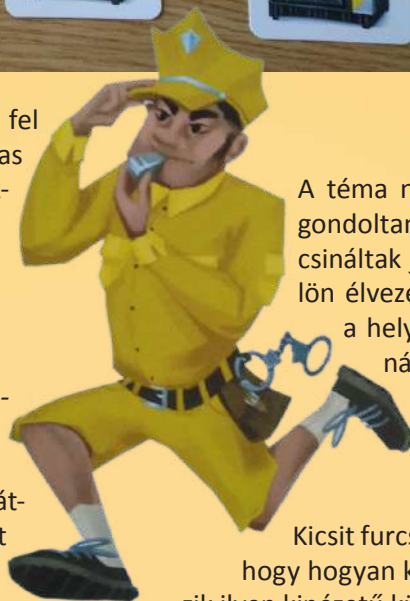




A játék 4 fordulóig tart, tehát 4-szer töltjük fel az automata sort és licitálunk eme izgalmas gépezetekre. Az győz, aki a legnagyobb értékben vitt el automatákat.

Befőző, lugas

Nos, lássuk, milyen levest rotyantott DOMBERGER úr és a PIATNIK kreatív csapata az összetevőkből. Az előzetes elvárásunk nem volt nagy, itt biztosan nem a grafika vagy a látványvilág vonzott be minket. Valójában azért ültünk le vele játszani, mert a Társasúnnepen épp itt volt szabad hely, ezért adtunk neki egy esélyt. Innen is köszönet a játékmesternek, aki lelkesen elmagyarázta a szabályt. Azt kell, hogy mondjam, felülteljesítette az elvárásokat. A grafika nem szép, de cserébe vicces, a működésben nincs semmi világmegváltó újdonság. De hozza, amit kell, és jól kombinál néhány régi jól ismert mechanikát. Mi szeretjük az olyan játékokat, amikben túl kell járni mások eszén, és



A téma nálam telitalálat, mindig azt gondoltam, hogy amiről már lehetett, arról csináltak játékot, de ilyet még nem láttunk. Külön élvezet, hogy a készítő is tisztában voltak a helyzet abszurdításával; mert ha vásárolnánk egy paradicsomot a gépből, és az kellően érett lenne, az bizony szétlocsanna az adagoló tálcában, és ezt a képen található foltok jelzik is.

Kicsit furcsa volt a sárga paprika kinézetű valami, hogy hogyan került a játékba, de mint kiderült, létezik ilyen kinézetű különleges paradicsomfajta is.

Összességében abszolút jól eljátszottunk vele, kellemes családi foglalkozás arra a 20 percre, ami alatt lemegy. Nem kellett sokat az agyunkat passzírozni, nem volt benne kecsöp mechanizmus, csak egy kis szórakozás automatizmus nélkül (?). Csumára fel!

Domi

úgy kell licitálni, hogy közben ne lopják el a pénzemet. Mindez megfűszerezve azzal, hogy a harmadik adag kártyánál már nem mindig emlékeztünk arra, hogy hova került le az a fránya tolvaj, és bizony megtörtént többször is, hogy bosszankodásunkra saját magunktól loptuk el azt a bizonyos sokat érő érmét. Persze az ilyesmit nem szabad túl komolyan venni, itt nem élet-halál harc folyik a paradicsom-automatákért, lehet nevetni a saját bakikon.



Tervező:
Jörg Domberger

Megjelenés:
2022

Kiadó:
Piatnik

Kategória:
licitálás, blöffölés

8+ **2-4** **20'**

boardgamegeek
Kiadói oldal



Get on Board: New York & London

Katásként buszt vezetni egy olyan nagyvárosban, mint New York vagy London, nem a Volánbuszhoz szokottaknak való. Vannak diákok, akik az iskolába sietnek, Gillette-arcú irodai dolgozók, fényképezőnyakú turisták és a néni a harmadikról, aki csak a piacra siet, botját a hóna alá csapva. Nehéz olyan útvonalat választani, ami minden utas igényét kielégíti úgy, hogy elkerüljük a dugót és a versenytársainkat. Szóval **FELSZÁLLÁS** (az első ajtón)!

A *GET ON BOARD* eredetileg Japánban, még 2018-ban született meg SAASHI ötletéből, [LET'S MAKE A BUS ROUTE](#) címen. Természetesen az eredeti verzióban Kiotó utcáin kormányozhattuk buszainkat és a táblára is lemosható filccel rajzolhattunk. A játék kárára vagy előnyére – ezt mindenki döntse el maga – a hanyatló Nyugatnak szánt verzióban már fapálcikákat rakosgatunk a táblára és papírtömbből kitépelt lapokon vezetjük az elért eredményeinket.

Ha megengeditek, a szabályok előtt még a dizájnról lamentálnék egy kicsit, mivel az eredeti verziónak SAASHI felesége, Takako Takarai volt a művésze, és a különleges megoldásokon kívül (egy kék buszra tesszük a célkártyát) inkább a praktikum és átláthatóság volt a cél. A *GET ON BOARD* grafikai megjelenítése engem inkább William Hanna és Joseph Barbera munkásságára emlékeztet. Nekik köszönhetjük a Flintstone és a Jetson családot, Foxi Maxit vagy Maci Lacit, de eszünkbe juthat róla a dadus vagy a Bewitched című sorozatok főcíme is.

Jegyeket, bérleteket

A szabályok olyan egyszerűek, mint egy BKV-menetrend. A játéktábla két oldalán találjuk London és New York városát. 2–3 fő esetén New York, míg 4–5 főnél London utcáin fogjuk buszainkat terelgetni. New York utcái, tudom, hogy híresen merőlegesek és párhuzamosak, ez Londonról annyira talán nem mondható el, mégis így jelennek meg a táblán.



Szóval a táblát tegyük az asztal közepére, válasszunk egy szintet, vegyük magunk elé az útvonaljelzőket és az indulásjelzőt, majd tépjünk le egy játékoslapot. Helyezzünk két közös célkártyát a táblára, amin felül mindenki kap 1–1 egyéni célkártyát, majd 2 buszjegykártya közül mindenki eldönti, honnan fog indulni. Ezután keverjük meg a 12 buszjegykártyát, és alkossunk belőle egy húzópaklit. A legidősebb játékos legyen a kezdőjátékos, vagyis a felügyelő.

A legidősebb játékos legyen a kezdőjátékos, vagyis a felügyelő.





Kérjük, vigyázzanak, az ajtók záródnak

Minden kör elején felfedünk egy buszjegykártyát, majd mindenki megnézi a lapján, hogy milyen formában tehet le útvonalat. Az indulópontunkról vagy onnan, ahol az előző fordulót befejeztük, annyi jelölőt és kanyart tehetünk le, amennyit a játékoslapunkon látunk, de visszakanyarodni nem lehet.

Ha az útvonalunkat egy olyan útra tesszük, amelyen már van egy másik játékos jelölője, akkor dugóba kerültünk. Ezt jelölni kell a lapunkon, hogy mennyi alkalommal történt meg, mivel ezek a játék végén mínuszpontokat fognak érni.



Azonban, ha zöld lámpás mezőn fejezzük be a körünket, zöldhullámban haladhatunk tovább, vagyis letehetünk még egy jelölőt bármilyen irányba.



Az útvonal, amelyet kijelölünk a buszunknak, különböző mezőkön fog áthaladni, amelyekért pontokat fogunk kapni:

- » az egyszerű utasokból (piros háttérű öreglány idős hölgy) minél többet gyűjtünk, annál több pontot kapunk értük a végén;
- » a diákok (sárga háttérű lány) az iskolák érintésével érnek csak pontot, a játék végén a gyűjtött diák- és iskolaikonok szorzatával megegyező pontot fogunk kapni;
- » az irodista (lila háttérű zakós) és a turista (kék/szürke háttérű vigyorgós) ugyanúgy működik. Addig gyűjtjük őket, amíg egy irodaházat vagy egy turisztikai látványosságot nem ejtünk útba. Ekkor megnézzük az irodista vagy turista utolsónak bejelölt helyét és annak megfelelő pontot írunk a sor végére.

Továbbá pontot kapunk a híres helyszíneken való áthaladásért és a közös célokért. Azonban ezek idővel kevesebb pontot adnak, ezért érdemes őket minél hamarabb teljesíteni.

A játék akkor ér véget, ha felfedjük a buszjegypakli utolsó lapját, ekkor mindenki végrehajt még egy útvonal-lerakást, majd megszámloljuk, mennyi pontot gyűjtöttünk a buszoszás során.



Végállomás következik

A *GET ON BOARD* egy ún. flip-and-write játék, ami egy patinás klub jobbnál jobb címekkel: tagja a *KÖVETKEZŐ ÁLLOMÁS LONDON*, a *KÖSZÖNTÜNK...-sorozat (...ÁLMAID VÁROSÁBAN!, ...A HOLDON)*, a *HADRIANUS FALA* vagy a méltán híres *KARTOGRÁFUSOK*, ami az én polcomon is megtalálható. Azonban míg ezek esetében jobban összpontosítunk a saját lapunkra, amire feljegyzünk, írunk vagy rajzolunk, addig a *GET ON BOARD* esszenciája a táblában rejlik, a játékoslapot pedig inkább csak jegyzetelésre használjuk.

És azonnal rá is térünk a táblára, de ehhez tartozik, hogy a játék egy, az *IELLO*-ra jellemző kisebb dobozban került forgalomba, ami be is határolja. Szerintem a tábla mérete még éppen oké, de a jelölők aprók, és nagyon könnyen szét lehet barmolni a szépen lehelyezett útjainkat az Ikarus bakelitkormányán megerősödött virsliujjakkal – ezért úgy gondolom, hogy *SAASHI* nem hiába használt letörölhető táblát és filceket az eredeti verzióban.

Máskülönben a táblán a világos színek uralkodnak, ezért könnyen átlátható, és a szabályok is gyorsan elmagyarázhatóak. Az alkatrészek amúgy hangulatosak, a buszjegykártyák például ki vannak lyukasztva, mintha kezelve lettek volna. Ha már buszjegykártyák, a szerencsének elég nagy szerepe van, mivel könnyen lehet, hogy a két körrel hamarabb kitalált taktikánkat egy rossz kártyahúzás a csuklós busz alá lökheti, de a játék okosan felajánlja a lehetőséget a kanyarok kiegyenesítésére vagy egyenesek kikanyarítására, természetesen pár pontért cserébe.

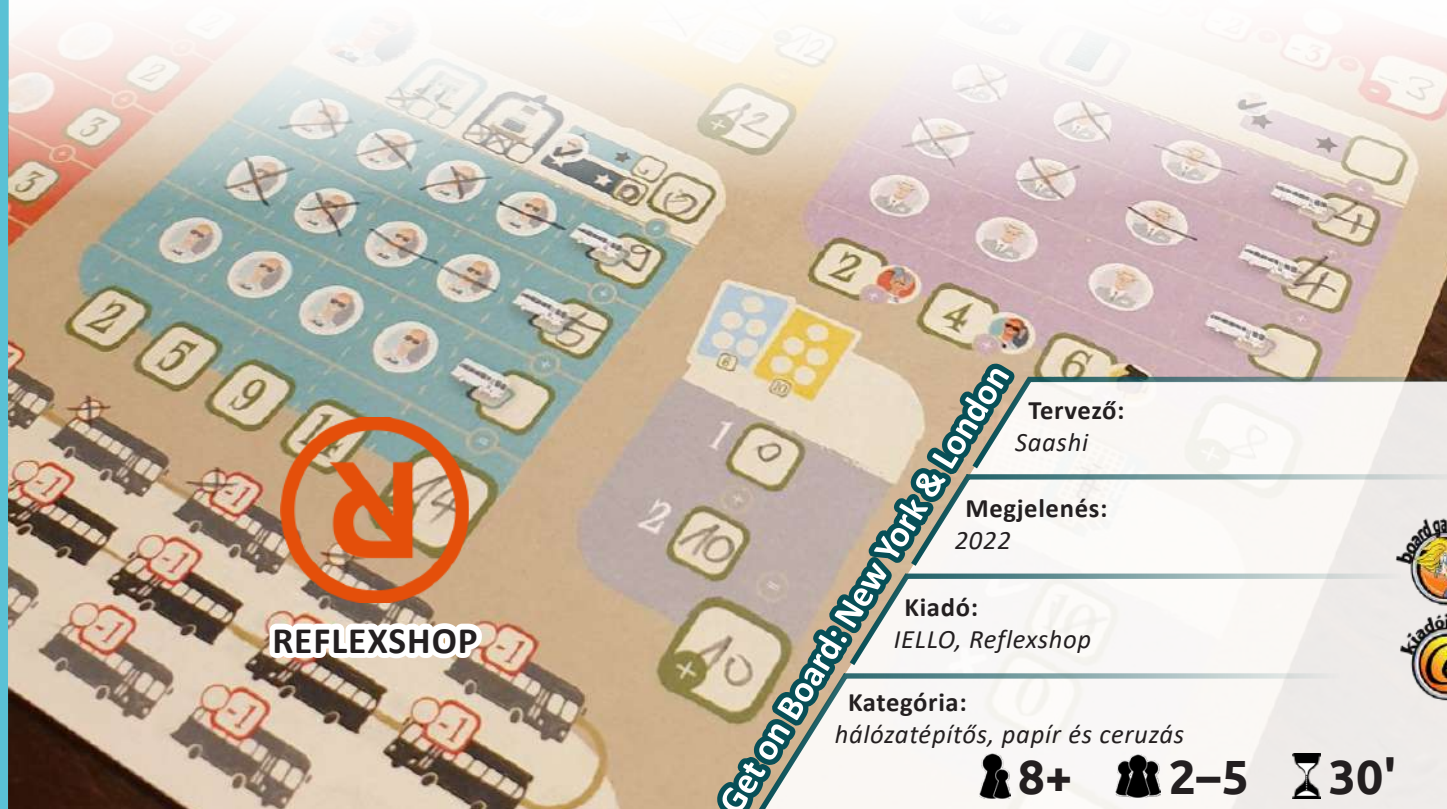


Ha már negatívkodás, az egyetlen játékosok közötti interakció a dugó, amibe néha van értelme behajtani, hogy kidobhassunk pár turistát a Hősök square-nél. Minél többet játszunk, annál nagyobb a valószínűsége, hogy dugóba ütközünk, ezért New York

belvárosában állandóak a közúti torlódások, szóval számítsunk a mínuszpontokra, ha arra van dolgunk. Azonban ha valaki több összetűzésre vágyik, várja meg a *GET ON BOARD: PARIS & ROME* kiadását, mivel itt majd metrón utaztathatjuk a népeket, és *SAASHI* is több interakciót ígér.

Útvonalépítő játékokból BKV-hajót lehet rekeszteni, de ilyen kombinációban csak keveset találunk. A család biztosan jól fog vele szórakozni és nem is kell az egész vásárnap délutánt rászánnunk, de a *18XX*-játékok szerelmeisei számára talán gyermekdednek fog hatni, és nem csak a grafika. Mindazonáltal egy mindennapos MÁV-késésre várva vagy a metrópótlón zötykölődve simán beleférhet egy parti a *GET ON BOARD*ból. Ebben legalább nem fogtok akkorát csalódní, mint a menetrendben.

Deműde



Tervező:
Saashi

Megjelenés:
2022

Kiadó:
IELLO, Reflexshop

Kategória:
hálózatépítő, papír és ceruzás

8+ 2-5 30'



12+

1-4



30-120'

Atiwa

Legjobb tudomásom szerint ez a játék még nem elérhető magyarul, de gyanítom, nincs messze az idő, amikor ez a helyzet megváltozik. Ugyanis mind témáját, mind mechanikáját illetően nagyon passzol az ingyencsodák ízléséhez, ahogyan ezt az alábbiakban részletesen ki is fejtem. Most itt csak a témáról emlékeznék meg röviden. Nos, azt már unásig ismételtük, hogy a 2022-es év a természethez kapcsolódó témák robbanásszerű terjedését hozta a társasok között. Nem is kezdem el sorolni a listát, már magazinunk is legalább tucatnyi olyan tavalyi megjelenést mutatott be, amelyek tematikája valahogy a természethez kapcsolódik. De hogy épp egy gyümölcsdenevérről szöveg egy játék? Most már mindent lehet? Ma egy denevér, holnap a világ?

Atewa, Ghána

Az Atewa vagy Atiwa hegylánc egy erdőszéggel fedett medrek heggyonulat Ghána dél-keleti részén. A vadvilág szerencsétlenségére ebben a régióban értékes ásványkincseket találtak, aranyat, bauxitot. Amiért fontosak a játékunk szempontjából ezek a földrajzi tények, az az, hogy itt honos egy gyümölcsdenevér faj, a pálmarepülőkutya (*Eidolon helvum*). És ez az állat áll ennek a játéknak a közép-pontjában.

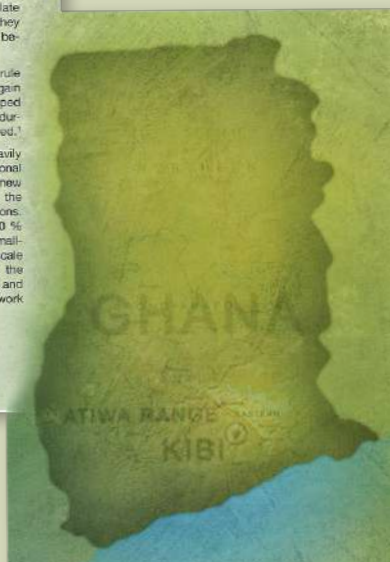
ON THE HISTORY OF GHANA

Everything that happens in my game *Atiwa* - and in Ghana of the present day - must be evaluated against the backdrop of Ghana's history. Therefore, here is a brief overview:

Beginning in the 13th century, the Akan people immigrated to central Ghana coming from the north. They still populate Ghana and the West African coast today. Back then, they organized themselves in small political units, which later became small kingdoms and, in 1685, the Ashanti Empire.

As Gold Coast colony, Ghana was under British colonial rule for 79 years and became the first African nation state to gain independence in 1957. After independence, Ghana slipped into a socialist-style dictatorship with Kwame Nkrumah, during which the country's resources were, largely, squandered.¹

Like many other developing countries, Ghana was heavily in debt at the beginning of the 1980s. Only the International Monetary Fund and the World Bank were still granting new loans. One condition of this was the liberalization of the economy to create incentives for international corporations. Today, multinational companies own open-pit mines, 90 % of Ghana's gold is extracted from these mines. Local small-scale miners account for the remaining 10 %. Large-scale open-pit mining hardly creates any jobs, as much of the mining is done by machines. It destroys the environment, and the people who depend on employment in the industry work under inhumane conditions.²



* The term "king" should not be understood in the historical-feudalistic sense. Terms such as "mayor" or "chief" would not be accurate either, but only depict a partial aspect of the office and function.



THE INSPIRATION

The story that gave me the decisive inspiration for *Atiwa* took place in the district capital Kibi (pronounced "chee-bee" with emphasis on the first syllable). "Fruit bats reforest African forests" was the title of the article that immediately piqued my interest. In it, the Max Planck Society presents the research results of Dr. Mané van Toor and Dr. Dins Dech-

Straw-colored fruit bats (lat. *Eidolon helvum*) are a species of bat widespread in Ghana. They live on nectar and fruits, fly long distances to their feeding grounds every night and excrete the seeds of the fruits again - a colony of 150,000 animals spreads about 300,000 seeds in a single night. This way, 800 hectares of forest in Ghana could be reforested per colony each year. Unfortunately, the number of bats continues to decline. The fruit bats are hunted in large numbers and offered on markets as bushmeat. The deterioration of their roosting trees also threatens the populations.

The last sentence in the article gave me the idea to make a game about (and especially for) fruit bats: "The population of southern Ghana, is setting a good example: he put the col- on of fruit bats that lives in his garden under his personal protection."

Maga a denevér az afrikai kontinens Szaharától délre eső területein, valamint az Arab-félszigeten a szavannák és dzsungel lakója. Bundája angol nevével (straw-coloured fruit bat) ellentétben nem mindenütt szalmaszínű, a hasa barna illetve szürke. Feje viszonylag méretes, nagy szemei vannak. Tömege 230–350 g, hossza 143–215 mm és alkarhossza 762 mm, ezzel az egyik legnagyobb denevérfaj. Társas állat, 100.000–1.000.000 egyedből álló csoportokban él. Nappal a fán lóg, éjjel keresi gyümölcsökből álló táplálékát, de időnként elfogyasztja a fa kérgét és rügyeit is. Természetes ellenségei a baglyok, sasok és egyéb vágómadárfélék, továbbá a kígyók és a cibetmacskák. A párzási időszak április és június között van. 9 hónapos vemhesség után a nőstény megelli egyetlen 50 g súlyú kölykét. A vadonban átlagosan 15 évig él, míg fogságban lényegesen tovább – átlagosan 21, legfeljebb 22 évig.

A játék témájának bevezetőjeként talán legjobb, ha a Szellemlovas társasjátékbolt idevágó [oldaláról](#) idézünk:

“A játékosok egy gyümölcsstermesztő családként felismerték, hogy a gyümölcsdenevérek – akiket egykor megvetettek és vadásztak, mert egyszerű gyümölcsstolvajoknak hitték őket – valójában hihetetlenül hasznos jószágok. Bár az éjszaka aktív állatok továbbra is dézsmálják a fák gyümölcseit, a magokat is szétszórják az ország jelentős területén. Így segítenek a parlagon heverő területek újraerdősítésében, és – középtávon – javítják a betakarítást. Ez a felismerés a gyümölcsdenevérek és a gyümölcsstermesztők közötti szimbiózishoz vezetett. Az állatokat „háziállatként” tartják, hogy gyorsabban növelhessék velük a gyümölcsfarmok méretét. A magas fákat meghagyják amolyan ólnak a számmakra, így biztosítva menedéket, ahelyett, hogy a kevés húsukért vadásznának rájuk. Ha azonban sok a gyümölcsdenevér, sok helyre lesz szükség... Egyetlen, 150.000 gyümölcsdenevérből álló kolónia évente akár 2.000 hektárnyi területet is újra tud erdősíteni! Az ATIWA-ban egy kis közösséget fogsz fejleszteni az Atiwa Range közelében, ottont teremtve az új lakosok számára, ahol megosztod az újonnan szerzett tudásodat a bányászat negatív hatásairól és a gyümölcsdenevérek fontosságáról. Szerezz új földterületeket, foglalkozz az állatokkal és az erőforrásokkal, és virágoztasd fel a közösségedet. A repülőkutyák (a gyümölcsdenevérek gyakori neve) és a farm növekedése közötti tökéletes egyensúly a siker és így a győzelem kulcsa ebben a klasszikus munkáselhelyező játékban!”



kap 3 munkást és egy falukártyát, amit rögtön a táblája alá elhelyez. Erre mindenki rögtön rátesz egy családot ábrázoló tokent a saját táblájáról a kártya megfelelően jelölt részére, a kártyán lévő 8 szabad hely egyikére. A játékosrendnek megfelelően mindenki eltérően kap kezdéskor erőforrásokat, pl. egy denevérfigurát, vagy lehelyezheti vadállat vagy kecske figuráját a falujára stb.



A játék 7 fordulón keresztül zajlik, mindegyik fordulóban sor kerül 3 munkáselhelyezés fázisra, majd következik a maintenance, azaz a lefordíthatatlan, de talán leginkább forduló vége fázisnak nevezhető lépés, majd megyünk tovább a következő fordulóra.

A munkáselhelyezés során körönként egy-egy melóst lerakva szabadulunk meg a rendelkezésünkre álló háromtól, szóval jól meg kell gondolni, hogy mire szánjuk ezt a korlátozott erőforrást. Rakhatjuk akciólapkákra, amelyek rögtön vagy erőforrást adnak, vagy területkártyát/településkártyát vehetünk el értük. Az előbbi ingyen van, viszont nincs rajta családoknak építési hely, nem úgy, mint az utóbbiakon, viszont azokért fával és arannyal kell fizetni.

Nagyon érdekes az erőforrások megszerzése és elköltése. Gyakorlatilag 1 erőforrás, az arany viselkedik úgy, ahogy azt más játékokból megszoktuk: ha kapunk, akkor magunk elé vesszük, ha meg fizetünk vele, akkor visszatesszük a közös készletbe. Már a denevér sem pontosan így viselkedik, mert amikor kapjuk, el kell helyoznünk egy arra alkalmas részen a meglévő terület- vagy településkártyáinkon, amelyeket egy négyzethálós elrendezésben, tablóként építünk az erőforrásokat nyilvántartó táblánk alatt - bár annyiban megszokott a velük való gazdálkodás, hogy az azzal való fizetés során ezek visszakerülnek a közös készletbe. De az igazán meglepő a többi, a saját táblánkon tartott nyersanyagok sorsa. Ha – úgymond – kapunk, akkor leveszük azokat a tábláról, mindig balról jobbra haladva, és lerakjuk a terület- vagy településkártyáinkra; ha pedig elköltjük azokat, akkor visszatesszük őket, természetesen jobbról töltve fel az üres helyeket. Magyarul a saját táblánkon ezek állapota folyton változik egy forduló során, növekszik, csökken, elfogy, visszatöltődik, dinamikus alkalmazkodva az éppen aktuális játékbeli álláshoz.

A szabály

Elsőnek a közös játékkeret alakítjuk ki, úgy, hogy a nagy táblát középre rakjuk, rá véletlenszerűen akciólapkákat, illetve a tábla fölé területkártyákat, a tábla alá pedig településkártyákat. A szennyvezéstokeneket egy húzózsákba rakjuk, az aranyakat és a denevérfigurákat pedig a tábla mellé halmozzuk.

Jöhet a játékosok saját játékkere. Itt mindenki kap egy saját táblát, amit feltölt a megfelelő fa figurákkal és tokenekkel, azaz vadállatokkal, kecskével, gyümölcscsel, fával és családokkal, illetve mindenki



Amikor az egyik munkásunkat a körben leraktuk – azaz minden kör végén, tehát fordulónként háromszor –, mindenki kap egy opcionális gyümölcsdenevér akciót (mi csak Batman akciónak hívtuk). Ennek keretében a játékos 3 denevérét átrakhatja az éjszakakártyára, majd egy gyümölcsöt befizetve (visszarakva) elvehet egy facsemetét és lerakhatja azt az egyik terület- vagy településkártyájára – ez gyakorlatilag a fák sarjadását szimbolizálja.

kapunk újakat. Melósaink visszatérnek, a lent lévő és megmaradt terület- vagy településkártyákat eldobjuk, helyükre újakat húzunk, majd kezdődhet a munkáslehelyezés. És ez így megy még további 6 fordulón át.



Ha már nincs több munkása senkinek és mindenki megcsinálta az opcionális denevér akcióját is, jön a forduló vége fázis, azaz nagyrészt a jutalmak. Minden tanult család 1 aranyat kap (a családokat jelző token egyik oldala tanult, a másik tanulatlan, és igen, van olyan akció, amivel családokat lehet tanítani). Aztán minden tanulatlan család

után húzunk egy szennyezés tokent a zsákból, és amellet, hogy esetleg aranyat is adnak, mindenképpen le kell azokat raknunk a szennyezés oldalával felfelé a terület- vagy településkártyáink egy-egy helyére. Ezek a területek végleg elpusztulnak, a játék további részében használhatatlanná válnak. Magyarul nem voltunk elég körültekintőek, aranyat bányásztunk, és beszennyeztük a növények és az állatok életterét.

Utána megnézzük, hogy a terület- vagy településkártyáinkra lerakott erőforrások által felfedett helyeken milyen szám van: ennyi további gyümölcsöt és fát kell leraknunk a kártyáinkra, illetve ennyi denevért elhelyezni a kártyákon, sőt, most van itt az ideje, hogy az éjszakakártyán parkoltatott denevéreket is lerakjuk a terület- vagy településkártyáinkra.

Majd jön az etetés (ugye-ugye, lehet az *STONE AGE* vagy *SHOGUN*, esetleg *EDO*, a meeple-öknek enniük kell). Ehhez egy egyszerű matematikai műveletet végzünk el: a kecskesorból kivonjuk a családsor értékét, és megvan az élelemigény. Amit kielégíthetünk kecskével, vadállattal, gyümölcssel vagy arannyal, de még denevérral is. A játék óriás bendője mindent elfogad.

Most már tényleg nincs sok hátra, csak a sokasodás, azaz ha megadott számú erőforrásunk van, akkor

A játék

Először is a játék vége: megadott fordulósám után van vége, tehát más nem tudja kiváltani a befejezést és a pontozást. A pontozásban az alábbiakért kapunk GYP-t, amit egy pontszámító tömbön vezetünk:

- » aranyanként 1 pont
- » tablónkon lévő kártyáink pontértékei összeadva
- » saját táblánkon a felfedett erőforráshelyek által adott pontok
- » tanult családonként 1 pont
- » az első 10 kivételével minden denevér 1 pont
- » mínusz az etetésnél felmerült hiány (ezeket görgetjük a játék 7 fordulója során)

Huh, szóval a végére értünk a játék ismertetésének, de a játékelményről nem volt még szó. Nos, nem teljesen, de azért nagyrészt multiplayer solitaire. A saját kis mezőnket, erdőnket, falunkat, tablónkat építgetjük, és más nem nagyon szólhat bele, hogy hova mit rakunk le, melyik családot taníttassuk, hány denevért dobjunk ki és a többi. Az interakció a közös táblán zajlik, de mivel általában minden vágyott erőforrás elérhető több helyen is, maximum nem olyan kedvező kombinációban, végletes (és végzetes) kár akkor sem ér minket, ha valaki éppen elviszi előlünk az adott akcióhelyet. És persze vannak a végső menekülőútvonalak, azaz ha minden kötél szakad, hát lerakjuk a munkást és elviszünk valamit, ami pont nem kell annyira. Jó pár pontot adnak csak maguk a területkártyák és településkártyák is, de igazán sok pontot a családok letelepítése ad, hozzájuk viszont sok terület- és településkártya kell.



Az egész játék alatt oda-vissza mozognak az erőforrásaink a táblánkon, akár fordulón belül is többször, főleg ha ideszámítjuk, hogy a denevér akciókkal és a forduló végi fázis akcióival fák, denevérek, gyümölcsök, állatok változtatják állandóan a helyüket, viszont a tendencia egyértelmű: ahogy bővül a tablónk, egyre több minden fér el azokon a kártyákon, és így egyre üresebb a saját táblánk – ami jó. Jó, hiszen ebből (is) jön a pont. Már csak azt kell megtalálni, hogy hogyan lehet optimalizálni ezt a folyamatot, hogy a végén egy nagy tábló és egy üres tábla álljon előttünk. Ennek kitapasztalásához viszont több parti kell, ami viszont a magunk elé kitűzött kihívás és a tulajdonképpen a magunk ellen vívott harc miatt nem unalmas. Többen játszva sem, illetve egyedül sem, mivel van egyszemélyes változata is a játéknak (ez is azt mutatja, hogy mennyire szoliter ez a darab). De akárhogy is, a téma különlegessége, a grafika szépsége, a denevérfigurák cukisága miatt én kiválóra értékelem ezt a szerzeményt, és remélem, hogy hamarosan egy magyar kiadás hírének is örülhetünk.

Ui.: Hogy a játékelményt segítsük, magazinunkhoz most mellékletként csatoljuk a játék hivatalos cheat sheet-jének, játékossegédletének magyar fordítását. Használjátok egészséggel!

Hosszúnyelvű repülőkutya-formák (Carponycterinae)

A nagy denevéreknek ez az utolsó alcsaládja, amely Miller Ki-odontinae néven ismertet. A hosszúnyelvű repülőkutya-formák alcsaládja sem a fajok számát illetőleg, sem pedig egyéb tekintetben való jelentőség szempontjából nem mérkőzhetik az előbb tárgyalt alcsaláddal. Mint neve is elárulja, egyik nevezetes bélyege feltűnő hosszú nyelve, amelynek első harmada igen keskeny, s a nyelv hegyén hosszú, visszagörbülő pikkelyes szemölcsökkel fődött. Ezenkívül apró, az ínyből alig kiemelkedő zápfogai is jellemzik. A hosszú nyelv használata módjára nézve nincsenek közvetlen megfigyelések. De minthogy nyelvüket elég messzire ki tudják dugni az állatok, bátran következtethetünk arra, hogy a nedvdús gyümölcsök levének kinyalogatására való. A pikkelyes szemölcsök a gyümölcsbe vezető rés tágitására alkalmasak. A táplálék fölvetelének ezt a módját az apró zápfogak is valószínűvé teszik, mert hiszen ezek rágásra alig alkalmasak. Arcoruk is nagyon megnyúlt és erősen kihegyesedő.

A hosszúnyelvű repülőkutya, egyetlen nyugatafrikai faj kivételével, mind Elő- és Hátsó-Indiában, a Szunda-szigeteken, Ausztráliában, Új-Guineában és a Salamon-szigeteken élnek. Trouessart katalógusa (1904) szerint 7, Miller még újabb (1912) áttekintése szerint pedig 9 nemzetség tartozik ide. Megjegyzendő, hogy csaknem mindenik nemzetségbe csak egyetlen faj tartozik. Ez alól csupán a Carponycteris nemzetség kivétel.

forrás: Brehm: Állatok világa - EMLŐSÖK - I. alosztály: EGYHÜVELYŰEK (MONODELPHIA) - II. öregrend: PATÁS ÁLLATOK (Ungulata) - TIZENÖTÖDIK REND: Denevérek (Chiroptera) - ELSŐ ALREND: Nagy denevérek (Megachiroptera) - 1. család: Repülőkutya-félék (Pteropodidae) - 2. alcsalád: Hosszúnyelvű repülőkutya-formák (Carponycterinae)

drkiss



Tervező:
Uwe Rosenberg

Megjelenés:
2022

Kiadó:
Lookout Games

Kategória:
tablóépítő, munkáslehelyező

12+

1-4

30-120'



8+



2-4



60'

Monopolis

Nem tudom elhinni, hogy nem volt szándékos a névválasztás, hogy amikor elhangzik a szó, egészen a végéig azt lehessen hinni, hogy *MONOPOLY* lesz belőle – amire aztán rávágjuk, hogy isten ments, azzal sosem! Majd jön az „sz” hang, és rögtön más megvilágításba kerülnek a dolgok. Óriási szerencsére tényleg teljesen másba, azaz ez a játék, hála mindennek, ami szent egy gamer számára, csak neve első 8 betűjében azonos a nagy (és rossz) előddel, és így örömmel írunk róla.

Az igazi nagy elődök

PIERROT, a neves magyar játékszerző sok darabjáról írtunk már (*BARIKARÁM*, *IRÁNY A KINCSES SZIGET!*, *ROUNDFOREST*, *TÁRSASHÁZ*), és tavalyelőtt díjaztuk is *RUMINI: HAJÓNAPLÓ* című szerzeményét a *legjobb hazai játék kategóriában*. Bérelt helye van tehát oldalainkon, és természetesen tervezzük, hogy további kiadásait is ismertetjük.

A *MONOPOLIS* egy lapkalerakós, négyzethálós, város-építő játék. Ebben a mezőnyben nagyon erős a verseny, a BGG majdnem 2.000 *ilyen témájú játékot* tart nyilván, és ha csak a négyzet-hálós elrendezésű lapkalerakást veszem alapul, ezen a részterületen is olyan ellenfelekkel kell megküzdenie a magyar versenyzőnek, mint a legendás *GINGKOPOLIS*, a ritkaság *SPRAWLOPOLIS*, vagy az ebben a zsánerben megkerülhetetlen *QUADROPOLIS*. Egy újabb „polis” csatlakozott hát az illusztris társasághoz; nézzük, vajon befér-e az elit körbe.



Azt mondd meg nékem, hol lesz majd lakóhelyünk Maradunk itt, vagy egyszer majd továbbmegyünk?

Városépítő játék lévén valahonnan el kell indulni, és ez a „kályha” a kastély. Ez az a lapka, ami a játéktér közepére kerül, hogy innen a négy égtáj felé terjeszkedhessen a település. A lapka négy oldalához egy-egy igénylapkát húzunk a fekete húzózsákból; ezek a csúcsos lapkák

mondják meg, hogy az adott lapka melletti telekre milyen nyersanyagok befizetésével lehet házat építeni, azaz egy másik lapkát lerakni.

A szükséges erőforrásokat saját játékosablánkon vezetjük, ahol az egyes nyersanyagok és szerszámok, illetve munkaerő mind-mind egy 0-tól 5-ig tartó sávon kerül nyilvántartásra, egy saját színű kis korong jelölő mozgásával. Van még egy dzsóker erőforrás, Liza, a diszpécser, de ő nem valami modern Kőműves Kelemenné, szóval őt nem cement helyett keverjük a betonba, hanem a sztori szerint ő mindent el tud intézni, így ő (akinek max. 3-as az értéke) bármilyen hiányzó nyersanyag helyett bevethető. A pénzt is a saját táblánkon tartjuk nyilván, az *IRÁNY A KINCSES SZIGET!*-ből megszokott módon külön sávon a tízeseket és az egyeseket.

Mindenki 2 random nyersanyaggal és 5 pénzzel kezd, és körében 2 akciót hajt végre, amit 2 akció-típusból választhat, még hozzá szabadon kombinálva ezeket, tetszés szerint.

Az egyik lehetséges akció a vásárlás, amikor megadott pénzért vehetünk 1 lapot, amin nyersanyagok vannak. Ezek a kártyák két pakliban érkeznek, az egyik sárga, olcsóbb és kevesebb anyagot ad, a másik piros, drágább és



többet ad. Amint elvettünk egy lapot a piacról, ami a készletlapka alatt van, a maradó lapok balra tolódnak, egyre olcsóbbak lesznek, ahogy azt nagyon sok játékban megszoktuk már. A kártyának megfelelően kis korongjainkkal jelöljük a nyersanyagainkat a saját táblánkon, a kártyát pedig dobjuk.

A másik lehetséges akció persze az építés. Érdekes megoldás, hogy nem attól függ egy épület ára, hogy mit építünk, hanem hogy hová építem. Ezt – ahogy már írtuk – az dönti el, hogy a lehetséges építési helyeken, azaz a lent lévő lapkák szomszédjában milyen igénylapka van. Ezek többfélék lehetnek, így kérhetnek 3 vagy 4 azonos, részben azonos vagy eltérő nyersanyagot. A részletek ismeretése nélkül, az alapelv az, hogy minél jobban teljesíti a játékos az igényeket, annál szélesebb választékból választhat megépíthető épületet. Ezek ötfélék lehetnek, a legegyszerűbb parktól és lakónegyedtől az üzleti negyeden és munkaterületen keresztül a különleges épületekig. A megépítéskor a beadandó nyersanyagok sávján lejjebb hozom a jelölőmet, elveszem az épületlapkát, lerakom az igénylapka helyére, megkapom az igénylapkát is és a csúcsán jelölt jutalmat is, majd újabb igénylapkákat húzok a zsákból, most már az újonnan letett épület melletti még üres telkekre. Ja, és elveszek egy kis házikót a lapkámról,



lerakom a beépített helyre, tisztára, mint a [MOMBASÁ](#)ban, és megkapom az ezáltal felfedett jutalmat is, általában pénzt és dzsóker nyersanyagot, de az utolsó oszlopban már győzelmi pontot is.

A játékosok egymás után kerülnek sorra, és addig tart a játék, amíg valakinek elfogy az utolsó kis házikója a táblájáról. Utána pontozunk, azaz megkapjuk a megmaradt pénzünkért a pontokat, a saját táblánkon felfedett pontokat, az általunk épített épületek értékét, a legtöbb parkért 10 pontot, illetve egyes sorozatokért további pontokat.



Itt van a város, vagyunk lakói Maradunk itt, neve is van: Budapest

Nos, a játék végére kialakuló asztalkép nem igazán Budapestet idézi, de azért elég látványos, sőt, színpompás. A város terjeszkedésének megvannak a maga korlátai (nem úgy, mint sokszor Budapestnek), így 7x7 elemnél nem lehet nagyobb, vagyis a kastélytól 3–3 sornál nem mehet távolabb a város széle. A pontok között a mi tapasztalataink szerint elég kevés különbség szokott lenni, így minden kis pontszerzési lehetőséget meg kell ragadni, hogy valaki nyerjen.

A játék kivitelezésére nem lehet panasz, nekem személy szerint még tetszik is a dizájn, bár tény, hogy a borítógrafika megosztó lehet, hiszen harsány színekkel és optikai csalódáshoz közeli perspektívákkal dolgozik, de erről sem tudom elhinni, hogy nem szándékos. Az én nagy szívfájdalmam az, hogy az egyedi játékos táblánkon nem súlyosított a kis korongok helye, így előfordulhat, hogy egy rossz mozdulat vagy az asztal meglökése miatt elcsúsznak a jelölők, erre vigyázni kell. De persze tudom, egy ilyen megoldás annyival dobta volna meg a költségeket, hogy lehet, már nem a családi árkategóriába esne úgy a játék. Az ikonok jók, funkcionálisak, könnyen érthetőek, átláthatók, bár az tény, hogy amikor már szétterül a város, akkor sokkal többet ugrál a szemünk össze-vissza a játéktéren, hogy megtaláljuk – különösen az utolsó körben – azt a telket, amire még épp tudunk építkezni.

Sok apró mechanikai elemből épül fel a játék, ezek nagy része már ismert volt eddig is. Erőforrások vásárlása, majd elköltése – szinte mindenhol ezt találjuk. Egyre olcsóbbá váló nyersanyagok a piacon – standard megoldás. Építési költségek kifizetéséért további bónuszok – ez is ismerős. Városépítés, mint téma – már idéztük, hogy széles a paletta. Egymásra ható, egymást erősítő lapkák – ilyen is volt már máshol. Játékos tábláról levett



elemek, melyek új bónuszokat fednek fel – ez sem új invenció. Sorozatgyűjtés – alap. Ami talán új, az az építési helyek által igényelt, és nem az épületek által igényelt nyersanyag-kombináció. De mindez semmilyen értelemben nem kritika, hanem egy olyan megállapítás, miszerint az ismert elemeket vegyítve, kreatívan összedolgozva az egyveleg, a Mischung lehet jó – ahogy ez ebben az esetben is látható. Leszögezhetjük tehát, hogy a *MONOPOLIS* jó mélyre ásott és stabil, erős alapozásra építve, kellő szilárdságú szabályokkal építkezve egy tetszetős és működő építményt hozott létre, ami most már csak arra vár, hogy családok sora „költözzön bele”.

drkiss



COMPAYA

Tervező:
Pierrot

Megjelenés:
2022

Kiadó:
Compaya

Kategória:
lapkalerakós, sorozatgyűjtős

8+ 2-4 60'





8+



3-5



30-45'

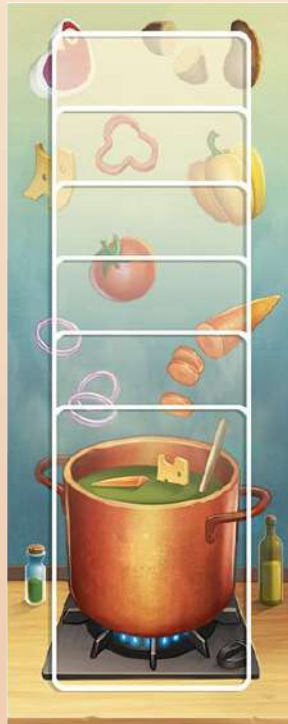
Pot Pourri

Egy híres ételkritikus járja a várost, és betér hozzánk is, az Olajos osztriga étterembe, hogy ezzel megadja az esélyt nekünk és legfeljebb négy szakács kollégánknak arra, hogy főzőtudományunkkal lenyűgözzük kényes ízlelőbimbóit. A játék nem babra, hanem csillagokra megy, hiszen aki a legtöbbet gyűjti azokból a játék végére, az lesz az Olajos osztriga főszakácsa. Csakhogy van egy kis gond: az étteremnek kevés a főzőedénye, ezért a kulináris élvezetek előállításában bizony kénytelen-kelletlen, de osztoznunk kell versenytársainkkal.

A főzőcskészás hálás témája a társasjátékok világának, szép számmal készülnek a főként a családokat vagy a fillerekre fogékony társaságokat célzó darabok a konyha világból. Nemrég mi is írtunk egyről a JEM hasábjain, és bár a [GULYÁS](#) felemás ízeket hagyott a szánkban, a *POT POURRI*hoz is szívesen leültünk.

Közös lábasnak túrós a fedele

A *POT POURRI* viszonylag kevés alkatrészrel (főként kártyákkal és néhány lapkával) dolgozik. A többi, hasonló témájú játékhoz képest eltérés és a mechanikák sava-borsát az adja, hogy a játékosok nem saját lábasban főznek, hanem mindig legfeljebb három edénybe pakolhatják az összetevőket, melyekből a menüsorokon látható ételeket próbálják elkészíteni. Ez önmagában nem egyedi megoldás, például az előbb említett *GULYÁS*ban



melyik edényben éppen mi fő. A legfontosabb döntési pontot ez fogja jelenteni a játékban: reménykedjek-e abban, hogy még tudok további összetevőket tenni az edénybe az általam éppen főzött étel összetevőiből? Vagy koncentrálok inkább egy másik lábasra, és abba próbáljak minél többet tenni az alkotóelemekből? Egyáltalán, hozzájutok-e még répához, hagymához, húshoz vagy bármi másához, ami szükséges valamelyik receptemhez, vagy jobban járok, ha bedobálom az edényekbe, azt ami nálam van, hátha ezzel a többieknek is keresztbe teszek?

A játékmenet valóban könnyed, családbarát, ahogy egy vidám közös főzőcskészász illik. Minden játékos 2 menülapkával indít, ezek lényegében egy-egy népszerű, adott típusú konyhára jellemző étel összetevőit tartalmazzák. Mindegyik ételhez változó számban és összetételben kellene az össze-

közös bográcsba dolgozzák bele az összetevőket az alkalmi főzőcskészők. Ám míg ott azt kell kitálcálni, milyen összetevők lehetnek már a bográcsban, addig a *POT POURRI*ban a szakácsok nyomon tudják követni azt,

tevék (kártyák reprezentálják az alapanyagokat), ezekből 4 kártya mindig nyílt. Egy edénybe legfeljebb 6 összetevő kerülhet, és tálalni (kiértékelni) is csak akkor lehet egy lábast, ha megtelt, azaz 6 összetevő került bele. Egy játékos három akció közül választhat





a körében. Húzhat 2 összetevőt vagy a 4 nyílt lapból, vagy a pakliból, vagy kombinálva a két forrást. Második akcióként főzhet, azaz 1 vagy 2 összetevőt bedobhat valamelyik edénybe a kettő közül, amelyiken nincs fedő. Ezt követően a fedőt átmozgatja valamelyik fazékra. A harmadik lehetőség, hogy recepteket cserél a menüsorából. Ez azért lehet fontos, mert könnyen előfordulhat, hogy a többiek buzgólkodása miatt alig van a lábasokban olyan összetevő, amiket az ő ételei előírnak. Így aztán a játékos dönthet úgy, hogy inkább új ételeket próbál megfőzni.

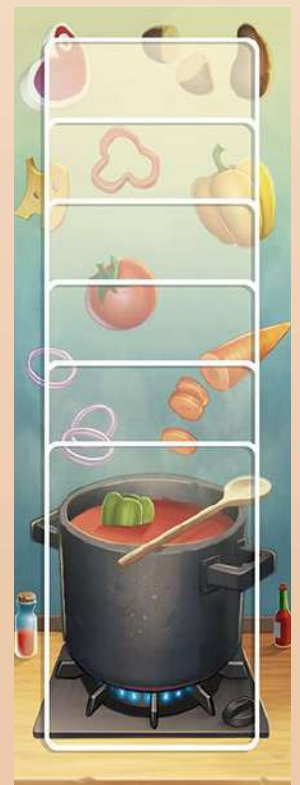
Ennyiből kitalálható, hogy minél több alapanyagot sikerül valakinek betenni egy-egy fazékba az éppen előtte lévő receptek összetevőiből, annál több pontot kap, amikor az edény 6 alapanyaggal megtelik. A főzést befejező játékos kap 1 pontot, majd ha legalább 2 összetevő benne van az edényben valamelyik receptjéből, akkor további pontokat gyűjt be. Ám tálaláskor nem csak a főzést befejező játékos, hanem a többi kukta- és szakácsjelölt is kiértékelheti aktuális receptjeit. Az ezek alapján kapott pontokat a játékosok a pontozótáblán a csillagjukkal lépik le.



De itt még nincs vége a játéknak, akarom mondani, a főzésnek. A pontozótáblán ugyanis egyes értékek csillaggal jelöltek. Az ilyen mezőn áthaladó játékos pedig megcserélheti a menülapkák sorrendjét a neki aktuálisan kedvező felállásra. A játék ugyanis a végén azokat is jutalmazza, akiknek egy adott jellegzetes konyhából a legtöbb receptet sikerült kifőzniük. Így például az az ügyes játékos, aki 3–4 receptet is megfőz az ázsiai régió ételeiből, jól jár, ha a menülapkákat úgy rendezi, hogy végül ezekre a receptekre kapja a legtöbb bónuszpontot. Persze nincs kizárva, hogy egy másik, szintén ügyes játékos addig kavargatja a lábasok tartalmát, hogy az olasz konyha népszerű fogásait szállítva pár körön belül átrendezi az állást, a neki tetsző módon. A játék végét az váltja ki, amikor valakinek sikerül – részben vagy egészben – a hatodik receptjét is teljesítenie.

■ Egészségünkre!

Biztos vagyok abban, hogy a fentiekből látni: gyorsan tanulható, egyszerű, de szórakoztató, egymással csak egészen kicsit kibabrálós játékról van szó a *POT POURRI* esetében. A szerencsefaktor nyilvánvalóan jelentős, hiszen az összetevők és a menükártyák véletlen sorrendben kerülnek elő, ám ettől még nem válik parttalaná a játékmenet. Az összetevők fajtája éppúgy véges számú, ahogy az ételek száma is, így nyilvánvalóan

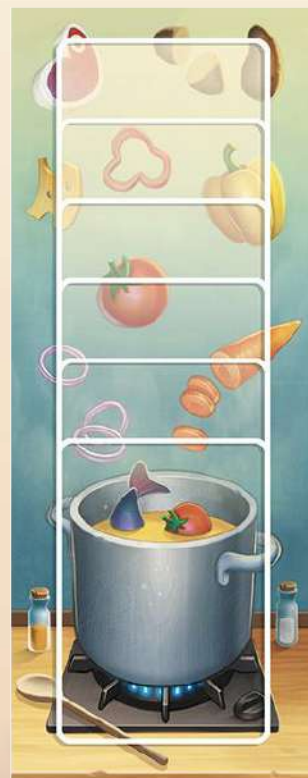




mindig lesz arra lehetőségünk, hogy alapanyagainkból valamennyit a fazékba dobva a receptünkhöz rendeljük azokat. Persze játéktársaink ugyanígy tesznek majd.

A *POT POURRI*-ban több alapmechanika sejlik fel a téma mögött. Ott van a memóriajátékokra emlékeztető megoldás a fedő áthelyezésével, vagyis az eredményesség érdekében meg kell jegyeznünk, éppen mi rotyog a fazékban, hiszen gyorsan változik, hogy a háromból éppen melyik az az egy, amelyiken a fedő van. De figyelni kell arra is, milyen konyha receptjeiből mennyit teljesítünk és milyen összetevőkkel. Ez a kollektógyűjtés olyan változata, melyben nem egyedül határozzuk meg szettjeink tartalmát, hanem abba játéktársaink is beleszólnak. S végül nem árt arra sem odafigyelni, mikor fejezzük be a főzést, hiszen minél többet játszunk, a szakácsverseny annál kielezettebb lesz, és annál nagyobb jelentősége van minden egyes pontnak a végző szakács-sorrend megállapításakor.

A *POT POURRI* kiadója 3–5 játékos részére ajánlja, 8 éves kortól, de véleményem szerint már ennél fiatalabb érdeklődőkkel is lehet próbát tenni vele. Mechanikai akadályai egyébként nincs annak, hogy akár ketten is leüljenek e mellé a nyelvfüggetlen játék mellé, bár az egyértelmű, hogy minél többen játsznak, annál izgalmasabb, és persze annál kiszámíthatatlanabb lesz. A játékmenet minden alkalommal teljesen azonos, ami nem is meglepő egy, a családi és a filler kategória határán egyensúlyozó játéktól. Azok a játékosok, akik tematikától függetlenül komoly és nagyívű stratégiák kidolgozásáról ábrándoznak társasjátékozás közben, messziről kerüljék el. De akik egy könnyebb, pergős szórakozásra vágnak, ne menjenek el mellette szó nélkül. Vélelmezhető, hogy ebben az elképesztő dömpingben évek múlva már nem fogunk emlékezni erre a játékra, ez azonban nem róható fel neki. Hiszen most sem akar többnek látszani annál, ami: egy kb. 30 perces jópofa főzőcskészésnek, kedves grafikai megoldásokkal, amik együtt persze garantáltan meghozzák az étvágyat nem csak a finomságokhoz, hanem a még több játékhoz is.



Shepard

PIATNIK

Pot Pourri

Tervező:
Florian Mayerhofer, Ananda Stimm

Megjelenés:
2022

Kiadó:
Piatnik

Kategória:
szettgyűjtős, memória

8+ **3-5** **30-45'**



10+

3-8

20-40'

Kulcskérdés

Nálunk a téli szünet a partijátékok időszaka. Egyébként is szeretjük őket, de a hosszú otthonlét alatt a kevésbé gyakorlott családtagokkal ezek, hamarabb előkerülnek, mint a hosszabb, gondolkodósabb darabok. Így aztán általában már karácsony előtt le vadászom az újdonságokat az otthoni készletbe, amelyhez tavaly is jó alkalomnak bizonyult a **TÁRSASJÁTÉKOK ÜNNEPE**. Ott tettem szert a **KULCSKÉRDÉS** játékra, és mivel leülni mellé nem volt lehetőségem, inkább impulzusvásárlásnak számított. Nos, kevés impulzusvásárlásom jön be ennyire! Megállíthatatlanul pörög a játék a klubban, otthon, sőt, több példány lett belőle azóta a baráti társaságban is. Tud még manapság partijáték újat mutatni? Nézzük!

Kulcsok, zárok, mágneses táblák

A külső elsőre semmi különlegeset nem mutat, attól eltekintve, hogy végre egy megfelelő kartonvastagsággal elkészített dobozzal van dolgunk. Élénk színek, funkcionális dizájn, kompakt méret, de körülbelül ennyi. Kinyitva azonban rögtön megakadt a szemem a játéktáblákon, amelyek tetején kulcsnyílások találhatók, és mágnessel nyitható a felső sáv. Nagyon látványos és profi megoldás, még akkor is, ha emiatt sérülékenyebb a játék, vigyázni kell a mágneszár kinyitásával és a kulcsok behelyezésével is. A játéktábla alsó sávja kissé kihúzható, ide kerülnek majd a szimbólumkártyák. Ezel a kinyitással viszont rengeteget szenvedtünk, nehezen válik el a játéktáblától, míg nem a lányom néhány post-it-el megoldotta a kérdést, füleket hozva létre a tartókon. A központi játéktáblát kiterítve nyolc kártya helyet találunk a pontozósáv

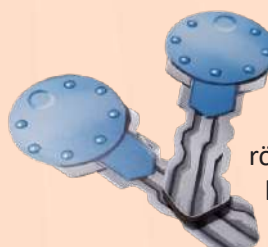


körül, ahová a személykártyákból kell felcsapnunk nyolc darabot.

Fontos, hogy mindenki ismerjen minden személyt, akik között vannak élő és történelmi híres emberek, filmes és rajzfilmes karakterek, mitológiai lények stb. Mi játszotunk már gyerekekkel is, ott különösen fontos, hogy olyan kártyák legyenek kint, amelyek számukra is ismerősek. A játék megengedi, hogy az elején lecseréljük a nem ismert karaktereket, vagy megbeszéljük, ki kicsoda. Szánjunk rá időt a megfelelő játékményért.



A játéktáblánk mellé megkapjuk a nyolc számozott kulcsunkat és tíz darab szimbólumkártyát, rajtuk négy-négy szimbólummal. Nagyon rövid előkészület után kezdetjük tehát a játékot.





Na, de ki vagyok én?

Maga a játékmenet rendkívül egyszerű, mégis nagyon szórakoztató. A forduló elején a mesterkulcsok közül minden játékos húz egyet, ami számmal jelöli, melyik az ő karaktere a nyolc felcsapott közül. Ha ezt a kulcsot behelyezzük a játéktáblánk legelső helyére, rögtön látjuk, milyen jól megoldották a készítőik, hogy a kulcs látszódjon, a rajta lévő szám viszont majd csak akkor, amikor kinyitjuk a felső mágneses sávot. Ha megbarátkoztunk a nekünk rendelt személlyel, jön a játék nehezebb része. A nálunk lévő negyven szimbólumból maximum három felhasználásával meg kell jelenítenünk a személyt a többieknek úgy, hogy minél többen kitalálják, ki ő. Ehhez a szimbólumkártyát tehetjük a táblánk zöld, jobb oldalára, megmutatva ezzel valami olyasmit, ami jellemző a karakterre; vagy csúsztatjuk a táblánk piros, bal oldalába, hogy azt jelenítsük meg a partnereinknek, ami nem jellemző rá. Igen, nehéznek hangzik, és néha nehéz is csupán három szimbólum-

mal bemutatni egy szereplőt. A játékot játszva mégis azt tapasztaljuk, hogy zseniális, okos és vicces ötletek születnek. Ha megvagyunk a megjelenítéssel, elkezdünk egyesével körbe adni minden táblát; azaz minden játékos tippel mindenki más karakterére. Ehhez alaposan szemügyre kell vennünk a mellettünk ülőtől kapott játéktáblát, majd a központi táblát a felcsapott személyekkel. Ha úgy érezzük, jó nyomon vagyunk, titokban kiválasztjuk a számozott kulcsaink közül azt, amelyik száma megegyezik a tippelt karakterével, és a mesterkulcs mellé szintén számmal felfelé behelyezzük. A szám itt is csak nyitáskor látszódik majd. Már adhatjuk is tovább a táblát és várhatjuk a következőt. Addig tippelünk a kulcsainkkal, amíg a saját feladványunkat vissza nem kapjuk. Ekkor érkezik el a már sokat emlegetett mágneses sáv kinyitása, azaz minden játékos megmutatja, melyik személy volt és hány játékos tette be azt a számú kulcsot a táblájába, ami az ő karakterét jelöli; tehát hányan találták ki, ki is ő. Pontosan annyi pontot fog kapni, ahányan eltalálták, illetve a helyesen tippelők is gazdagodnak egy-egy ponttal.



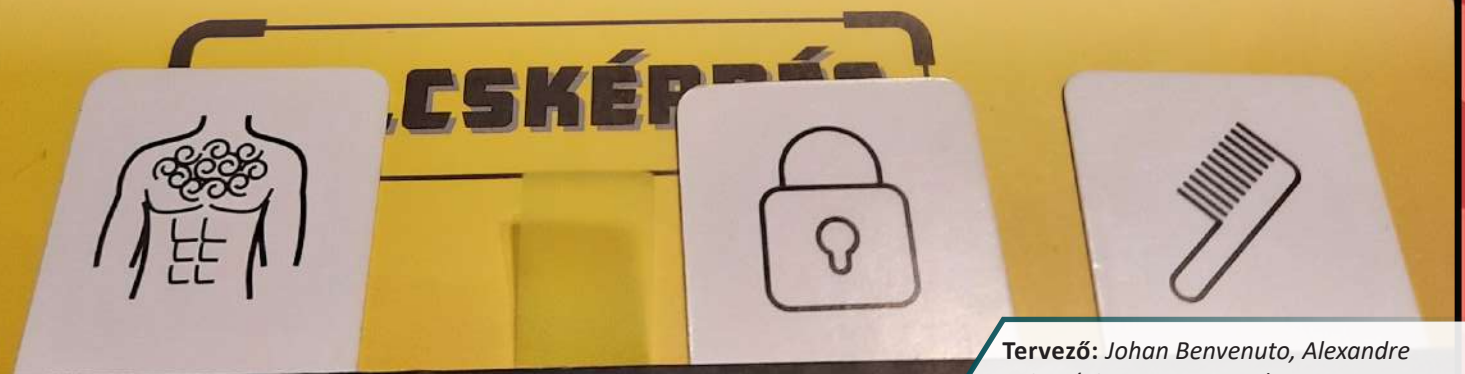
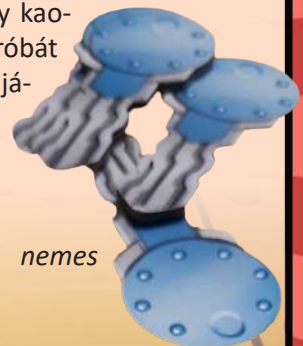
És ki vagy te?

A játék négy forduló után ér véget. Minden fordulóra új karaktereket kapunk és új mesterkulcsot húzunk. Felhasznált szimbólumkártyáinkat azonban nem kapjuk vissza, és nem is húzhatunk helyettük újat, így azok meglehetősen gyors ütemben fogynak, egyre nagyobb kihívás elé állítva bennünket már a harmadik, negyedik forduló tájékán. Szerencsére a többiek is hasonló cipőben járnak, hacsak nem volt olyan szerencsénk, hogy egyetlen ábrával meg tudtak jeleníteni egy-két személyt. Én például különösen örültem, amikor Michael Jacksont kellett kitaláltatnom, és volt nálam hozzá egy fekete klap. Persze nincs ez mindig így. Pont ezért gondolkodtató és pont ezért vicces ez a játék. Sok jó és egyéni ötletre van hozzá szükség. Ráadásul az újrajátszhatósága is remek emiatt.



Van kulcs a sikerhez is?

Én azt gondolom, hogy igen, van kulcs a sikerhez, és a *KULCSKÉRDÉS* alkotói ezt meg is találták. Szerintem zseniális partijátékot alkottak, amely a partijátékok közül ugyan az okosabbak közé tartozik, mégis rendkívül szórakoztató és vicces tudott maradni. Néha magunk is meglepődünk a fejünkől kipattanó ötleteken egy-egy szimbólumot meglátva, vagy a többiek csavaros gondolkodásmódján. A gondolkodás mellett mégis viszonylag gyorsan pörgő játékmenettel találkozunk, kivéve, ha valaki túl sokat töri a fejét egy-egy megoldáson; bár ezt lehetetlen kivédeni minden játékban. Nem az a kifejezetten nevetős játék tehát, inkább az okos, értelmes, de szórakoztató partijátékok közé sorolnám. Nekem ezek sokkal jobban tetszenek egyébként. Ha ti is szerettek az okos partijátékokat, amelyeket nyolc fővel is lehet játszani, mégsem lesz túl hosszú vagy kaotikus a játékmenetük, tegyetek egy próbát a *KULCSKÉRDÉS*szel is. Biztosan nem bánjátok meg, tartalmaz élménnyel gazdagodtok, és garantált, hogy újra és újra előkerül.



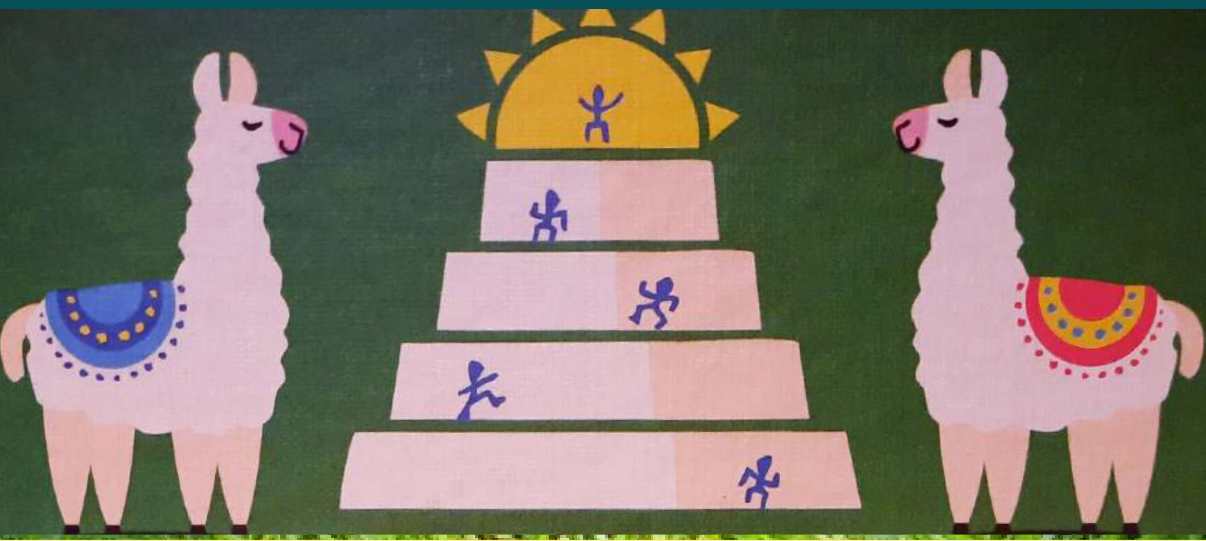
Tervező: Johan Benvenuto, Alexandre Droit, Kévin Jost, Bertrand Roux

Megjelenés:
2022

Kiadó:
Funnyfox, Gémklub

Kategória:
asszociációs, dedukciós

10+ **3-8** **20-40'**



10+



2-4



45'

Lámák földje

Van kedvetek Dél-Amerikába látogatni és lámákat nevelni? A táj gyönyörű és vadregényes, nem mellesleg tele van lámával! Ám ennyi hegy és domb között gazdának lenni nem igazán egyszerű feladat. A lámák pedig meglehetősen válogatósak; van, amelyik szereti a krumplit vagy a kukoricát, de a csökönyösebb fajta csak a friss kakaóbabot hajlandó megenni. Terjesszétek ki birtokotokat a lehető legnagyobb területre vagy egészen szédítő magasságokba! Gyűjtsetek be minél több termést, hogy válogatós lámáitokat is jól tudjátok lakatni! Üzleteljete a falubeliekkel és vállaljatok el minél jövedelmezőbb megbízásokat, hogy ti legyetek a **LÁMÁK FÖLDJÉNEK** legtehetősebb gazdái!

Láma szeme, láma szeme...

Ebben a játékban lámáink szeme igazából nem sötétkék, de enélkül is nagyon cukik. A magyar kiadás doboza ráadásul más grafikát kapott az eredeti kiadáshoz képest, ami kicsivel talán tényleg szebb lett, de maradjunk annyiban, hogy ezt a játékot nem a doboza adja majd el. Ha azonban kinyitjuk, rögtön beleszeretünk a millió apró, fából készült fehér lámafigurába, sőt, ha matricaívét is kaptunk a játékhoz, fél napig matricázhatjuk is őket különböző színűre.

A játéktáblák és a poliomino elemek is – csak hogy legyünk helyesek – megfelelő minőségűek. Szép grafikával, kifejezetten vastag kartonból készültek öt féle alakzatban. Igen, a **LÁMÁK FÖLDJE** is a tetrisz alapjait használja, amely oly sikeres mechanika számos társasjátékban. Olyannyira sikeres, hogy néha már elcsépeltnék is éreznük, de azt kell mondjam, **PHIL WALKER-HARDING** jó érzékkel nyúl ezekhez a játékokhoz, hiszen nem ez az első sikere ezzel a mechanikával, elég csak a **GINGERBREAD HOUSE**-ra vagy a **BÄRENPARK**-ra gondolnunk, mely cikkünk óta magyar megjelenést is kapott. A **LÁMÁK FÖLDJE** is hozza vajon az elvárásokat? Külsőre mindenképp, de belsőre?



Az előkészülettel meglehetősen hosszasan kell szöszölnünk, bár nem érjük el azért a **MEDVEPARK** setup idejét még. Itt ugyanis nincsenek egyesével válogatandó lapkák, az elemeket fajtájuk szerint kell külön kupacokba rendeznünk.

A láma célkártyákat azonban játékoszámnak megfelelően húzzuk ki, majd csökkenő sorrendbe is rendezzük őket. Kapunk még hét egyéb célkártyát, és a falusi pakliból is felcsapunk ötöt. Itt jövünk rá, hogy a játék kis doboza ellenére viszonylag nagy helyet foglal el, és nem lesz elég hozzá az asztalunk. Pedig még nem is építkeztünk. A kapott játéktáblánk ugyan mindössze tizenhat négyzetnyi helyet foglal, de a játék végére ez bizony jóval nagyobb lesz. Nyersanyagaink a korábban már említett krumpli, kukorica és kakaó, illetve a pénz, melyből két érmét kifizetve bármelyik nyersanyagot megvásárolhatjuk majd.

Ha az előkészületet letudtuk, a játékmenet már jóval gyorsabb tempót ígér. A körünkben el kell vennünk egy lapkát bármelyik kupac tetejéről és lehelyezni a birtokunkra. Ha ezt megtettük és megkaptuk a lehelyezés jutalmát, megetethetünk egy lámát,

azaz kifizetve a kért nyersanyagot magunkhoz vehetjük az érintett pakli legmagasabb értékű lámakártyáját. Igen, ezzel a lappal jár együtt a cucci lámafigura is, de róla kicsit később ejtenék szót; először nézzük meg, hogyan helyezhetjük le a megszerzett birtoklapkát.



Legalább egy, már lehelyezett birtoklapkával élszomszédosan közvetlenül az asztalra. A játékszabály ezt hívja terjeszkedésnek, tulajdonképpen ezzel alapozzuk meg birtokunk későbbi termelését. Ilyenkor nem történik termelés, azonban négy jelölőnk közül az egyiket ráhelyezhetjük valamelyik célkártyára, kijelölve ezzel magunknak egy játék végi pontozandó tételt minél

hamarabb, hiszen a következő játékos ugyanezt már kevesebb pontért vállalhatja. Ezek a jelölők egy újabb akcióval áthelyezhetőek egyébként, a lényeg, hogy a parti végén jó helyen legyenek. Négy különböző lapra kell tennünk őket, amelyek vonatkozhatnak a megszerzett lámakártyáink vagy falusi kártyáink számára, pénzünk mennyiségére és a lehelyezett lámafiguráink helyzetére is.

Birtokunk egy magasabb szintjére is tehetünk elemet. Ilyenkor építkezünk. Arra kell figyelni, hogy a lapka nem kerülhet ugyanolyan alakzatra és nem lóghat le. Minden négyzete alatt lennie kell másik földlapkának, vagy legalább a kapott három alapzatunk egyikének, amelyek épp azt a célt szolgálják, hogy kitöltsük ezeket a lyukakat. Ilyenkor – jó esetben – mindig takarunk le a területekre nyomtatott nyersanyagokból, pénzérmékből is. Most történik a termelés, azaz a letakart mennyiségeket megkapjuk a központi készletből. Ha egy falut fedünk le, magunkhoz vehetünk a kínálatból egy falusi kártyát is. A játék motorépítő részét jelentik ezek a kis falusiak, ugyanis segítségükkel juthatunk olyan játék közbeni képességekhez, amelyekkel több nyersanyagot

vagy jobb cserelehetőséget kapunk az eredeti szabályokhoz képest. A falusiak körönként egyszer használhatóak, de akár mindegyikük, ezért egymással egészen jól kombinálhatók, és klassz „motor” építhető belőlük.



Ha építkezünk vagy terjeszkedtünk és használtuk a falusi kártyáinkat is, jöhet a lámák etetése. Körönként egy állatot vehetünk csak meg, amit azért érdemes, mert tíz nyersanyagnál úgysem tárolhatunk többet, és a megszerzhető kártyák pontértéke is egyre csökken. A lap mellé jár a lámafigura, amelyet birtokunk bármely szintjén lévő üres területre tehetünk, azaz nem lehet a négyzeten semmilyen nyomtatott nyersanyag stb. Lámánk olyan jól érzi magát új helyén, hogy onnan többet nem mozdul. Amellett tehát, hogy természetesen nagyon örülünk neki, később inkább útban lesz, hiszen arra a lapkára már nem fektethetünk újabb területet. Cserébe azonban ha jól terveztük meg állataink helyzetét, a játék végi célkártyák alapján egész sok pontot szerezhetnek nekünk.





A játék vége körülbelül 45 percen belül el is érkezik, amint kifogyott két lámapaklink a háromból, vagy már csak négy területlapka maradt a kínálatban. A pontozással is gyorsan végzünk, hiszen állatkártyáink tartalmazzák a pontértéket, a célkártyákat pedig egyesével sorban kiértékeljük. A játék tartalmaz

haladó célkártyákat is; ha már ismerjük a szabályokat, érdemes ezekkel is tenni egy próbát. Nyersanyagaink és pénzünk ér még pontot, és máris kihirdethetjük, ki a legsikeresebb gazda közöttünk. Azt mondják, a lámák ragaszkodó állatok, így mi is hamar megkedveltük a csapatban őket, és sűrűn tesszük asztalra a játékot a klubalkalmak során.

Az a szép, az a szép... De jó is?

Ahogy korábban már utaltam rá, a játék – legalábbis a dobozát tekintve – nem túl szép. A minősége viszont annál jobb, a kartonlapkák vastagsága megközelíti

a Kickstarter játékok anyagminőségét. És igen, a játék jó is. Szerintem. Nem egy világmegváltó darab, inkább könnyed családi játék, cuki lámákkal és egyszerű szabállyal, viszonylag gyors játékmennel. Tartalmaz annyi újdonságot, hogy a lapkalehelyező, poliomino játékok között helye és sikere legyen. Újoncokkal mindig sikerrel játszunk, de a tapasztalt játékosok is szívesen ülnek le mellé, találnak benne gondolkodni valót maguknak bőven. Ár-érték arányban is rendben van, jó szívvel ajánlom, ha könnyed családi játékot kerestek, amiben van némi csavar is; vagy ha szerettétek a tetriszt annak idején. Ki nem szerette? Na, ugye?

nemes

A láma a tevéfélék családjába tartozó, páros ujjú pártás állat, amely Dél-Amerikában honos, főleg Peru, Bolívia, Chile és Argentína területén. Házasítása már több ezer évvel ezelőtt elkezdődött. Nagy szemei és hosszú szempillája kedves tekintetet kölcsönöznek neki. Barátságos, ám meglehetősen csökönyös állat. Ha túl nehéznek találja a terhet, amit a hátára pakolnak, nemes egyszerűséggel nem mozdul. Amikor túl sokat tartózkodik emberek között, hajlamos az emberre is fajtársaként tekinteni, ekkor fordulhat elő az a bizonyos köpködés is, amiről híresek, vagy inkább hírhedtek. Húsa és gyapja hasznosítása mellett veszélyt jelző viselkedése miatt gyakran őrlámként is használják csordák, nyájak mellett a ragadozók előrejelzésére. Cukisága több társasjáték szerzőt is megihletett.



GÉMKLUB

Tervező:

Phil Walker-Harding

Megjelenés:

2021/2022

Kiadó:

Lookout Games/Gémklub

Kategória:

lapkalehelyező, poliomino

10+

2-4

45'

Lámák földje





A JEM magazin hűséges olvasói megszokhatták már, hogy a lap oldalain mindig újabb és újabb cikksorozatokat indítunk, amelynek egyes darbjait valamilyen közös jellemző köt össze. A mostani számban egy újabb sorozat hetvenhatodik darbját olvashatjátok, és reméljük, hogy a sorozat többi darbját 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.





14+

1-4

90-240'

Madeira

A portugál *WHAT'S YOUR GAME* kiadó nem tartozik a legismertebb kiadók közé, ami nem csoda, mivel még aktívabb időszakukban is csak évi egy-két játékot adtak ki, most pedig már évek óta nem is adtak ki játékot. Pedig van köztük több jól sikerült darab is, amelyekről már mi is írtunk pl. a *ZANGOU (JEM MAGAZIN 79. SZÁM)* vagy a *NIPPON (JEM MAGAZIN 72. SZÁM)*. Most, hogy világkörüli utunkban elérkeztünk Európába, itt a lehetőség, hogy egy újabb *WHAT'S YOUR GAME* játékkal, a *MADEIRA*-val ismerkedjünk meg.



Madeira gazdasága

Madeira szigetét hivatalosan a 15. század elején fedezték fel portugál tengerészek. Rengeteg fát vágta ki a hajóépítéshez, és az így nyert területen először búzát termesztettek mindenhol, majd a cukornád termesztése vált Madeira gazdasági alapjává. De amikor már Afrikából és Brazíliából érkezett a cukor nagy mennyiségben Európába, újból váltani kellett, így vált a híres madeirai bor a sziget legfontosabb gazdasági termékévé. A *MADEIRA* játékban a játékosok igyekeznek alkalmazkodni a változó gazdasági körülményekhez, az áruk termelése mellett fához jutni és hajókat építeni, amelyek segítségével más országokkal és gyarmatokkal tudnak kereskedni.

A játék öt fordulóig tart, és minden fordulóban a játékosoknak van 3-3 akciólapjuk, amelyekre kockákat elhelyezve tudnak végrehajtani akciókat, de emellett van lehetőség ún. kalózkocka elhelyezésére, amihez nincs szükség akciólapkára - igaz, ehhez le kell venni egy emberünket a városi őrségből. Ez a mechanizmus Madeiranak azt az

időszakát eleveníti fel, amikor angol és francia kalózkok rendszeresen fosztogattak a szigeten addig, míg a fővárost falakkal és erődítményekkel nem vették körbe. Nem kötelező minden akciót kihasználni, lehetőség van korábban is passzolni, így elméletileg egy körben egy játékos 0-6 akciót hajthat végre, de gyakorlatban azért mindenki 2-4 akciót hajt végre, minden körben.



A térképen Madeira területe három régióra van osztva és összesen 5 épület van elhelyezve rajtuk, ezeken az épületekben lehet akciókat végrehajtani. A régiók mellett van egy érték, amely azt a minimális kockaértéket jelzi, amely szükséges ahhoz, hogy egy kockát elhelyezhessünk az adott régióba. A játékban minden kocka hatoldalú, és mindegyiknek két 1-es, két 2-es és két 3-as értéke van. A játékos kenyeret költhet, hogy növelje a kocka értékét, amikor lerakja egy régióba. Továbbá kalózkockákat is lehet tenni az épületekre, de fontos szabály, hogy egy helyre maximum annyi kocka kerülhet, ahány játékos van, és ezek közül csak egy lehet kalózkocka.

Minden kör elején 4 karaktert rakunk fel az 5 épületre, és mindig az az épület marad ki, amelyik fordulóban éppen járunk, így tudjuk könnyedén nyomon követni a fordulók számát. A karakterekkel tudunk például hajókat építeni és azokkal árut szállítani, városba munkásokat küldeni és azok hasznát behajtani, céhek segítségét kérni. És akár van karakter, akár nincs az adott épületen mindenhol tudunk aratni, ha a régióban vannak munkásaink, így jutunk búzához, cukorhoz, szőlőhöz illetve fához, bár ez utóbbihoz jóval nehezebb hozzájutni, a fához való hozzáférést a játék korlátozza, azok megszerzésére egy sor külön szabály vonatkozik.

Madeira épületei

A karakter akciók után végigmegyünk az épületeken, és akiknek vannak ott akció lapkái, azok használhatják az adott épület tulajdonságát, pl. emberek mozgatását a városba és a régiókba, kenyérsütést stb. feltéve, hogy vannak embereink az adott régióban - mert ha nincsenek, akkor nem tudjuk az épület akcióit kihasználni - és természetesen az épület akcióinak erőssége függ a régióban lévő embereink számától. De még ez sem ilyen egyszerű, ugyanis költsége van az akció használatának és ha nem tudjuk kifizetni, nem csak az akció nem hajtjuk végre, hanem még kalózzelzót is kapunk, amik a játék végén negatív pontokat



érnek. Ráadásul a költséget akkor is ki kell fizetni, ha az akció nem akarjuk vagy nem tudjuk használni.

Minden körben van etetés, vagyis minden munkásunk, aki a táblán van kenyeret kér és kalózzelzót kapunk, ha nem tudunk eleget etetni. Az etetést segíti a szélmalom, amely segítségével meghatározott számú embert eleve meg tud etetni, vagyis hasonlóan működik, mint a [STONE AGE](#)-ben az élelmiszerraktár. Továbbá minden hajónk után kell fizetnünk egy-egy fát is és szintén kalózzelzót kapunk, ha ezt nem tudjuk teljesíteni.

A játék másik fontos eleme a céhek. Ezek a lapkák különböző férfiakat és nőket ábrázolnak a városban, amelyek-



hez egy akcióval jutunk hozzá és fával kell értük fizetni. Onnantól kezdve a játékos elé kerülnek és fel tudja őket használni (pl. kenyeret vagy fát adnak, hajókat vagy embereket tudsz pluszban mozgatni, kalózzelzőket dobhatsz el stb.), majd használat után meg kell fordítani őket, és nem használhatók újra, amíg különböző módon nem fordítjuk vissza. A céhek megszerzése, használata, visszafordítása gyakran fontos részét képezi a játéknak.



Végül a játék legfontosabb eleme a pontozás: az első, a harmadik és az ötödik forduló után van pontozás, amelynek alapja a koronalapkák, amelyekből egyet-egyedemki kap kezdésnél és amikor kockákat vesz el az akcióhoz, mindig egy újabbhoz jut. A játék során összesen hat lapkát szerzünk és mindegyiket lepontozzuk oly módon, hogy az első fordulóban kettőből egyet, a másodikban háromból kettőt és a harmadikban mind a három lapkánkat lepontozzuk, mivel a korábban lepontozott lapkákat el kell dobni. Pontokat lehet szerezni a különböző típusú céhekre, a gyarmatokon illetve a piacokon lévő hajók után, a királyságnak adományozott pénz után illetve a városokban lévő emberek után. A játék végén megnézzük kinek van a legtöbb kalózzelzője, és az első két helyezett pontokat veszít utánuk.



Madeira komplexitása

Ennyit szerettem volna nagy vonalakban ismertetni a *MADEIRA* szabályaiból, mivel ez egy nagyon összetett játék, mind a szabályait, mind a játék mechanizmusát tekintve. A *BGG*-n a komplexitás indexe 4.3-as az 5-ből, vagyis kifejezetten összetett játék a felhasználók szerint is, ezért a szabályok részletes bemutatása nem is lehetséges egy cikkben.

A *MADEIRA* egy olyan játék, amely tele van döntéshozattal, és amely gondos erőforrás-gazdálkodást igényel, mivel szinte mindig többféle erőforrásra van szükség, mint például pénzre, kenyérre és fára. Sok döntést hozunk a játékban és valahogy úgy tűnik, mindegyiknek fontos szerepe van, éppen ezért nagyon agyalós a játék, magas az AP veszély, vagyis, hogy valaki túl sokat gondolkodik. Nem történik olyan, hogy egy akcióval hirtelen megugrik a pontszámod, minden ponthoz apró lépésekkel tudsz hozzájutni, minden lépés egy téglá elhelyezését jelenti egy nagyobb falban, és a fal stabilitása attól függ, hogy a legtöbb téglá jól van-e elhelyezve. A pontozás pedig ennek az erőfeszítésnek a csúcspontja.



Madeira kockái

Bár elsőre úgy gondolja az ember, hogy azt a kockahalmot érdemes elvinni (annyi három kockából álló kockacsoport van ahány játékos játszik) amelyben a legmagasabb értékek vannak, mivel a kisebb értékeket kenyérrel kell kipótolni, miközben azokra szükségünk van az etetésnél. De a kocka elvétellel egyben pontozó lapkához is jutunk (amelyek akár 15-20 pontot is érhetnek), ami a játék lényege, így lehet, hogy megéri egy korai passzolással biztosítani azt, hogy a következő körben mi válasszunk először kockákat és így pontozó lapkát is.

Nincs közvetlen kiszűrési lehetőség a több játékosal, mégis sok az interakció, egyrészt az akcióhelyek elfoglalása, kalózkockák felhasználása miatt; másrészt a kolóniák, kereskedelmi helyek elfoglalása illetve a városi többség kialakításánál, és ehhez adódik az, hogy folyamatosan figyelni kell, kinek mennyi kalózzelzője van. Egyébként nem kell félni a kalózzelzőtől, szinte lehetetlen, hogy ne sze-

rezzen az ember a játék során több kalózzel is, viszont szerencsére több módon is meg lehet tőlük szabadulni a játék végéig. Mondjuk durva, hogy ha neked egy kalózzel maradsz a játék végén a többieknek meg semmi, akkor 16 pontot veszíthetsz egyetlen kalózzel miatt. Durva, de előfordulhat.

A korona lapkák és céh lapkák véletlenszerű elhelyezése, a kockaértékek és a karakterek fordulónkénti véletlenszerű kihelyezése miatt a játék újrajátszhatósági faktora elég jó. Ráadásul mivel ez egy nagyon összetett játék, hosszú játékidővel, ez nem az a játék amit agyon tudsz játszani. Már két fővel is elérheti a két órát a játékidő, 3-4 fővel ez hatványozottan igaz, bár gyakorlottabb játékosokkal elég játékosonként 45 percet számolni, de még ez sem rövid játékidő. A játék jól működik két fővel is, de a városokért és a céhekért történő verseny igazából 3-4 főnél válik nagyon izgalmassá, viszont ennyi főnél a sok döntés miatt jelentősen elhúzódhat a játékidő.

Összességében a *MADEIRA* egy kiváló és kihívásokkal teli euro. Önmagában egyik játékmechanika sem bonyolult, de bőven van mit egyensúlyozni és dönteni. Az első játék során a választási lehetőségek valószínűleg kissé zavarba ejtőnek tűnnek, a szabálykönyvet is többször kell bújni, de ez minden olyan játéknál így van, amelynek mélysége van és sok benne a választási lehetőség. Az alkatrészek jó minőségűek, a tábla egyértelmű ikonográfiájával nagy segítséget ad a játékban való eligazodáshoz, tehát kivételében nem kiemelkedő, de nincs minőségbeli probléma sem.

Nem nehéz megmondani kinek ajánlom a *MADEIRA*-t: azoknak a tapasztalt játékosoknak, akik szeretik az összetett, agyalós, euro típusú játékokat.

maat

Az atlanti-óceáni Madeira szigetecsoport Portugália része, de úgynevezett autonóm régióként. Madeira 1077 kilométerre fekszik a szárazföldi Portugáliától, délnyugati irányba, kb. a marokkói Casablanca magasságában. 801 négyzetkilométer nagyságú. (A legkisebb magyar vármegye, Komárom-Esztergom is majdnem háromszor nagyobb).

Már az ókori rómaiak is ismerték a lakatlan szigetet, de érdekes módon sosem telepedett rajta le senki. 1418-ban portugál tengerészek kötnek ki Porto Santón és Madeira Machico előtti öbölben, és ezzel kezdetét veszi a sziget portugál birtokbavétele. Ez időkből kerül - állítólag Tengerész Henrik által - az első malvázia szőlővessző Krétáról a szigetre. A sziget fő funkciója sokáig a brazil gyarmatokra tartó hajók ellátó helye volt, kiegészülve a banán, cukornád és bortermelelssel.

A sziget éghajlati sajátosságai rendkívül buja vegetációt hoztak létre, a szubtrópusi óceánparton minden hónapban virágzik valami. A sziget klímája ideális az orchideák és broméliák számára, amelyek szabadon is tenyésznek, de jelentős orchidea kerteket is hoztak létre az elmúlt századokban.

Madeira a nyugalom szigete, az emberek nem sietnek sehova sem, elég stresszmentes életet élnek, és egyöntetűen rajonganak a sziget legismertebb szülöttjéért, Cristiano Ronaldoért, akiről el is nevezték a sziget repülőterét.

http://www.miri.hu/index.php?ow_page_number=279


Tervező: Nuno Bizarro Sentieiro,
Paulo Soledade

Megjelenés:
2013

Kiadó:
What's your game?

Kategória:
munkáslehelyező, kockalehelyező

 14+

 1-4

 90-240'



8+



2-4



30-60'

Boldog kicsi dinók - Mosolyogj, mindjárt vége!

Harc a túlélésért

A játék során 4 db kicsi dinóval van lehetőségünk játszani, melyekhez tartozik 1-1 játékos tábla és figura. A játékos táblákon megtekinthető egy rajz a dinóról, a menekülési útvonal, amin a pontjainkat gyűjtjük, illetve a karakterhez tartozó egyedi tulajdonság. A dobozban ezen felül még kártyalapok találhatóak, melyeket két pakliba csoportosítunk. A sötét színű lapok lesznek a katasztrófalapok, a világos színűek pedig az egyéb lapok, amikből a húzó-/dobópaklit és a kézben tartott lapokat kapjuk.

A játékosoknak a körök elején mindig 5 db lap kell, hogy legyen a kezében; ha a köre végén

kevesebb van, akkor annyi lapot kell húznia, hogy feltöltse a kézkártyáit ötre. A forduló elején az egyik játékos felfordítja a katasztrófalapok legfelső lapját, majd minden játékosnak választania kell egy pontkártyát a kezéből. Ha a játékos meghozta a döntését, akkor a kiválasztott lapot lefordítva az asztalra teszi, ezzel jelezve a játékosoknak, hogy ő készen áll összemérni az erejét a többi dinoszaurusszal. Ha minden játékos tett le lapot, akkor közösen felfordítják a letett lapokat, így kezdetét veszi a pontozás szakasza. Az a játékos, aki a legmagasabb értékű lapot tette, megnyerte az adott fordulót, és a pontértéknek megfelelő számot előre léphet a menekülési útvonalán. A legalacsonyabb értékű lapot tett játékos megkapja a forduló elején felfordított katasztrófalapját, amit a katasztrófaövezetébe kell tennie.





METEORIT!

Ez a kártya bármilyen típusú katasztrófkártyának számíthat.



CÁPA LÁBAKKAL

Csak egy átlagos nap, rettegve menekülsz egy ROHADT SZARAZFÖLDI CÁPA elől.



A SZOMORÚ IGAZSÁG

Egész éjszaka ébren vagy, és azon gondolkodol, mekkora csalódás vagy.



ÚJ TÖRZSHELY

Ha egy fa rád dől az erdőben és nincs a közelében senki, hogy megmentsen, itt fogod tölteni hátralévő napjaid?

Mit is kell tudni a katasztrófalapokról? A játékban összesen három típus kerül megkülönböztetésre, a természeti, az állati és az érzelmi katasztrófa, s természetesen található egy dzsóker lap is, egy úgynevezett Meteorit!, ami egyszerre, mind a három szimbólumot magán viseli.

Ha egy játékos összegyűjt három azonos vagy három különböző katasztrófalapot, azonnal kiesik a játékból, sajnálatos módon a dinója nem tudta elviselni az élet változó körülményeit, és elpusztult.

Az a játékos nyeri a játékot, aki a dinóját sikeresen kimenekíti a menekülési útvonalon, vagy ha övé az egyetlen dinoszaurusz, ami túléli az őt érő hatásokat, és a többiekkel ellentétben nem pusztul ki.

Ez egy partijáték, aminek legfőbb eleme a humor kellene, hogy legyen, azonban a doboz csak nyomokban tartalmaz ilyen elemeket. A dinók nyomorúságos viszonyosságoknak vannak kitéve, sorscsapás után sorscsapás következik. A jókedvet és a party hangulatot a lapok megszerzése ellen folytatott harc kellene, hogy adja, a szórakoztató csatározás, az egymással való kiszúrás lehetősége azonban nagyon kezdetleges és erőtlensé.

Másik erős jellemvonásának a cukiságfaktort emelném ki, ami lényegesen erősebben jelenik meg, mint a humor. A katasztrófalapok tényleg arányosan vannak megrajzolva, a rajtuk lévő leírások keserű poénokat tartalmaznak és kreativitásról árulkodnak. A világos színű lapokról azonban ez nem

Mentális katasztrófa - Partijáték tragédia - Költségvetési sorscsapás

Ha szereted ezt a játékot, akkor nem javaslom, hogy elolvasd a negatív hangvételű véleményemet a játékról, még véletlenül sem szeretném elvenni a kedvedet ettől a kis apróságtól.

Ha viszont egy olyan személy vagy, aki egy szórakoztató parti játékot keres, akkor ezt a részt neked találták ki, ugyanis itt megtudod, hogy miért ne ezt a játékot válaszd.





FELÜLTETVE

A randipartnered felültetett. „Biztos csak meghalt” – mondd magadnak, miközben a könnyeiddel sózod a vacsorádat.

mondható el, a grafikai elemek ismétlődnek, az akciólapok hatásai egyszerűek és nem lehet őket megakadályozni.

A játéknak nincsen mélysége, sőt, szerintem a játékosoknak is minimális ráhatása van arra, hogy mi történik. Nagyon erősen visszaköszön a szerencsefaktor.



Tervezni egyszerűen kár, úgyhogy csak lesz, ami lesz, akár csukott szemmel is pakolgathatnánk a lapokat. Mindegyik lap ugyanannyiszor fordul elő az erősségétől és a képességétől függetlenül, így a forduló vége mindig nagyon egyszerűen kiszámítható: 50–50%, vagy bejön, vagy nem. A játékosok érdemi kockázatot a döntéseikkel nem vállalnak, egyszerűen körről-körre all-in-t kell rakni, nincs értelme tartalékolni vagy trükközni.

Az *UNSTABLE GAMES*-nek több jó játéka is van, a *BOLDOG KICSI DINÓK* viszont nem tartozik közéjük. Véleményem szerint ez a játéksorozat fekete báránya: nem lett szórakoztató, nem lett vicces, kimondottan nem is aranyos, és ezek együttes kombinációja senkit nem tesz boldoggá. De legalább az alcím találó lett: *MOSOLYOGJ, MINDJÁRT VÉGE!*

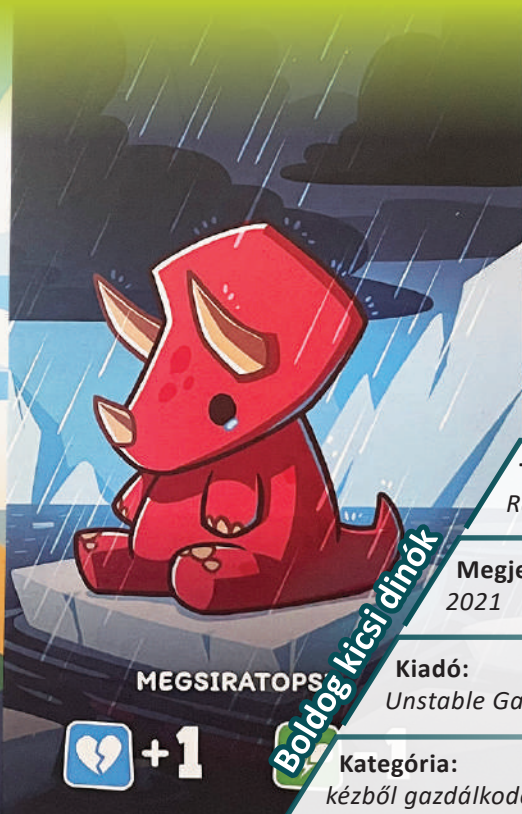


DÉLUTÁNI SÉTA
Mégmászol egy évezredek óta szunnyadó vulkánt. Kítör.

Mona



BALSZERENCSES GÉMKLUB



MEGSIRATOPS



Tervező:
Ramy Badie

Megjelenés:
2021

Kiadó:
Unstable Games/ Gémklub

Kategória:
kézből gazdálkodós, szerencsekísértős





18+

3-6

5-15'



Fogda szappant!

Kezdeként tisztáznunk kell, hogy a **FOGDA SZAPPANT!** a témája miatt korhatáros, és nem a komplexitása miatt szerepel a 18+ jelzés a dobozon. A játék az amerikai börtönök világának vélt és valós életképeit parodizálja, pontosabban inkább gúnyt űz ezekből. Csak néhány téma az illusztrációk közül a teljesség igénye nélkül: erőszak, nemi erőszak, hatalommal való visszaélés, szerhasználat. A karikatúrisztikus képek nyersegek, elnagyoltak, de csak néhány számít valóban korhatáros tartalomnak, ezek a cikkben természetesen nem szerepelnek. Aki tudja magáról, hogy nincs gyomra a fekete humorhoz, az jó eséllyel diszkomfortot fog érezni ezeket a kártyákat kézben tartva. Így már a cikk elején leszögezhetjük, hogy a játék csak azoknak való, akiket tényleg nem zavar a homoerotikus, tudatosan provokatív téma.

Mielőtt bemutatnám, hogy milyen játék lapul a tolakodó kulcsin alatt, hadd adjam meg a játéknak, ami jár: mint termék, pazar minőséget képvisel. A doboz masszív, és nem is hazudik magáról, a hátulján található ajánló nyíltan vállalja, hogy ez "egy borzasztóan sötét humorú kártyajáték". Ez tulajdonképpen dicséretes is lehetne, bár úgy sejtem, ez inkább marketing stratégia, semmint lelkiismeretes transzparencia.

Amikor először nyitottam ki a dobozt, hangosan felnevettem, a dobozbelső ugyanis egy zuhanytálcát ábrázol, benne pedig egy kisebb, szappanméretű dobozban vannak a kártyák. Szerintem ez mindentől függetlenül egy jó poén, a na-



gyobb dobozt igazából otthon is hagyhatjuk, hiszen a szabály is ráfért egy lapra, így a kisebb dobozban mindent

magunkkal tudunk vinni. A kártyák viszonylag jó minőségűek, nem kiáltanak kártyavédőért, és a vibrá-

ló színvilág hozza a kötelező partijáték hangulatot. A kártyák mindegyikén találunk vicceskedő, tematikus megjegyzéseket, ezek elég apróbetűsek és mechanikailag nem is tesznek hozzá a játékhoz, a legtöbb véleményem szerint inkább bugyuta, mint humoros.

A játékmenet végtelesen egyszerű: a körében mindenki köteles egy és csakis egy lapot kijátszani a kezéből,



FORRÓDRÓT
ADJ ÁT 1 VAGY 2 KÁRTYÁT A KEZEDBŐL EGY ÁLTALAD VÁLASZTOTT MÁSIK JÁTÉKOSNAK!

Foglalj helyet kértek a szőp. új lámpám mellett: és beszéljék át a legfrissebb törvénybe ütköző bevételeidre!



BESÚGÓ
ADJ ÁT 1 KÁRTYÁT A KEZEDBŐL EGY MÁSIK JÁTÉKOSNAK!

Nem mordok el semmit! Viszooom...





majd végrehajtani az azon szereplő utasításokat. A pakliban összesen 7 szappanlap található, ha ezeket valaki "leejti", tehát kijátssza, akkor kiesik, a játék véget ér, a többiek pedig mind nyernek. Ezeket a szappanlapokat csak akkor lehet kijátszani, ha már nincs más lap a kezünkben vagy nem tudunk mást kijátszani. Az alapmotívumon felül a játék többnyire ismert megoldásokat használ: lapokat húzathatunk egymással a pakliból, kézben tartott lapokat cserélhetünk vakon és nyíltan, újrakeverhetjük a paklit és visszahívhatjuk azokat a játékosokat, akik "szabadok", tehát már kijátszották minden lapjukat a kezükből anélkül, hogy leejtették volna a szappant.

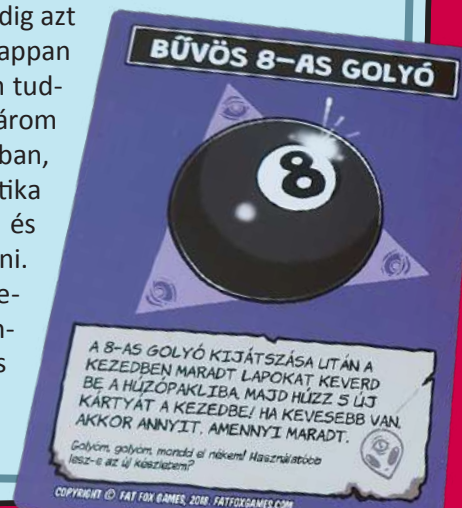
Egyszerűsége ellenére a játék tartogat izgalmakat, ugyanis az interakciók által meglehetősen pörgős a tempó: mindenki igyekszik biztonságosan megszabadulni a saját szappankártyáitól, és rásózni azokat a többiekre. A szabad játékosok visszahívhatósága miatt

másik megközelítésként megpróbálhatjuk azt is, hogy felhalmozunk egy biztonságot nyújtó kezét, hogy mindig tudjunk valami előnyösöt kijátszani. Végül is csak addig kell kibírnunk, míg egy-egy valaki kénytelen lesz kijátszani a kezéből a szappant.

A 15 perces játékidőről nem hazudik a doboz, kimondottan pozitív, hogy a pakli időzítő is, tehát ha elfogy, nem keverjük újra, a forgalomban lévő lapokkal kell lejátszanunk a partit. Amennyiben nem esik ki gyorsan valaki,

és messzebbre jutunk a pakliban, egyre többször előfordul az, hogy a kijátszott lapok akcióit nem tudjuk végrehajtani, tehát csak lejátszunk őket a dobópaklira a hatásuk nélkül. Ez néha lehangoló tud lenni, de a játék tempója miatt nem túlzottan zavaró. A szabály ki is tér arra, hogy aki kiesik, a következő körben ő lesz a kezdőjátékos, aki biztosan szappankártyával a kezében indul, tehát tudatosan olyan játékról van szó, mely elbír egymás után több partit is.

Mechanikailag nem sok újdonságot kapunk, azonban a szappan-kártyák és a győzelmi feltétel (ne te ess ki) meglepően jól működő dinamikát hoznak létre: megpróbálhatunk gyorsan megszabadulni a lapoktól, de a kevés lappal mindig azt kockáztatjuk, hogy ha szappan kerül hozzánk, akkor nem tudjuk kivédeni. Összesen három visszahíváslap van a pakliban, szóval használható taktika lehet ezeket számolni és jól időzítve kiszabadulni. Emellett több kártya is lehetőséget ad pozitív interakcióra, tehát hasznos lapokat is adhatunk vala-



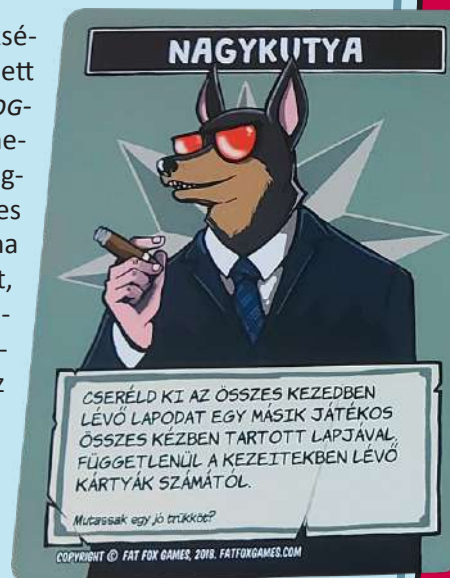
kinek, ha esetleg szövetséget szeretnénk kötni a többiek ellen. A kártyák cseréjére irányuló akciók a kreativitásnak is teret engednek, ugyanis nem biztos, hogy megtérül, ha csak szívatjuk a többieket – ne feledjük, egy kivétellel mindenki megúszhatja a vereséget. A játék 3–6 főt ír, szerintem a 4–5 fős középút az ideális játékoszám, 3 fővel kevésbé ajánlom.



Az, hogy a téma működik-e, abszolút a társaságtól függ. Azt gondolom, hogy aki a bevezetőben ismertettek fényében hajlandó a játékkal játszani, az jó eséllyel élvezni is fogja, mert bár az illusztrációk némelyike ízléstelennek hathat és a téma valójában egyáltalán nem vidám, sőt – de a fekete humor tud működni, ha helyén kezeljük

a dolgokat. Minden szükséges figyelmeztetés mellett úgy gondolom, hogy a **FOGDA SZAPPANT!** is lehet a helyén értékelni, és bár megérdemli a jelenlegi 5.4-es pontszámot a BGG-n, ha megtalálja a közönségét, akkor mechanikailag mindenképpen előrelépés lehet egy **UNÓ**hoz, **SOLÓ**hoz képest; ezektől csak egy kicsivel kér több figyelmet, tehát társaságban másodlagos cselekvésnek is elmegy a beszélgetés, nevetgélés mellett. Bár elsöre nagyon szkeptikus voltam, azt meg kell hagyni, hogy a **FOGDA SZAPPANT!** ötletesen és sikerrel mozgatja a játékosokat, valamint ügyesen szervezi a központi feszültséget. Az igazat megvallva egy kicsit bánom is, hogy a téma miatt ritkán kerül elő. Más köntösben biztos gyakoribb vendég lenne az asztalon, mert a belépési küszöbhez képest szórakoztató, kompakt darab.

Gergely



REFLEXSHOP



Tervező:
Martin Bruun Pedersen

Megjelenés:
2017/2021

Kiadó:
Reflexshop

Kategória:
kézből gazdálkodós, egyetlen vesztes

18+ 3-6 5-15'



8+

2-4

45'

PROFI-T-ABILITY

avagy mi köze az alumíniumsajtolásnak és a logisztikának a társasjátékokhoz?

Számtalan blogbejegyzésben, cikkben lehet olvasni arról, hogy milyen szerepe van a marketingnek egyes társasjátékok sikerében. Sokan nagy előszóval savazzák a *STONEMAIER GAMES* játékeit, amik szerintük csak és kizárólag az egyik tulajdonos, a marketinghez zsigeri szinten értő *JAMEY STEGMAIER* trükkjeinek köszönhetően kelnek el minimum többtízrezes, de sok esetben többszázrezes példányszámban. De gyorsan eszünkbe juthat a *MONOPOLY* is, ami már évszázados múltra visszatekintő játék, annak minden hátrányával és kevés előnyével együtt, mégis évről évre annyi bevételt termel a *HASBRÓN*nak, hogy folyton új verziókat jelent meg belőle.

2021. júliusi, azaz több mint másfél éves adatok szerint 3697 különféle *MONOPOLY* verzió jelent meg a világon. Ezek után panaszkodjon valaki arra, hogy a *DAYS OF WONDER* miért ad ki egy újabb térképet a *TICKET TO RIDE*-hoz.

Arról azonban jóval ritkábban esik szó, hogy milyen szerepet kaphatnak a társasjátékok egy nem társasjátékokkal foglalkozó szervezet, illetve kicsit tágabban értelmezve, egy egész szakma népszerűsítésében, marketingjében. Mi nemrégiben hazánkban futottunk bele egy ilyen kezdeményezésbe, aminek eredményeképp megszületett a *PROFI-T-ABILITY* nevű társasjáték.



A kezdetek

Egy maréknyi logisztikai vezető másfél évtizede, 2008-ban alapította meg a Nagyvállalatok Logisztikai Vezetőinek Klubját, amelynek taglétszáma 150 főre duzzadt a tavalyi évre. Maga a klub egy viszonylag megszokott szakmai közösség, amely elsősorban éves rendezvényeken képzí tovább tagjait, emellett pedig különböző online felületeken erősíti az összetartozás érzését. Hivatalos célja a logisztikai szakma fejlődésének elősegítése, olyan önkéntes közösség létrehozása, ahol a tagok egymást segítve töreksenek arra, hogy munkájuk könnyebbé, eredményesebbé és professzionálisabbá váljon.

2017-ben egy ilyen konferencián kereste meg Biró Norbert, a klub egyik tagja Szabó Zoltánt, a klub elnökét azal, hogy van egy társasjáték ötlete, amivel bemutatathatnák a fiatalok számára a logisztikai szakma szépségeit és kihívásait, ezáltal is több ifjú tehetséggel ismertette meg ezt a világot. Szó szót követett, és 2022-re megszületett a *PROFI-T-ABILITY*. A játék eddig és ezután is rendhagyó pályát követett: nem valamely kisebb vagy nagyobb, hazai vagy külföldi kiadóval állapodtak meg, hanem teljesen



magánszervezésben adták ki a társast, a komponensek legyártásától a doboz összerakásán és a grafikán át a csomagolásig mindent maguk intézve. Maga a játék pedig tavaly ősszel nem a *TÁRSASJÁTÉKOK ÜNNEPÉN* vagy az esseni kiállításon mutatkozott be a nagyközönségnek, hanem egy országos verseny nyolc regionális döntőjében: Debrecenben, Pécsen, Győrött, Székesfehérváron, Kecskeméten, Miskolcon, Budapesten és Vácon. A regionális versenyeket országos döntő is követte, a legjobbak és iskoláik értékes jutalmakat nyerhettek. A *PROFI-T-ABILITY* létrehozásával ugyanis az elsődleges céljuk nem közvetlen profit elérése volt, hagyományos játékbolti forgalmazáson keresztül, hanem az ország különböző régióinak Szakképzési Centrumaiban tanuló diákjaihoz akarták közelebb hozni a logisztikai szakmát.



A játék maga

A *PROFI-T-ABILITY* egy családi szintű, "pick up and deliver" stílusú társas, amiben a játékosok szállítmányozási vállalkozókat alakítanak, akiknek a célja a lehető legnagyobb profit megszerzése. Ehhez a játékban szereplő 4 kisebb és 4 nagyobb raktár egyikéből vesznek fel árukat, hogy azokat elszállítsák a maradék 7 raktár bármelyikébe. A szállításért fizetséget kapnak, aminek összege az adott áru aktuális értékétől függ. A játéknak akkor van vége, amikor játékmódtól függően valamelyik játékos eléri a 35 ezer vagy az 50 ezer eurót - ekkor még a többi játékosnak van egy köre, majd az győz, aki a legtöbb pénzt gyűjtötte.

A játékosok a körükben két hatoldalú dobókockával dobznak. A két kocka összege határozza meg, hogyan változik a játékban szereplő áruk értéke, a nagyobbik kocka értéke pedig a játékos számára az adott körben elérhető akciók számát adja meg.

A játékban négyféle áru található: kék, piros, sárga és zöld. Ezek értéke kezdetben 1000-1000 euró, ám ez a későbbiekben 0, 2000 vagy 3000 is lehet - és jó eséllyel lesz is. A játéktáblán ugyanis van egy 2-től 12-ig tartó sáv, amelynek 2-től 5-ig és 9-től 12-ig tartó részén az áruk színének megfelelő nyíl tokenek vannak - kezdetben minden színből az egyik nyíl előre, a másik pedig hátra mutat. Amikor egy játékos olyan összeget dob, ami megegyezik az egyik nyíltoken helyével, a kapcsolódó áru értéke azonnal megváltozik: ha a nyíl előre mutatott, akkor nő, ha hátra, akkor pedig csökken. Ha egy áru értékét olyan irányba kéne változtatni, amerre már nem lehet (pl. 0-nál lejjebb csökkeníteni), akkor a nyíl iránya azonnal megfordul, jelen esetben nem hátra, hanem előre fog mutatni. Ez garantálja azt, hogy egyetlen áru értéke se maradjon tartósan a csúcson vagy a mélyben.

Nem beszéltünk még arról, hogy mi történik, ha valaki 6-ost, 7-est vagy 8-ast dob, hiszen ezen értékeknél nem található egyetlen nyíl sem. 6-osnál és 8-asnál a játékosnak ki kell választania egy nyilat a 8 közül, és azt tetszőleges irányba állítva át kell helyeznie az aktuálisan kidobott számra (azaz a 6-ra vagy a 8-ra). Ezáltal megürül az a szám, ahol korábban a nyíl volt, így ha a későbbiekben azt az összeget dobja valaki, oda kell áthelyezni valamelyik nyilat. 7-es dobás esetén szintén bármelyik nyíl áthelyezhető, de csak a maradék két üres hely valamelyikére, mivel a 7-esre sosem kerülhet nyíl. Ezen felül pedig az aktív játékos egy általa választott áru értékét növelheti vagy csökkentheti 1 lépéssel.

A játékosok akciói igen egyszerűek:

- » 1-1 akcióért 1-1 lépéssel mozgathatják teherautójukat, majd ha beértek egy raktárba
- » előbb 1-1 akcióért leszállíthatnak 1-1 árut, megkapva annak aktuális értékét,
- » ezután 1-1 akcióért felrakodhatnak 1-1 árut ingyen
- » végül pedig, ha maradt még szabad akciójuk, tovább hajthatnak a raktárból, lépésenként szintén 1-1 akcióért.

Értékelés

A *PROFI-T-ABILITY* egy meglepően jól összerakott társasjáték; sokkal jobb annál, mint amit az ember egy nem játékokkal foglalkozó vállalati klub hobbiprojektjéről gondolna. Nagyon szép a dobozborító, jó a játékos tábla grafikája, kifejezetten profi a weboldal és a szabályismertető videó, a szabályrendszer kellően egyszerű, miközben a szerencse mellett a taktikázásnak is van bőven szerepe - összefoglalva, bátran ajánlható lenne családoknak, ha a hagyományos kereskedelmi csatornákon keresztül elérhető lenne, de nem az. Jelenleg kizárólag a weboldalon keresztül rendelhető meg 69 euróért - illetve 114 euróért, ha egyedileg logózott változatot szeretnénk -, ami jóval drágább, mint amit egy átlagos család hajlandó kiadni egy társasjátékért.

A *PROFI-T-ABILITY* ráadásul közel sem tökéletes. Néhány olyan apró gyermekbetegséggel küzd, amik alapvetően ugyan nem csorbítják a játékelményt, de egy lelkiismeretes szerkesztő valamilyen módon biztosan megpróbálná kijavítani ezeket. Ilyen például az egylapos szabály, ami frappánsan rövid ugyan, de több kérdést nyitva hagy. Ilyen az is, hogy a tábla részben moduláris, ami nagyon jó, hisz növeli az újrajátszhatóságot, ugyanakkor arra nem figyeltek, hogy a kezdőhelyek ki legyenek egyensúlyozva - egyesek közelebb, míg mások távolabb helyezkednek el a többi raktártól. Nagyobb gyerekekkel játszva már kicsit zavaró lehet a szerencse szerepe is: ugyan elég sok kockadobás történik a játékban, hogy az egyes játékosok teljes játékra vetített akciói között ne legyen nagy különbség, de amikor ez mégis megtörténik, az rossz szájízt hagyhat a peches játékosban; jó lenne erre valamilyen kiegyenlítő mechanizmus. Érezhető az is, hogy a *PROFI-T-ABILITY*-t elsősorban négy főre tervezték. Minden raktár 4 részre van osztva a játékosok színei szerint, és lerakodni mindenki a saját részébe rakodhat, felrakodáskor viszont csak a másik 3 rész kínálatából válogathat. Ez nagyon jó dinamikát ad a játéknak 4 fő esetén, folyamatosan figyelni kell, hogy azt a raktárat, amit én nemrég telerakodtam, mikor ürítik le a



többiek, azaz mikor szállíthatok oda legközelebb - 2 főnél azonban előfordulhat, hogy az egyik játékos szándékosan nem vesz fel a másik játékos játékrészéből árut, csak a 2 "semleges" részből, ezzel egy idő után lehetetlenné téve azt, hogy a konkurencia bárhova is lerakodhasson.

A fenti hibáktól függetlenül a *PROFI-T-ABILITY* teljesen alkalmasnak tűnik arra a célra, amire eredetileg megtervezték: hogy megismertesse a logisztikai szakmát a fiatalokkal és felkeltse iránta a kíváncsiságukat, gamifikáció által. Úgy tudjuk, a klubtagoknak számtalan ötletük van a játék továbbfejlesztésével kapcsolatban. Ha még eleget csiszolnak, tesztelnek és fejlesztenek rajta, arra is alkalmas lehet, hogy 1-2 éven belül *KICKSTARTER*en vagy *GAMEFOUNDON* nemzetközi szinten is bemutatkozzon a játék.

Sarruken és Domi



Tervező: Szabó Zoltán, Biró Norbert, Fábíán Tamás, Szász Levente

Megjelenés:
2022

Kiadó: Nagyvállalatok Logisztikai Vezetőinek Klubja Közhasznú Egyesület

Kategória:
kockadobás, pontról pontra mozgás

8+ **2-4** **45'**





12+



3–5



90'

Shogun-kiegészítők: Hadvezérek és Céhek

Bár már korábban is írtam, hogy a *SHOGUN* alapjátékról írt cikknek nem én voltam a szerzője, szívesen vállaltam magamra, hogy két cikkben írok a kiegészítőkről, mivel a játék nagy kedvencünk. Az első kiegészítő a *TENNO'S COURT*, azaz a *CSÁSZÁRI UDVAR* elnevezést viselte, a másik pedig a beszédes *SZAMURÁJ* néven futott, ezeket már bemutattuk a magazin hasábjain. A mostani két kieg a *MILITARY LEADERS* és a *CHAMBERS* nevet viselik, és a *BIG BOX* részeként érkeznek az alapjátékhoz. Az első jó helyezkedéssel egyszerűbbé teheti a játékosok életét, a második pedig egy extra pontszerzési lehetőséget hoz be, amivel akár a győzelem is eldönthető.

A régi jó ismerős

Szokásunkhoz híven minden kiegészítő önálló cikkben történő bemutatása alkalmával röviden összefoglaljuk az alapjáték szabályait. A *SHOGUN*ban olyan japán hadurakat alakítunk, akik megpróbálják a legtöbb tartományt elfoglalni, illetve ezeken a területeken a legtöbb és legszebb épületet emelni, és ezeket az elért eredményeket a játék végéig megtartani. A játékban 10 különböző akcióra kerül sor 3 fordulóban és 2 egymást követő évben, tehát összesen 60 akciót hajthatnak végre a játékosok. Az egyes akciók helyszíneit titkosan határozzák meg, majd mindenki ugyanazt az akciót teljesíti. Ezek lehetnek a harc, az építés, az adószedés, a csapatok elhelyezése, mozgatása, megerősítése stb. Amennyiben harcra kerül sor, annak kimenetelét a dobótoronyba ejtett kis kockák (vagy figurák) eredménye határozza meg. A játéknak az a győztese, aki a legtöbb pontot szerezte az elfoglalt tartományok és a felépített épületek révén.

Hadvezérek

A *SHOGUN* harmadik kiegészítője a *MILITARY LEADERS* nevet viseli, és nevéhez méltón kezdésként minden játékos kap egy szamurájsisakot formázó fafigurát a saját színében, illetve még 6 saját színű kis tokent, amik az ún. szoborjelölők. Amikor a kezdő tartományokat elfoglaljuk, a játékosok kötelesek egyúttal valamelyikre lerakni a kezdő



hadseregük mellé a hadvezért is; ha sokáig halogatják ennek lerakását, akkor muszáj legkésőbb az utolsó sereggel együtt lerakni ezt az extra alkatrészt. A hadvezér jelenléte egyértelmű előny: ahol tartózkodik, ott a játékos olcsóbban építhet épületeket, több rizst vagy adót szedhet az adott tartományról, illetve ugyanazért az árért nagyobb sereget rakhat le arra a területre.



Amit viszont a hadvezér nem ad, az a katonai erő. Ha tehát harcra kerül a sor, ő nem kerül a dobótoronyba (el is tömítené rendesen!), de még plusz harci erőként sem kell beszámítani egy-egy összecsapásba. Viszont minden kör végén mozognia kell egy saját fennhatóságú tartományba. Ha ez a tartomány a szomszédban van, akkor úgy vesszük, hogy a távozás dicsőséges volt, így a hadvezér egy szobrot hagy maga után – ekkor leteszünk az általa elhagyott tartományra egy token. Ez a token egészen addig ott marad, amíg egy másik játékos oda nem telepíti a hadvezérét, akinek persze első dolga a szobor ledöntése és a token elvétele – ami melleleg győzelmi pontot fog neki adni. Ha viszont a hadvezér nem tud a kör végén szomszédos saját tartományra átmenni, akkor áthelyezhető bármelyik saját területre, viszont akkor a távozás helyén nem hagy szobrot, mivel úgy vesszük, hogy menekülnie kellett. Ha egy olyan tartomány veszik el, amelyiken volt hadvezér, akkor a hadvezér kikerül a játékból, de a második fordulóra, az első tél végén visszakerülhet egy saját tartományra. A játék végén minden, a táblán lévő saját színű és a birtokunkban lévő ellenséges, tehát elvett token egy-egy pontot ér.



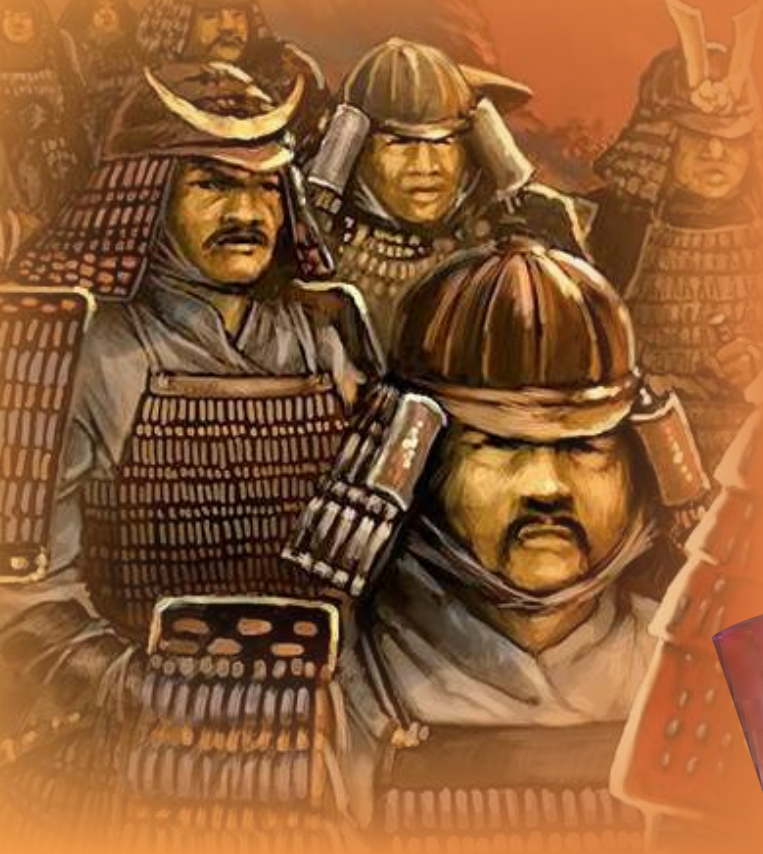
Céhek

A *SHOGUN* negyedik, egyben utolsó kiegészítője a *CHAMBERS* nevet viseli, amit szívünk szerint Céheknek fordítanánk, mivel a Kamarák nem adja vissza a kiegészítője lényegét. A setupnál kirakunk egy 6x6-os négyzethálós táblát, aminek a sorai különböző színű épületek, oszlopai pedig egyes foglalkozások, így pl. kovács, íjkészítő, fazekas stb. Minden egyes kör elején random kihúzzunk 6 kis lapkát egy zsákból, melyek a 6 szín valamelyikében ábrázolják a 6 foglalkozás valamelyikét. Ezt a 6 lapkát a négyzetháló megfelelő metszéspontjaiba lerakjuk. A kör végén a régiók megadott sorrendjében megnézzük, hogy azon a régió belül ki uralja a legtöbb tartományt, és ő az egyik lapkát lecserélheti a saját karakterét ábrázoló kis lapkára. Ha ennek a folyamatnak a végén maradt olyan céhlapka, amit nem vitt el senki (és nem került a helyére daimjót ábrázoló lapka), akkor azt felfordítjuk, nem visszük tovább a következő körre. Az új kör elején megint kirakunk 6 lapkát a négyzethálóra, és így folytatjuk a sorok és oszlopok betöltését daimjólappakkal egészen a játék végéig. A játék legvégén a sorokban és az oszlopokban elért többségért további (a táblán jelzett) pontokat kapnak a játékosok; az el nem vitt, de a játék során lefelé fordított céhlapkák fiktív játékosnak számítanak, így bekarvarhatnak a többség megállapításába.



A hadvezér behozása a játékba annyiban színesíti a játékmenetet, hogy megfontolásra késztet: egyfelől olyan helyre kell lerakni, ahonnan a szomszédos tartományokba való átmozgatása megoldott, másfelől arra sarkall, hogy befektessünk a szomszédos tartományok megtartásába, mivel ezáltal megoldott a dicsőséges továbbvonulás. Ami mindezt indokolja, az a nem kis előny, amit a hadvezér jelenléte jelent, hiszen több pénz, rizs, valamint olcsóbb építés és toborzás jár vele, még ha csak körönként egy-egy tartományban is. Mivel azonban a játék nagyon jól kiegyensúlyozott, és a végén sokszor egy-két ponton múlik a győzelem, a hadvezér igenis jelentheti azt a pluszt, amivel a győztes játékos pár ponttal elléphet a többiekől.





Ez a kiegészítő annak hoz pluszpontokat, aki a tartományok meghódításában jeleskedik, így tulajdonképpen duplán pontozza azt, ami egyébként is alapvető célja a játékosoknak. Mivel azonban úgy ad pontot, hogy nem kéri hozzá épület meglétét, egy kicsit jobban kedvez annak, aki inkább hódít, de nincs pénze építeni. Mindazonáltal az itt megszerezhető pár pont arra nem elég, hogy valaki behozzon egy tetemes lemaradást, viszont jól jöhet annak, aki a területfoglalásra ment rá, hogy pár ponttal lehagyja a többi játékost. Élvezetes színesítés, és egy újabb dologra kell figyelni ennek hatására, így a játékelményt is növeli.

drkiss



Shogun-kiegészítők

Tervező:
Dirk Henn

Megjelenés:
2011

Kiadó:
Queen Games

Kategória:
területfoglalás, szimultán akcióválasztós

12+ 3-5 90'





BEVEZETŐ

Kedves olvasók! Ettől a hónaptól kezdve elindítjuk az asztali szerepjátékokkal foglalkozó rovatunkat. Az újság hasábjain szó lesz a szerepjátékok kialakulásáról, változatairól és természetesen ezek társasjátékokhoz fűződő viszonyáról. Az áttekintő írások mellett ismeretőket, kritikákat olvashattok a különféle megjelenésekről, de homebrew tartalmakkal, modulokkal is találkozhattok, sőt, ennek a jelenségnek a jelenkori társadalmi hatásaival tervezünk foglalkozni.

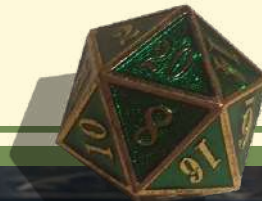
Mi is az a szerepjáték?

Amióta ember az ember, szeret mesélni: akár a tábortűz mellett, akár egy padlásszobában hangzanak el különféle történetek, a mesék megérintenek, tanítanak és gondolkodásra készítetnek minket.

A puszta okuláson túl fejlesztik emlékezetünket, sőt, nemegyszer éppen valamiféle emlékek, történések megőrzésére szolgálnak. Elég, ha a legendákra, mítoszokra gondolunk. Szinte mindannyian beleképzeltek már magunkat egy-egy főhős helyébe – nemegyszer késztetést éreztünk rá, hogy felkiáltunk: "ne így csináld!". Talán nem is sejtettük, hogy ez az asztali szerepjátékok létrejöttének a legelső szikrája.

Ugyanez a gondolat kapott lángra Gary Gygax fejében is, amikor a Gyűrűk Ura – akkor még szinte egyedülállóan – stílus-remény regényét elolvasta: ő is részese akart lenni a fantáziavilágban zajló kalandoknak. Ez a vágy olyan erős volt, hogy Dave Arnesonnal közösen létrehozta a *DUNGEONS & DRAGONS* nevű szerepjátékot, ami első megjelenése óta szinte töretlen siker, és számos más szerepjáték inspirációjául szolgált. A szerepjátékok egyrésztől társas elfoglaltságok, így távolról a társasjátékok rokonai, másrészt sok átfedés létezik a klasszikus társasjátékokkal. Ilyen a most megjelenő *SHADOW OF THE DRAGON QUEEN* deluxe kiadása, vagy akár a *LORDS OF WATERDEEP* társasjáték is, és számos egyéb, a szerepjátékok által inspirált cím.

Jó szórakozást!





A szerepjátékok története

1. rész

A modern szerepjáték kialakulása

Vitán felül áll, hogy az asztali szerepjátékok reneszánszukat élik napjainkban: számos reboot, új kiadás, új rendszer születik, a közösségi finanszírozást segítő oldalakon tömegével születnek kampányok, az online felületeken kiegészítők tízezrei érhetők el, játéklatformok – nem utolsósorban a pandémiának köszönhetően – sokasága várja az online játszani vágyókat, és szaporodnak az asztaltársaságok is. Sokat tett az újbóli népszerűségért a *STRANGER THINGS* sorozat, ahol a főszereplő gyerekek természetesen *D&D*-nek az alagsorban. Bár a műfaj vészharangját már párszor megkongatták, úgy tűnik, egyszer és mindenkorra feltápáskodott a porból.

Réges-régi gyökerek

A szerepjátékok korai formái történelmi újrarájátszások alakjában már a kínai Han-dinasztia (i.e. 206 – i.sz. 220) korában, azaz több ezer évvel ezelőtt megjelentek. Ezek során a résztvevők korábbi korok ruháit viselve azok szokásait és viselkedését igyekeztek utánozni, méghozzá pusztán ezek megjelenítése céljából, szórakozásként. Európában a 16. századi *COMEDIA DELL'ARTE* utazó színházi darabokban előre kidolgozott karaktereket léptetett színpadra sablon szituációkban, ám a színházakra jellemző szövegek helyett improvizált párbeszédet kíséretében, a szereplők támpontként mindössze a megjelenített karakterek motivációját, tulajdonságait kapták meg, pl. csalfa cseléd, házsártos feleség, zsarnok és kicsinyes főúr. A 19–20. században már a különféle szerepjáték elemeket tartalmazó társasjátékok és szituációs játékok (bírószázi tárgyalások, perek) is népszerűek voltak a kontinensen, azonban ezek még nem tartalmaztak olyan előre lefektetett szabályo-

kat, amik a modern szerepjátékokra jellemzőek. Az 1920-as években az Egyesült Államokban a gyilkos-rejtélyes játékokat (*MURDER MISTERY*) sok felnőtt társaság játszotta.



CHATURANGA

A modern szerepjátékok sok elemet kölcsönöztek különböző háborús játékokból. Az Indiából származó *sakk*, illetve annak felmenője, a *CHATURANGA*, bár absztrakt stratégiai játékok, bizonyos jellemzőik miatt a *D&D* (és a szerepjátékok) távoli őseiként tekinthetünk rájuk, első megjelenésüket az indiai *GUPTA BIRODALOM* (kb. i.sz. 6. század) idejére datálva. Ezeket a játékokat egyes források szerint sok esetben élő figurákkal játszották, egyfajta szituációs játékként, a maihoz hasonló szabálykészlettel. A sakk példának okáért sokak szerint akár szerepjátékká is változtatható, ha a figurái nevet kapnak és titulusuknak megfelelő motiváció alapján játszunk velük, azaz ha nevének nevezzük Jánost, a huszárt és habitusának megfelelően lovával kockázatos kitöréseket csinálunk vele (ahogy a sakk szabályai szerint lép), máris egy szerepjátékban találjuk magunkat. A háborús vagy harci játékok kezdetben komoly, professzionális taktikai és stratégiai tréningnek számítottak, mígnem 1913-ban *H. G. WELLS* publikálta a *KIS HÁBORÚK (LITTLE WARS)* című játékát, ezzel tulajdonképpen megalkotva a wargaming hobbijt, ennek egyenes



DIPLOMACY

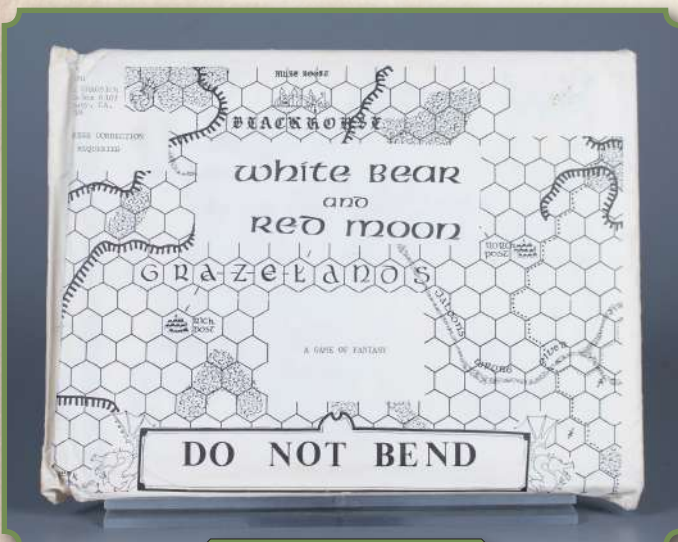
következményeképpen pedig számos más, felnőttek által játszott háborús játék létrejöttéért felelős. Ezek közül említésre méltó az 1954-es *DIPLOMACY*, amiben már sokkal inkább a játékosok közötti interakción és a kapcsolatok fejlesztésén volt a kifejezett hangsúly, semmint magán a konfliktusok harc általi rendezésén.

A modern szerepjátékok hajnala



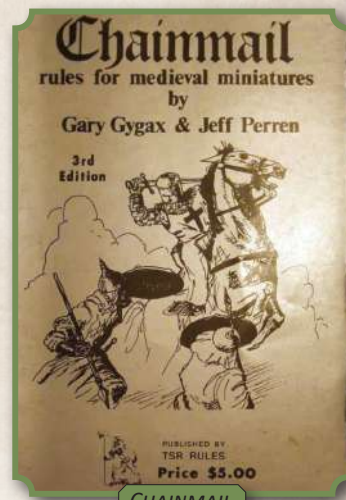
TÉKUMEL

A '60-as évek végén a wargame-ek között már egyre gyakrabban találunk olyanokat, amikben fantasy elemek szerepelnek a valós történelemből vett csaták és ütközetek újrajátszása helyett. Nem csoda, hiszen Tolkien professzor 1954-től kezdte publikálni a Gyűrűk Ura trilógiát, ami azonnal hatalmas siker lett. Előbb Philip (Muhamad) Baker nyelvész dolgozta ki fantasy alapokon nyugvó *TÉKUMEL* nevű világát, majd néhány évvel később egy fantasy wargame-et mutattak be a történelmi wargamek éves gyűlésén – a *MIDDLE EARTH*-öt.



WHITE BEAR AND RED MOON

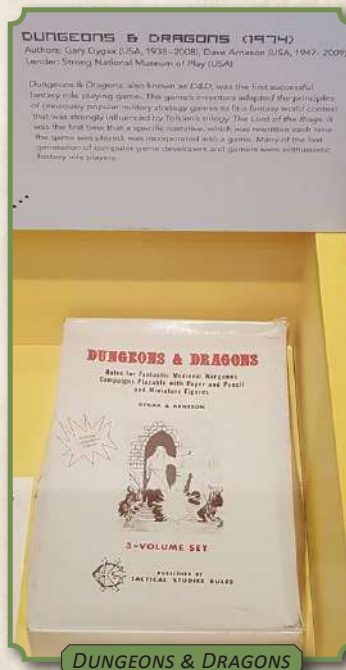
1974-ben Greg Stafford író megalkotta *GLORANTHA* világát, amit a *WHITE BEAR AND RED MOON* nevű játékán keresztül publikált. Nem mellesleg ezt nagy hirtelenjében megalapított kiadója égisze alatt tette – ez a kiadó volt a *CHAOSIUM*. A későbbi első modern rpg megalkotója, Gary Gygax is ekkor fordult a műfaj felé: 1971-ben egy kezdetben még ugyan kizárólag valós történelmi alapokon nyugvó háborús játékot adott ki szerzőtársával, Jeff Perrenel *CHAINMAIL* címmel, ám ennek néhány évvel későbbi kiadásaihoz már egy varázslókat és sárkányokat is tartalmazó melléklet is készült. A *CHAINMAIL* volt, ami Gygax későbbi alkotótársát, Dave Arnesont megihlette, hogy saját, *BLACKMOOR* nevű világát és rendszerét kidolgozza: ez már lényegesen különbözött a korábbi wargame-ektől, hiszen tapasztalati pont (XP), életerő (HP), karakterfejlődési szint és páncél osztály (AC) is szerepelt benne. Az előre kidolgozott küldetések elérésére a játékosok saját karaktereiket maguk igazgatták, fejlesztették, a kazamatákban történő kalandozást négyzethálón mozgó figurákkal szimulálták.



CHAINMAIL

Megszületik a D&D

Arneson és Gygax természetesen találkoztak és 1974-ben közösen megalkották az első kereskedelmi forgalomban kapható modern szerepjátékot. Kreálmányuknak a rendkívül hangzatos *DUNGEONS & DRAGONS* (*KAZAMATÁK ÉS SÁRKÁNYOK*) címet adták. Mi más lehetett volna a címe, hiszen az inspiráció maga a fantasy megteremtője, J. R. R. Tolkien Gyűrűk Ura-ja volt. Gygax és Arneson éppen ezért egy olyan világot alkotott, ahol a fantasy toposzainak számító harcok, barbár, varázsló, tolvaj karakterek bőrébe bújva számos veszélyen keresztül bolyonghatunk sötét útvesztőkben, cselezhetünk ki orkokat és goblinokat, kerülhetünk ki csapdákat, hogy majd a végén elnyerve jutalmunkat egy fogadóban sörözve pihenhessünk a következő alkalomig, amíg egy titokzatos idegen az asztalunkhoz nem lép, hogy rejtelmes hangon közölje: "Kalandozókat keresek egy titkos, ámde jövedelmező küldetésre."



DUNGEONS & DRAGONS



GARY GYGAX

A mai szemmel nézve egyértelműen sablonos tematika azonban akkoriban – a hetvenes évekről beszélünk – hatalmas siker lett, és Gygax cége, a játékot kiadó TSR egyszerre aranybányává változott. Sikerkön felbuzdulva számos más fantasy szerepjáték is született, mint a *CHIVALRY & SORCERY* (1977) vagy a *RUNEQUEST* (1978), illetve megjelentek

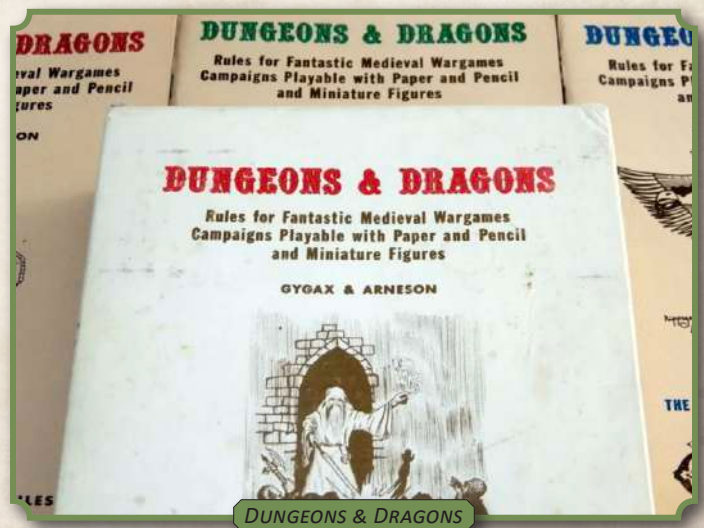
a sci-fi világokra épülő játékok is - legkorábbi képviselőik között találjuk a *METAMORPHOSIS ALPHÁT* (1975) és a *TRAVELLERT* (1976); ez utóbbi rendszere sok későbbi indie és világfüggetlen játék motorjává vált. A TSR nem nézte tétlenül a konkurencia megjelenését. 1977–79 között kiadták a továbbfejlesztett szerepjátékukat, az *AD&D*-t, ami a korábbi szabálykészletet keményfedeles könyvek sorává változtatta: kiadásra került a kalandmesterek útmutatója (DMG), a varázstárgyak leírása, és első ízben előre megírt kalandmodulok is a játékosok rendelkezésére álltak, óriásit lökve ezzel a *D&D*, a szerepjátékok és természetesen a TSR szekerén, ami hamarosan közel 300 alkalmazottat foglalkoztatott. Tucatnyi új kiadó (és játék) jelent meg, mint például a *CHAOSIUM* (*RUNEQUEST* és *CALL OF CTHULHU*), *IRON CROWN ENTERPRISES* (*ROLEMASTER*), illetve sok új stílus és tematika született, a klasszikus fantasytól kezdve az egészen bizzar témáig, mint például a *WEST END GAMES* (*PARANOIA*) kiadványa. Rengeteg új játékos csatlakozott a hobbihoz, és mivel a tinédzser korúak körében különösen népszerű lett, a szülők és média figyelmét is felkeltette az “új, kultikus örület”.

Árnyak a kazamaták felett

A nyolcvanas években a közhangulat a szerepjátékok ellen fordult: felröppent a hír, hogy a fiatalok szektákba járnak, sötét varázslatokat végeznek titkos szertartások keretében, szüleik tudta nélkül. A jelenségről általánosságban elmondható, hogy a szerepjátékokat nem ismerő, tudatlan, sokszor szenzációhajhász újságírók, az aggódó szülők és nemegyszer konzervatív vallási csoportok álltak a negatív és alaptalan kritikák mögött – sajnálatos módon a szerepjátékokat megismerni nem, betiltani annál inkább akaró hangok egyre erősödtek.

Többek közt ez is hozzájárult a szerepjátékok hanyatlásnak indulásához, amelyről a következő részben olvashattok.

the_v



DUNGEONS & DRAGONS



A szerepjátékok története 1. rész

Képek jegyzéke:

- Nyitókép: Comedia dell'arte – Forrás: Wikimedia commons user Saiko, [creative commons - unported 3.0](#)
- Chaturanga kép – Forrás: Wikipedia user Chaturaji [creative commons - share alike 4.0](#)
- Diplomacy kép – Forrás: Avalon Hill - fair use for recensus
- Tékumel kép – Forrás: Wizards of the Coast - fair use for recensus
- White Bear and Red Moon kép – Forrás: Chaosium Inc. - fair use for recensus
- Gary Gygax kép – Forrás: Wikipedia: creative commons
- Dungeons & Dragons képek – Forrás: Wizards of the Coast - fair use for recensus
- Bevezető záróképe – Forrás: Midjourney, [Creative Commons Noncommercial 4.0 Attribution International License](#)



Frederic Moyersoén

Tegye a szívére a kezét mindenki: tudnátok kapásból mondani egy belga játékszerzőt? És nem a *BBG* böngészése után! Felteszek egy másik kérdést: ismeritek az *ARANYÁSÓK*at? Ugye, hogy igen! Nos, akkor már tudtok mondani egy belga játékszerzőt, hiszen *FREDERIC MOYERSON* az, aki sok éve szórakoztat minket a föld alatti szabotőrök titkos szerepes küzdelmével, az alapjáték és annak sok-sok mutációja révén. De vajon tudtátok, hogy távolról sem ezek az egyedüli szerzeményei? Hosszú évek alatt több más játékot is tervezett, és jelen interjúnkban meg is említi párat. Olvassatok tovább, és ha jobban utánanézték, ti is megláthatjátok, milyen gazdag *M. MOYERSON* munkássága.

Mi inspirál téged a játéktervezésben?

A játéktervezés egyértelműen kreatív folyamat. És bár szeretek festeni, szobrászkodni, fényképezni, videózni és más alkotó tevékenységeket is csinálni, a társasjáték-tervezés meglehetősen más és különleges. Bizonyos szempontból történeteket mesélek, de nyitott végekkel. Az egyes történetek elemei hasonlóak, de a végeredmény és a játékelmény sokszor eltérhet, és el is kell, hogy térjen.

A belga szerzők közül Kris Burm valószínűleg a legismertebb rajtad kívül. Milyen Belgiumban társasjáték-tervezőnek lenni?

Belgium egy kis ország, és ez azt jelenti, hogy a játékközösségből mindenki ismer mindenkit. Mivel már 25 éve dolgozom játéktervezőként, úgy gondolom, hogy Belgiumban a legtöbb szakember ismer engem. Az alkalmi játékosok és a nem-játékosok esetében ez teljesen más. Az alkalmi játékosok ismerik az *ARANYÁSÓK*at, de engem nem. A nem-játékosok nem tudnak semmit sem a játékokról, sem a tervezőikről. Még mindig sokkal több a nem-játékos, mint a játékos.

2016-ig nagyon aktív volt a blogod, de azóta nagyon ritkák a bejegyzések. Mi változott az életedben?

Egyre többet kezdtem használni a Facebookot és kevesebb energiát fektettem a blogba. Manapság kezd megszűnni



az érdeklődésem a Facebook iránt, de továbbra is nagy-szerű módja annak, hogy sok emberrel kommunikáljak.

Az Aranyásók, ami 2004-ben jelent meg, máris klasszikusnak számít. Honnan jött az ötlet és mi vezetett a megvalósításához?

2001-ben, amikor megalkottam a játékot, volt egy népszerű tévés vetélkedő Belgiumban, ahol játékosoknak feladatokat kellett teljesíteniük, de volt közöttük egy áruló is, aki szabotálni próbálta őket. Az első gondolatom az volt, hogy ezt az alapötletet egy egyszerű kártyajátékra adaptálom és eladom a tévés producereknek. Mire azonban készen

lett a játék, a műsor abbamaradt. Aztán megpróbáltam eladni a koncepciót a hagyományos játékpiacon, amely akkoriban nagyon zárt volt a külföldi játékkereskedők előtt. Szerencsémre a német AMIGO kiadó komoly érdeklődést mutatott iránta, de nagy változtatást kért a játék koncepciójában: 60-ról 120-ra duplázam meg a játékban lévő kártyák számát. Egyéb változtatások mellett a játékosok számát is növeltem 6-ról 10-re, és ez visszatekintve kulcsfontosságú döntésnek bizonyult.

Andrea Boekhoff mellett te voltál a társgrafikus az Aranyásóknál. Volt valami előképzettséged ehhez?

ANDREA BOEKHOFF volt az illusztrátor. Én csak a tervező voltam. Sajnos soha nem találkoztam vele és nem volt kommunikáció közöttünk. Minden kommunikáció a német AMIGO kiadón keresztül történt, vagyis a végső döntéseket is ők hozták meg.

Minden évben jönnek ki promo kártyák az eredeti Aranyásókhöz. Nem tervezed kiadni a promo kártyákat egy külön csomagban?

Az összes promo kártya össze lesz gyűjtve egy 20. jubileumi kiadásban, ami majd 2024-ben kerül kiadásra.



A rejtett szerepmechanizmust megtalálhatjuk party játékokban, családi játékokban és komplexebb játékokban is – vannak köztük jobbak és kevésbé sikeresek is. Mit gondolsz, mik a főbb jellemzői egy rejtett szerepes játéknak?

A rejtett szerepes játékok aszimmetrikusak. A játékosoknak szinte ugyanazok az eszközök állnak a rendelkezésükre, de eltérő információk birtokában vannak. A céljaik pedig eltérnek az adott szerepüktől függően. A lényeg, hogy a játék során megpróbálnak rájönni, hogy ki kicsoda. Ehhez pedig figyelniük kell a többieket. Azoknak, akiknek el kell titkolniuk valamit, gyakran nehéz dolguk van, de ha sikerül, akkor nagyon jól szórakoznak.

A dedukció, a következtetés gyakran előfordul a játékaidban. Melyik másik szerző rejtett szerepes játékait, megoldásait szereted?

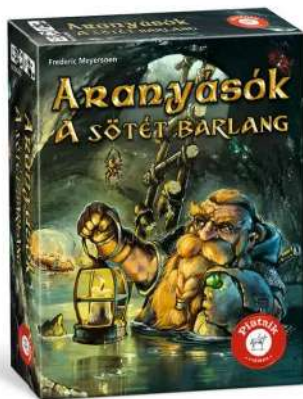
A dedukciós játékokat a pszichológiai aspektusai miatt szeretem. Ezért imádom a póktert is, bár ritkán játszom. A "VÉRFARKASOK" is nagyon izgalmas és vicces, de többnyire az én karakteremet ölik meg legelőször, ami egy kicsit idegesítő. Ehhez a játékhoz egy játékmester is kell, szóval ideális, ha egyszerre sokan játszák.

Egy másik játék, amit megemlítenék, a [SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE](#). Adott London térképe, egy telefonkönyv, újságok és egy esetet tartalmazó mappa, amit a lehető legkevesebb nyom és segítség felhasználásával kell megoldani.

Ebből a játékból sokat merítettem az [UNSOLVED](#) megalkotásához. Lényeges különbség a hasonló játékokkal szemben, hogy én a történetet csak képek felhasználásával akartam elmesélni. Tehát a játékosoknak meg kell oldaniuk az egész esetet úgy, hogy alaposan tanulmányozzák az egyes képeket. Remélem, a játékot Magyarországon is forgalmazzák majd.



2022-ben jelent meg az Aranyásók utolsó verziója, amiről mi is írtunk a magazinban. Van más ötleted a sorozat folytatására?



Igen, van, és épp fejlesztés alatt áll. Azonban még nem beszélhetek róla. A kiadó szereti közben tartani a kommunikációt. A rajongók pedig legyenek türelemmel, ugyanis az ARANYÁSÓK új verziója nem fog megjelenni 2026 előtt.

2022 nem csak az új Aranyásókról szólt, hanem volt egy háborús játékid (THE LONGEST TRENCH) és egy gyerekjátékid (LA BATTAGLIA DEI PIRATI) is. Ez a két műfaj meglehetősen távol áll egymástól. Hogyan zajlott a fejlesztésük?

Mindig keverem a különböző játéktílusokat. Háborús játékokon nőttem fel, de később inkább családi és gyerekeknek szóló játékokra váltottam. Ez utóbbi igazi kihívás, mivel egyetlen ötletre kell fókuszálnod, egyszerű szabályokkal és egy látványos 3D-s (de könnyen előállítható) játékkomponenssel.

Essenre pedig egy nyomozós kalanddal készültél. Hogyan sikerült ennyi projektet belesűriteni az évbe?

Hosszú út vezet egy játék megjelenéséig. Először is ki kell dolgoznom egy játékkonceptiót és alaposan le kell tesztelnem. Ha ezzel megvagyok, elküldöm a kiadóknak, akik többnyire sok játékötlet közül választhatnak. A licencszerződés aláírása után a kiadó elkezd illusztrátort keresni és előkészíti a játékot a gyártáshoz. A játék elkészülése után piacra lehet dobni. Az egész folyamat könnyen eltarthat néhány évig, ha nem tovább. A tény, hogy több játékot

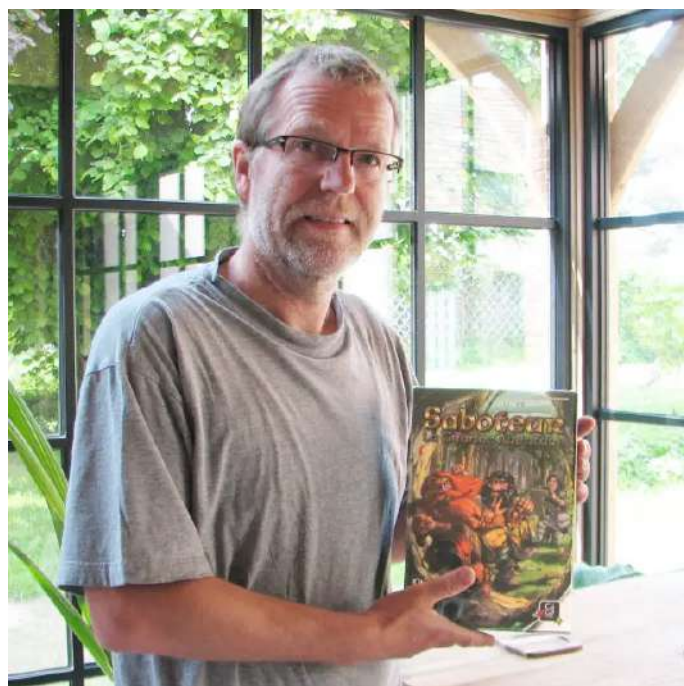
is kiadták különböző kiadók ugyanabban az évben, csupán véletlen egybeesés.

Semmi újat nem látunk tőled 2023-ban. Megosztanál valami kulisszatitkot a jövőbeli játékaiddal kapcsolatban?

Az UNSOLVED második doboza 2023 őszén jelenik meg.

Egy utolsó üzenet a rajongóknak. Mit javasolnál minden szombatörnek, mit tegyenek vagy ne tegyenek?

Azt javaslom minden szombatörnek, hogy legyenek türelmesek, nehogy gyanút keltsenek a játék korai szakaszában. A megfelelő pillanatban kell kijátszani egy blokkoló kártyát. A túl hosszú várakozás sem jó - addigra már vége lehet a játéknak.



Kor:
62 év

Frederic Moyersoen

Nemzetiség:
belga

Leghíresebb játéka:
Aranyásók

Utolsó játék amivel játszott:
The Longest Trench

Kedvenc játékkervező:
Philippe Keyaerts (Belgiumból)

Kedvenc játék:
póker

Kedvenc játéktípus:
dedukciós játékok blöffölési lehetőséggel

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

A következő szám megjelenését április 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:



Cartamundi



További partnereink:



ELŐKÉSZÜLETEK**A FORDULÓ ÁTTEKINTÉSE**

A játék 7 fordulón keresztül tart az alábbiak szerint:

MUNKA FÁZIS

Felváltva helyeztetek le egy munkást egy akciómezőre, majd azonnal hajtsátok is végre a hozzá tartozó akciót, amíg el nem fogynak a munkásaitok.

Minden kör végén:



és utána azonnal

**FORDULÓ VÉGE FÁZIS**lásd a **FORDULÓ VÉGE FÁZIS** segédletkártyáját**ELŐKÉSZÜLETEK****A FORDULÓ ÁTTEKINTÉSE**

A játék 7 fordulón keresztül tart az alábbiak szerint:

MUNKA FÁZIS

Felváltva helyeztetek le egy munkást egy akciómezőre, majd azonnal hajtsátok is végre a hozzá tartozó akciót, amíg el nem fogynak a munkásaitok.

Minden kör végén:



és utána azonnal

**FORDULÓ VÉGE FÁZIS**lásd a **FORDULÓ VÉGE FÁZIS** segédletkártyáját**ETETÉS****GYARAPODÁS**

I. FORDULÓ	II. FORDULÓ	III. FORDULÓ	IV. FORDULÓ
V. FORDULÓ	VI. FORDULÓ	VII. FORDULÓ	
		PONTOZÁS	

FORDULÓ VÉGE FÁZIS**1. BEVÉTEL:**

kapsz 1 aranyat minden képzett család után
húzz 1 szennyezés jelölőt minden képzetlen család után

2. VADÁLLATOK, FÁK ÉS GYÜMÖLCSÖK:

gyűjts be új fákat, gyümölcsöket és gyümölcsdenevéreket

3. GYÜMÖLCSDENEVÉREK:

helyezd vissza az éjszaka kártyán lévő denevéreket a tablóra

4. ETETÉS:

élelem-szükséglet = család sáv mínusz kecske sáv

5. GYARAPODÁS

új családok és állatok begyűjtése az aktuális forduló szerint

6. MUNKÁSOK:

vedd vissza a munkásaidat az akciótábláról

7. ELŐKÉSZÍTÉS:

új terepkártyák húzása; akciómező lapkák mozgatása

ETETÉS**GYARAPODÁS**

I. FORDULÓ	II. FORDULÓ	III. FORDULÓ	IV. FORDULÓ
V. FORDULÓ	VI. FORDULÓ	VII. FORDULÓ	
		PONTOZÁS	

FORDULÓ VÉGE FÁZIS**1. BEVÉTEL:**

kapsz 1 aranyat minden képzett család után
húzz 1 szennyezés jelölőt minden képzetlen család után

2. VADÁLLATOK, FÁK ÉS GYÜMÖLCSÖK:

gyűjts be új fákat, gyümölcsöket és gyümölcsdenevéreket

3. GYÜMÖLCSDENEVÉREK:

helyezd vissza az éjszaka kártyán lévő denevéreket a tablóra

4. ETETÉS:

élelem-szükséglet = család sáv mínusz kecske sáv

5. GYARAPODÁS

új családok és állatok begyűjtése az aktuális forduló szerint

6. MUNKÁSOK:

vedd vissza a munkásaidat az akciótábláról

7. ELŐKÉSZÍTÉS:

új terepkártyák húzása; akciómező lapkák mozgatása