

124.

# JEM

Játékos  
Emberek  
Magazinja

2023. július

## Szunnyadó istenek

Szunnyadó istenek · Következő megálló: London · Varázslabor  
Venturesome · 20 másodperc totál káosz · Heat - Padlógáz  
Az ügynökség · Wild Serengeti · Word Bits



Lisboa



Heimurinn



Senkiföldje



Felix Wermke

# Kedves Játékosok!

Két hete vége a sulinak, dübörög a nyár, a kánuikulában talán többször kerül elő a strandpapucs, mint a társasjáték, de ne tegyétek. A játékok olyan élményt tudnak adni, amit nem biztos, hogy egy strand is meg tud.

Mert hát mikor tudtok egy Balatonon lebegő gumimatracon olyan kalandokat átélni, mint a Mantikór a Kóborló-tengeren (*SZUNNYADÓ ISTENEK*)? Mikor hoz akkora izgalmakat egy szupermarket parkolójában működő gokartos, mint egy igazi öldöklő autóverseny (*HEAT*)? Mikor van annyi pénzetek (tisztelet a kivételnek), hogy ugyanazon a nyáron látogassatok el Londonba (*KÖVETKEZŐ MEGÁLLÓ: LONDON*) és Lisszabonba (*LISBOA*), hogy utána még részt is vegyetek egy afrikai szafarin (*WILD SERENGETI*), egy dél-amerikai kincskeresésen (*VENTURESOME*), majd ezek után egy Mad Max utánzat kalandtúrán (*SENKIFÖLDJE*)? És vajon mindezeket követően még arra is marad időtök, hogy a nyári meleget egy jeges világban pihenjétek ki (interjú a *HEIMURINN* szerepjátékról)? Na persze ha nektek úgy jobb, hanyagoljátok csak nyugodtan a játékokat...

De még csak az kéne, hogy komolyan vegyétek ezt! Nem tetszettek az előzőek? Itt vannak újabbak: egy történetvezérelt játék, amiben egy játékot játszanak a játékosok által mozgató játékosok (*AZ ÜGYNÖKSÉG*), egy olyan szerzemény, amiben garantáltan elszabadul a kapkodás (*20 MÁSODPERC TOTÁL KÁOSZ*), egy olyan darab, amiben szavakat kell alkotni (*WORD BITS*) és egy olyan, amiben szavakat kell hangosan ismételtetni (*VARÁZSLABOR*). Most már nem mondhatjátok, hogy nincs kedvetekre való.

Magazinunkat egy interjúval zárjuk, ahol is most nem egy szerzőt, hanem egy grafikust kérdeztünk. Fogadjátok szeretettel a többek között az *80 DAYS* játékot is illusztráló *FELIX WERMKE* válaszait körmönfont kérdéseinkre.

Itt a július, a Spiel des Jahres hónapja, amikor kiderülnek a győztesek, szóval mi nagyon készülünk.

Addig is olvassátok a JEM-et, látogassátok a JEM honlapját, kövessétek a Facebook oldalunkat és játsszatok minél többet!

Jó játékot!

A JEM Szerkesztősége

# Impresszum

A JEM magazin egy online megjelenő digitális társasjáték-magazin játékosoktól játékosoknak. Megjelenik minden hónap első napján. Letölthető PDF formátumban a [jemmagazin.hu](http://jemmagazin.hu) oldalról.

**Főszerkesztő:** Hegedűs Csaba

**Tördelőszerkesztők:**

Árvai Katalin Lukrécia, Benyó Dávid, Kiss Zsófia és Szluka Beáta

**Olvasószerkesztők:**

Bozsik Márton, Galuska Petra, Krantz Domokos, Majoros Ágnes, Molnár Levente, Rigler László és Szabó Máté

**Korrektorok:**

Andics Mariann, Kiss Csaba, Kóczán Attila és Krantz Domokos

**Jelen számunk cikkeit írták:**

Bozsik Márton (bzksmrc), Eperjesi Gergely (Gergely), Juhász Péter (Shepard), Kiss Csaba (drkiss), Nemes Mónika (nemes), Szabó Máté (Dundee) és Takács Viktor (the\_v).

**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](http://www.boardgamegeek.com)-ról származnak.

Elérhetőség:  
[jemmagazin@gmail.com](mailto: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 segítsétek a tartalom bővítésében. Ha be akartok szállni, írjatok a [jemmagazin@gmail.com](mailto: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

- 
- 4 SZUNNYADÓ ISTENEK**
- 8 KÖVETKEZŐ MEGÁLLÓ: LONDON**
- 10 VARÁZSLABOR**
- 12 VENTURESOME**
- 15 20 MÁSODPERC TOTÁL KÁOSZ**
- 19 LISBOA**
- 23 SENKIFÖLDJE**
- 26 HEAT - PADLÓGÁZ**
- 30 AZ ÜGYNÖKSÉG**
- 33 WILD SERENGETI**
- 36 WORD BITS**
- 38 INTERJÚ A HEIMURINN SZEREPJÁTÉKRÓL**
- 41 FELIX WERMKE**



13+



1-4



1-20 óra

# Szunnyadó istenek

2023. május. Egy kis pesti laká... akárom mondani, a Mantikór fedélzete, ismeretlen vizek.

Zsizsegnek bennem a gondolatok, szakaszosan írom a cikket, miközben haladunk előre a kampányban. Különleges, ihletett, kreatív játéknak különleges bemutató dukál. Legyen a formátum hajónapló? Adná magát az ötlet, nem lenne nehéz vele összehozni a játék vázának leírását és a személyes élményeket. Végül mégis inkább maradjunk a földön. Ezzel emlékeztetem magamat, hogy bár rengeteg kalandban volt részem a *SZUNNYADÓ ISTENEK* végigjátásása során, elkezdni nem volt könnyű, váratlanul sok energiát igényelt, mire igazán bele tudtunk lendülni. Egy terjedős írás következik egy meghatározó társasjátékos élményről.

## RYAN LAUKAT és a narratív társasjátékok

A *SZUNNYADÓ ISTENEK*nek rengeteg különlegessége van, az első mindjárt egy adminisztratív ténykérdés – ez az első magyarul megjelent *RYAN LAUKAT* játék. Az amerikai szerző az utóbbi években számos olyan társast tervezett, illusztrált és adott ki a *RED RAVEN GAMES* – azaz a saját kiadója – által, melyek fókuszában a mesélés áll. A játékosok ezekben nem csupán megismernek egy történetet. A részvételük válnak és döntéseikkel, valamint a játékszabályokkal mint narratív eszközökkel karöltve befolyásolják annak alakulását, mindez tehát leginkább a szerepjátékokhoz hasonlít. Személy szerint hálás vagyok a *REFLEXSHOP*nak, amiért bevállalták ezt a bitang nehéz lokalizációs projektet, rengeteg fordítási munkával járhatott, de szuper, hogy így a szélesebb magyar közönség is megismerkedhet a szerző egyedi látásmódjával. Mindig rálesek a játékok BGG helyezéseire, *RYAN* esetén pedig azt látjuk, hogy több játéka is kiemelkedően sikeres, de *KÖZEL S TÁVOL* egyik sincs a *SZUNNYADÓ ISTENEK* 56. pozíciója *FELETT ÉS ALATT*.

## Nem kis munka letenni a gőzha-jogosit

Amikor a kezünkbe vesszük a játék dobozát, természetesen sejteni lehet, hogy itt valami grandiózus fog történni. A bejárattal négyzetes alapú doboz magassága ezáltal a megszokott másfélszerese, így fért csak el a közel 500 kártya, a 160 oldalas “mesekönyv”, ami a játék gerince, a 10 karton tábla, de lapul itt még egy atlasz is, ami a behajózható világtérképet tartalmazza, rengeteg apró mütyür kíséretében. Szabálykönyvből is mindjárt hármat tartalmaz a játék, melyek közül kiemelném az egy lapba sűrített összefoglalót, remek segítség az elején, mikor már van egy képünk a vázról, de még nem megy minden rutinból. A 40 oldalas játékszabály is kifejezetten jó, bár néhány apró kérdés nem derül ki belőle egyértelműen, de ezen mi nem akadunk fenn, játék közben általában logikusan tovább tudtunk lendülni a kétes helyzeteken. Ami viszont csalódást keltő, az a bevezető szabálykönyv. Ennek ígérete, hogy a 40 oldal végigolvasása helyett szinte azonnal beleugorhatunk a kalandba, és ez a füzetke majd fogja a kezünket, hogy egy-két demó forduló közben tanulhassuk meg a szabályokat. Nos, ez nálam totálisan kontraproduktívnak bizonyult, mert itt nem is igazán a játékmenet elsajátítása bonyolult, sokkal inkább a rengeteg fogalom, amikkel külön-külön érdemes megismerkedni, mielőtt fejest ugrunk a játék világába. Szóval melegen ajánlom



mindenkinek, hogy szánjon 1 órát a rendes szabálykönyv átlapozására, mert sokkal kényelmesebben fogja érezni magát a kampány elejétől, mintha fél-információkkal kiképzett kapitányként kezdenék nekivezetni a Mantikórt az első szikláknak. Sok időt és tanulást kér tehát a játék, de ha ezt egyszer megadjuk neki, utána minden hamar magától értetődővé válik.

És akkor pár óra befektetésével végre ott tartunk, hogy elkezdhetünk kalandozni a tengeren, ahová Sofi Odessa kapitány és legénysége tévedt, majd néhány körön keresztül azt tapasztaljuk, hogy még mindig nem állnak össze a dolgok, nem értjük, mit kéne csinálni, hiányoznak információk, szűk a pénz és az élelem. Na igen, ehhez pedig több óra játék szükséges, hogy igazán érteni kezdjük, mi folyik körülöttünk, magabiztosan válasszuk ki a hajó soron következő úticélját és az optimális akciót.

## Bevállalós legénységet keresek! Osztvá, New York és környéke.

A történet szerint 1929-be repülünk vissza, amikor Sofi Odessa kapitány és a Mantikór gőzhajó 8 fős legénysége egy viharba keverednek, ezután pedig a különös és ismeretlen Kóborló-tenger vizein találják magukat. Őket tudjuk majd irányítani a játékban, a célunk pedig az lesz, hogy a kiterjedt, saját történelemmel és mítoszokkal rendelkező szigetvilágot bejárva megismerkedjünk a helyiekkel, legyőzzük a ránk leselkedő veszélyeket, elsősorban pedig totemeket gyűjtünk, melyek segítenek felébreszteni a SZUNNYADÓ ISTENEKet, akik visszajutathatnak minket a valóságba.

A SZUNNYADÓ ISTENEK tehát egy kampány játék. Rádásul nem is akármilyen, itt a sztori nincs fejezetekre bontva. Belekezdünk, majd folyamatosan egymás után köröket hajtunk végre, és úgy 18-20 óra múlva egyszer csak véget ér az első kampány. Na, de keveseknek adatik meg, hogy ennyit folyamatosan a társas asztal mellett üljenek, a megoldás tehát, hogy a játék bármely pontján meg lehet állni, elmenteni az aktuális állást, és legközelebb kikapolva ugyanonnan folytatni. Ami a ki- és elpakolást illeti, van vele melő bőven. Emiatt hamar egyértelművé válik a kalandozóknak, hogy igazából nincs értelme belekezdeni egy partiba, ha nem tudunk legalább 2-3, de jó esetben akár több órát tölteni vele egyszerre. Ez sokaknak szűk keresztmetszet lesz. Aki viszont szeret egy játékba sok energiát és időt pakolni, ezáltal igazán megismerni annak mélységeit, az aranybányára lel itt, ugyanis ha végigjátszottuk a kampányt, az azt jelenti, hogy a szigetvilágnak kb. a harmadát fedeztük fel, tehát egészen nyugodtan belekezdhetünk egy újabb 20 órás mókába, maradni fog ismeretlen történetszál bőven.



Még egy kicsit a paramétereikről. Azt már látjuk, hogy időigényes mind a tanulás, mind a partik. Aztán ott a helyigény. Fantasztikusan gazdag komponenskészlettel dolgozik a játék, mind mennyiségben, mind az illusztrációk terén, amit egyébként szintén a szerző, RYAN LAUKAT jegyez. Hogy ez mind elférjen, egy jókora asztalra lesz szükségünk. Sofi és a legénység minden tagja rendelkezik egy saját karaktertáblával, hozzájuk majd képességekártyákat csatolhatunk, és mivel minden játékban minden karakter részt vesz (játékoszámtól függetlenül), nekik bőven kell hely, emellett a megszerzett tárgyaink, piac- és kalandkártyáink, küldetések is ki lesznek pakolva. A központi hajótábla a játékosok körét foglalja össze és mutatja a lehetséges akciókat, ezt mindig ki is fejtem. Talán az egyik legmenőbb komponens pedig az atlasz, ami egy lapozgatós könyv, oldalanként egy-egy képkockával, a Kóborló-tenger szegmenseivel. Sandbox játék lévén bármerre utazhatunk, így ha a térkép adott oldaláról "lecsorgunk", csak lapozni kell az atlaszban és egy új mezőn találjuk magunkat. Van egy jegyzetomb is, melyből kampányonként mindössze egy lapra lesz szükség, ennek egyik oldalán az összegyűjtött infókat vezetjük, és itt tudjuk menteni is az állást, mikor szünetet tartunk, a másik oldalon pedig a teljes Kóborló-tenger térképét egyben látjuk, és jelölni tudjuk, mely szigeteket látogattuk már meg, vagy adott esetben mit találtunk ott.



A játékosok köre viszonylag egyszerű, mindig három lépésből áll. Először is végre kell hajtani az öt lehetséges hajóakció egyikét. A Mantikór fedélzetén lehet gyógyulni, pihenni, élelmet vagy pénzt találni, és ami közös az akcióhelyek közt, hogy ilyenkor kapunk képességekártyákat és parancsjelölőket. Mindkettő rendkívül fontos erőforrás. A parancsjelölőkre szükségünk lesz bármikor, ha a legénység egy tagjának vagy valamelyik piacon vásárolt kártyának a különleges hatását szeretnénk aktiválni, de akkor is ilyet költünk, mikor képességekártyával fejlesztjük a karakterünket. A játékban a legtöbb erőforrás közös, de parancsjelölőket sosem adhatnak át egymásnak a játékosok. Ugyanígy képességekártyákat sem, melyek szintén többfunkciósak. Felszerelhetjük velük az egyik karaktert, aki innentől használhatja a kártya képességét és gazdagodik a rajta látható ikonnal, aminek nemsokára lesz jelentősége. Emellett gyakran sorsot húzunk, ilyenkor a rajtuk

szerelő számok (1-6) határozzák meg egy-egy esemény kimenetelét.



A hajóakció után a játékos húz egy eseménykártyát a pakliból. Háromféle esemény van – az elviselhető gyakran még valami kedvezőt is tartogat a számunkra, a veszélyes már komolyabb károkat okoz, a végzetes pakli pedig magáért beszél. Az eseménykártyákon általában szerepel egy próbatétel, melyet a csapat megpróbálhat sikerrel teljesíteni. Ilyenkor egy meghatározott célszámot kell elérni egy adott képességből, például erőnlét, 6. Ez azt jelenti, hogy a próbatételhez húzott sors érték (a felcsapott képességkártyán látható szám), a próbatételben opcionálisan résztvevő (majd ettől kimerülő) karaktertáblákon látható ugyanilyen ikonok és az esetleg hozzáadott bónuszok száma el kell érje a hatot. Kudarc esetén jellemzően a hajó sérül vagy a legénység tagjai. Amennyiben a hajó 11 sérülést szenved, vagy az összes karakter életeréje nullára csökken, veszítettünk. Na, nem olyan szigorú azért a játék, veszíteni annyit jelent, hogy súlyosan legyengültünk, el kell mennünk a legközelebbi kikötőbe gyógyulni, és ezalatt eseménykártyákat kell eldobnunk, ami gyakorlatilag az idő mértékegysége, így kevesebb körünk lesz végrehajtani ambiciózus totemgyűjtő terveinket a kampány során. Fontos tehát, hogy néha brutálisnak tűnhet egy negatív esemény, vagy a vérfürdőt rendező ellenség, valójában ezeket nem bünteti a játék súlyos következményekkel. Egészen addig, amíg nem a „brutál” módban játszunk. Olyat amúgy is csak az játsszon, aki szeret szenvedni.



Ezen a ponton lehet, hogy már egy csomó minden történt a körünkben, de még csak most jön a lényeg, a játékos két akciója, amit négy lehetőség közül választhat ki. Utazás – a hajó mozog a térképen, ez viszonylag egyértelmű. Felfedezés – ilyenkor a térkép számozott helyszíneit

megközelítjük a Mantikórral és a megfelelő számnál felcsapjuk a mesekönyvet. Sokak kedvence lesz ez az akció, elolvassuk egy rövid hangulateltető szöveget, majd általában választás előtt találjuk magunkat. Segítsünk egy idős asszonynak megvédeni a gyümölcsöskertjét a barbár páviánoktól, vagy gyűjtsük össze a gyümölcsöket és lépünk olajra? Ha az előbbit választjuk, lehet, hogy küzdünk a páviánokkal, de valószínűleg hálája jeléül az asszony megjutalmaz bennünket, és talán még valami értékes információt is megoszt velünk. Ha kiraboljuk, rövid távon könnyebben jutunk zsákmányhoz, de lehet, hogy elesünk a nagyobb jutalomtól, vagy csökken a csapatunkban a morál. Hasonló dilemmákkal találjuk szembe magunkat a felfedezéskor, egészen sodró érzés tud lenni, ahogy ásunk egyre mélyebbre a világban, és ezek a kis epizódok folyamatosan próbák, döntések elé állítanak minket. Szerettem a játékban, hogy elég konzekvensen képviseli: jó tett helyébe jót várj, és nem ösztönzi a játékosokat amorális vandálkodásra. A felfedezés során tehát könnyen küzdelemben találhatjuk magunkat. Ilyenkor ismeretlen ellenségek ugranak elő (a megfelelő pakliból), mi pedig megpróbáljuk lekaszabolni őket. A harcrendszer olyan, mintha egy kardvívó mérkőzést igyekezne szimulálni, vagy hogy egy klasszikust idézzek: „Csapásokat adunk és csapásokat kapunk.” Célba vesszük a kiválasztott ellenfelet, és ha kellően ügyesen céloztunk (ilyenkor is sorsot kell húzni), eltaláljuk, beviszünk pár sebzést, majd az ellenfél visszatámad, sebzéseket szenvedünk el, és ez megy utolsó vérig. Érdekeség, hogy az ellenségek testrészeit, végtagjait egy tematikus mini-mátrixba rajzolták fel a kátyákra, melyek mezőit egy vágás során úgy sebezhetjük, hogy a bevitt találat mezőjétől oldalszomszédosan elindulunk, és így vezetjük végig a csapást az ellen testén.



Mivel a különböző bestiáknak szinte minden testrésze veszélyes, tervezést igényel, hogy mikor hova csapjunk. Mi ezt rendszeresen megvitattuk küzdelmek előtt, nem beszélve arról, hogy egy ilyen bunyó akár 10-15 percig is tarthat, tehát ahelyett, hogy egy brutális csetepatéban éreznék magunkat, inkább olyan, mintha egy akciófilm koreográfusaként, minden mozdulatot szép lassan lépésről lépésre építenénk fel, és ezt utólag visszajátszva kapnánk csak meg a vérszagú végeredményt. Van még két akció, a kikötő és a piac. Ezeket ritkábban használjuk, mert jó sok pénz kell hozzájuk, amivel általában nem rendelkezünk. A kikötőben gyógyulni és pihenni tudunk, míg a piacon szép új tárgyakat, fegyvereket, recepteket vehetünk, amikkel természetesen bővítjük a lehetőségek tárházát és csökkentjük a szerencse szerepét. Még rengeteg apró szabály van, de eszem ágában sincs mindenről beszélni, így is kezd hosszúra nyúlni a bemutató, ugorjunk a konklúziókra.

## Az istenek tényleg szunnyadnak

Amikor belekezdünk a szabálytanulásba, az egyik első, ami elhangzik, hogy a célunk totemek gyűjtése lesz, amikkel felébreszthetjük az isteneket. Aztán elkezdjük a kampányt, és pár óra után azt érezzük, sehol egy totem, pláne sehol egy isten. Egy ügyes megoldással, a kulcsszavak rendszerével LAUKAT elérte, hogy az igazán érdekes dolgok egy réteggel mélyebben maradjanak rejtve, így sose fogunk véletlenül totembe botlani, általában kőkeményen meg kell értük dolgozni. Mikor felfedezünk egy szigetet vagy egy várost, a történet általában rögtön elágazik: "Ha már rendelkeztek a SÁRGA kulcsszóval, ide ugorjatok a sztoriban, ha még nem, akkor oda." Igen ám, de a kulcsszó megszerzéséhez jellemzően valahol máshol kell egy idegennel beszélnünk, segíteni neki és hasonlók. Szerintem ez egy remek megközelítés, bizonyos szintű bölcsesség, tapasztalat és a Kóborló-tenger ismerete szükséges ahhoz, hogy sikereket érjünk el. A játék igazi célja, aminek a mechanikák tökéletesen megágyaznak, tehát ez: bevonódni ebbe a különleges világba, a részévé válni, és naiv újoncokból a kampány végére elérni, hogy a Mantikórt rettegjék az ellenségeink. Ha nem is indul gyorsan a sztori, szerintem egy idő után olyan gazdaggá válik a játékélmény, hogy nehezen ereszti azt, aki igazán elmélyedt benne.

Az, ahogyan a döntéseinkkel folyamatosan írjuk a saját történetünket, egyedi és megismételhetetlen hangulatot ad, egyértelműen a legerősebb tulajdonsága a SZUNNYADÓ ISTENEKNEK. Ha valakit érdekel ez a működés, de tart ettől a bitang nagy játéktól, mindenképp ajánlom figyelmetekbe az [ADVENTURE GAMES SOROZAT](#)ot is, ami hasonló élményt



kínál kis, kompakt formában. Túl egy kampányon biztos vagyok benne, hogy visszatérek még a Kóborló-tengerre, és bátorítok mindenkit, akinek a fentiek megpiszkálták a fantáziáját, hogy tegyen egy próbát. Alkatrész rombolás egyébként nem történik, így akár könnyen tovább is lehet adni rajta, ha már kimerült a sztori, vagy mégsem jött be igazán a hangulata. Számomra azért is különleges, mert ez az első igazi olyan ízig-vérig ameri típusú játék, amit nagyon megszerettem, és bármikor játszánék vele.

bzskmrc



REFLEXSHOP

Tervező:  
Ryan Laukat

Megjelenés:  
2021

Kiadó:  
Red Raven Games, Reflexshop

Kategória:  
történetvezérelt

13+ 1-4 1-20 óra





# Következő megálló: London

**MATTHEW DUNSTAN** sokféle játéktípusban kipróbálta már magát, és úgy tűnik, nem nagyon vallott kudarcot eddig. Az **ADVENTURE GAMES** sorozat darabjai a sztori alapú játékok közé tartoznak, az **ELYSIUM** egy gamer játék, a **RELIC RUNNERS** egy látványos családi játék, a **DR. FONDOR ÉS AZ IDŐ FELLEGVÁRA** pedig egy kockadobós kooperatív mű. Most éppen a flip & write került a szerző látókörébe, és már most lehet tudni, hogy London után a **KÖVETKEZŐ MEGÁLLÓ TOKIÓ** lesz. Ha ezt a tempót tartja, élete végéig lesz munkája, mert a Wikipédia szerint százas nagyságrendű a **metróval rendelkező városok listája**.

## Honnan indulunk?

4 eltérő színű ceruza és 4 eltérő színű pötty a rajzoló lapon: ez már előrevetíti, hogy milyen játékkal van dolgunk. Kezdeként minden játékos elvesz egy színes ceruzát és egy London térképet (tömbről letépett lapot). A lapon felül a város sematikus térképe látható, a legfelismerhetőbb ezen a Temze vonala; alul van a pontozást segítő rész. A város 9 nagy és 4 kicsi kerületre van osztva, ez utóbbiak a lap sarkaiban találhatóak. Az egyes megállókat síkidomok jelzik, közülük néhány körül csillag alakú perem látható.

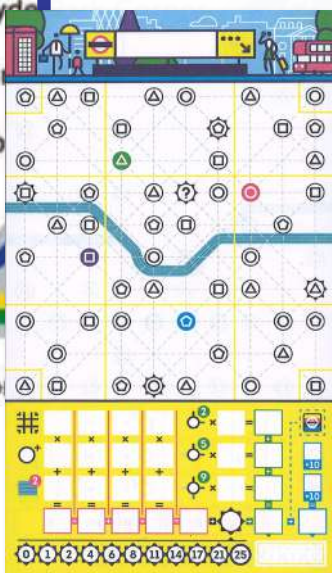
Minden játékos kezdőpontja a saját ceruzája színével azonos színű pont. A játék négy fordulón keresztül tart, egy új fordulóra mindig új színű ceruzát kap mindenki, így új kezdőpontból fog indulni az új fordulóban a metróvonal. Mindenki fogja használni tehát mind a 4 színt, a játék végi pontozásra pedig fixen a negyedik forduló végén kerül sor.

A játékhoz jár egy 11 lapból álló állomáskártya pakli is. A játékosok közül választunk egy játékvezetőt, aki majd a paklit kezeli.

Első kör: a vezető felfordítja az első állomáskártyát és mindenkinek a saját kiindulópontjából egy egyenes vonalat kell húznia a vékony szürke vonalak mentén ahhoz az állomáshoz, amelyiknek a szimbóluma megegyezik a kártyán lévő szimbólummal. Tehát pl. felfordítjuk az ötszöget ábrázoló lapot, és ekkor mindenki megkeresi a saját kezdőpontja körüli ötszöges állomásokat, és az egyikhez beköt egy színes vonalat. Nem meglepő, hogy aztán ez a művelet fog folytatódni az egész játék során, azaz felfordítjuk a második körben a második állomáskártyát és a meglévő szakasz valamelyik végéből kiindulva megkeressük a következő állomást, aminek az ikonja azonos a felfedett lap ikonjával. Ez egészen addig tart, amíg felfordításra nem kerül az ötödik rózsaszín lap, amikor is vége a körnek. Ekkor pontozunk, majd átadjuk a ceruzát a szomszédunknak, hogy – ahogyan írtuk is – mindenkihez eljusson minden szín a 4 forduló során.

## Hová érkezünk?

Fontosak a vonalépítés és a pontozás szabályai. A metróvonalak csak a szürke vonalak mentén létesülhetnek; két állomást kell összekötniük és nem ugorhatnak át állomást; nem keresztezhetnek más vonalakat, de beköthetnek más színű vonallal érintett állomásokba (sőt, ez a cél!); nem csatlakozhatnak be már bekötött azonos színű állomásba; két állomást nem köthet össze egynél több vonal.





A nagy beszorulásokat segít megoldani, hogy vannak az állomáskártyák között dzsóker lapok is, és van egy különleges: a váltó. Amikor ez feljön, akkor fel kell fedni gyorsan még egy lapot, és az utóbbin látható szimbólumú állomás felé lehet folytatni az építést, de most (a váltó lap miatt) a meglévő vonal BÁRMELYIK állomásából. Nagy könnyítés ez, amikor a vonal két végéhez közel már nincs üres és nekünk jó állomás. Ja, és van egy megálló, egy kérdőjellel jelölt: ide bármilyen szimbólumot be lehet kötni, ha nincs más érvényes opciónk.



A pontozás szabályai többlépcsősek, mert vannak forduló végi és játék végi pontok. Megszámoljuk, hogy hány kerületet érint az éppen az adott fordulóban megrajzolt metróvonal. Megkeressük azt a kerületet, ahol a legtöbb állomást érintettük a fordulóban, majd ezt megszorozzuk az előző számmal. Továbbá hozzáadunk minden, a Temzén (vagyis alatta) való átkelésért 2 pontot. Ezt minden forduló végén megcsináljuk, majd a játék végén megnézzük, hogy hány állomásba köt be 2, 3 vagy 4 eltérő színű vonal, mert ezek után 2, 5 és 9 pont jár állomásonként (nem kevés!). Végül megnézzük, hogy hányszor kötöttünk be egy-egy nevezetességbe (ezeket jelöli a csillagszerű keret), és mivel ezt a játék során a pontozó részen folyamatosan vezettük áthúzással vagy satírozással, itt csak le kell olvasni az első bal oldali üres mezőben lévő értéket és ezt is hozzáadni a pontokhoz.

A végösszeg mondja meg, hogy ki a győztes.

## Jó metrózást!

Nagyon jó kis kompakt dobozban érkezik ez a szerzemény, és (sajnos csak) 4 főre egy gyors, valóban nem több, mint 20 perces szórakozást biztosít. Nagyon ügyesen van megtervezve a térkép, és naná, hogy általában mindenhol meg lehet találni azt az állomást, ahová tovább lehet

haladni. Ha meg nem, akkor sajnos marad a passz. De ez a ritka eset, és a pontok terén is azonos szintű társasággal nagyjából azonos szintek érhetőek el, kevés fog dönteni. A bevezetőben írtakkal ellentétben persze nem kell, hogy a világ összes metróvonalát "megjátékosítsa" a szerző, de azért a következő egy-két darabot szívesen kipróbálnám, miután Londont így "kivégeztük". Semmiképpen ne hagyjátok ki, főleg amiatt ne, mert utazójátéknak is ideális.

drkiss



## A londoni metró

A londoni metró (angolul London Underground) az angliai Nagy-Londont és néhány szomszédos területet (Essex, Hertfordshire és Buckinghamshire) tizenegy vonallal kiszolgáló, teljesen villamosított metrórendszer. Ez a világ legidősebb metrója és a legnagyobb a vonalak teljes hosszúsága szerint. 1863. január 10-én nyitották meg Metropolitan Railway néven, akkor még csak két vonallal (ezek nagy része ma a Hammersmith & City line részét képezi). Annak ellenére, hogy angol nevének jelentése "londoni földalatti", a hálózat 55%-a a földfelszín felett halad. A helyi lakosok a metróat the Tube ("cső") néven emlegetik az alagutak henger alakú formája miatt.

A metró 268 állomást szolgál ki és több, mint 400 kilométeres pályán futnak a szerelvények. 2005-2006-ban 971 millió utas, 2006-2007-ben pedig a metró történetében először több mint egy milliárd ember utazott a londoni földalattin, ezzel Európa harmadik legforgalmasabb metróhálózata a párizsi és a moszkvai mögött.

forrás: [Wikipédia](#)



GÉMKLUB

Tervező:  
Matthew Dunstan

Megjelenés:  
2022

Kiadó:  
Blue Orange, Gémklub

Kategória:  
kártyavezérelt, rajzolós

8+ 1-4 25-30'





# Varázslabor

Ááá, úgysem lehet újdonságot kitalálni a társasok világában! Na, és ha valaki nagyon töri a fejét? Nekem úgy tűnik, **LENCSE MÁTÉ** barátunk egy ihletett pillanatában találta ki ezt a játékot, mert én legalábbis nem tudok róla, hogy lenne ilyen szerzemény a nagyvilágban. Talán igen, talán nem, de nem is számít, mert ez a darab igen egyedi. Kisgyerekes szülők, akik szokva vannak a folyamatos mormogáshoz, előnyben; csendben játszani szeretők hátrányban.

## Sellőlányka... ja nem, sellőnyálka

Papp Gábor Zsigmond versével indít a szabálykönyv, és ne hagyjátok ki, ne ugorjátok át, a játék szóhasználatának megértéséhez szükségetek lesz rá. Innen vette tehát a szerző azokat a szavakat, amik a lapokon megjelennek. Ez ugyanis egy kártyajáték, minimális egyéb alkatrészsel (pár kartontokennel).

76 lap jár a játékhoz, ebből 64 összetevőlap, 12 pedig akciólap. Ezeket a lapokat egybekeverjük, majd egyenlően elosztjuk; ha van maradék, azt visszatesszük. Mindenki kap egy saját színű szütyőjelölőt, középre pedig kiteszük a nagy üsttokent. A saját lapjait mindenki maga előtt tartja lefordítva egy pakliban, és el is kezdhethetjük a játékot.

A kezdőjátékos felfordítja a legfelső lapját, majd felolvassa annak nevét (ha az összetevő), pl. Ördögszörme. A mellette balra ülő játékosal folytatjuk, aki ugyanezt elvégzi, viszont amíg ez történik, addig az előtte sorra került játékos is felolvassa a saját lapján lévő szöveget - igen, megint. És igen, amíg újra sorra nem kerül, addig fogja újra és újra felolvasni a saját szövegét, és ez mindenkire érvényes. Hogy ebből már a második, de a harmadik játékos sorra kerülésekor garantáltan egy hangzavar lesz, amiben semmit nem hallunk? Naná, ez a lényeg!



Ez eddig egy mantrázás lenne, de az akciólapok jól megkavarják az agyat, ugyanis azokon bár az áll mondjuk, hogy Varázsigé, de nem ezt kell felolvasni, hanem mondani gyorsan egy varázsigét, például hókusz-pókusz, mittudomén. Hogy ez nem megy gyorsan? Sajnáljuk. Ha hibázol, az addig előtted felfordított lapokat vissza kell tenned a paklid aljára, ami azért fáj, mert az a cél, hogy elfogyjon a paklink.

Van még pár helyzet, ami kialakulhat, ezeken szaladjunk át gyorsan:



- » két vagy több játékos előtt is ugyanaz a lap van: aki a leggyorsabban csap a nagy üstre, egy lapot a szütyője alá tesz, a többit átadja a vesztesnek
- » varázsigé, varázstárgy: ki kell valamit találni és azt mondani, ellenkező esetben mennek a lapok a pakli aljára
- » Huss! kártya: rá kell csapni a nagy üstre, a nyertes szabadul a lapjaitól, a vesztes megkapja a nyertes felfordított kártyáit





A játéknak akkor van vége, amikor valakinek elfogynak a lapjai: a lefordított ÉS a felfordított is, tehát azoktól is meg kell szabadulni. A lefordítottakból szépen lassan felfordítottak lesznek, az utóbbiak pedig - ha jól játszunk, tehát nem hibázunk - a szütyő alá kerülnek, és azok fognak majd a játék végén pontot adni. Addig

folyamatosan mondani, mondani, mondani kell az előttünk lévő lapok nevét. A játék végén pontozunk, de ennek részleteibe nem mennék bele, hiszen a lényeg itt inkább a hangulat; annyi csak, hogy a szütyő alatti lapok száma döntő lesz.

## Undi... de így jó

Lehet, finnyás vagyok, de ha belegondolok, hogy minden, amit felolvasunk, belemegy egy kondérba és ezt meg kell innom, hát futnom kell... oda. De talán mindez a sok összetevő semlegesíti egymást és valami varázslatos kerekedik ki. És miért kell motyogni folyton? Hát mert a bevezető sztori szerint bájitalórán vagyunk, és mint tanoncok, meg kell tanulnunk az összetevőket, ezt segíti a szavak ismételtetése.



Egyedi játékmekánika, annyi szent, és nagyon ötletes. Nevezhetjük partijátéknak is, de gyerekjátéknak is, és a lelki szemeim előtt már látom is a célközönséget: semmiképpen sem a könyvtárban csendben társasozó kis game-rek, hanem inkább egy strand fűvén a törölközőn ejtőző kölykök, akikről aztán hangos lesz a part, a szomszéd nyugágyon szundikálni akaró papák és mamák rosszalló pillantásai ellenére. Hogy most épp itt a nyár? Nos, akkor nem is lehetne jobb alkalom arra, hogy bedobjatok a táskába egy VARÁZSLABORT is.

drkiss



PAGONY

Tervező:  
Lencse Máté

Megjelenés:  
2023

Kiadó:  
Pagony

Kategória:  
kártyavezérelt, gyorsasági

7+ 2-5 20'





10+



2-5



30'

# Venturesome

Nekem már most átláthatatlan a kis dobozos kártyajátékok piaca, az új megjelenéseket meg követni sem tudom... és nem látni a végét, ha egyáltalán van neki vége. De ez nem probléma, csak tény, hogy nagyon sok játékszerző kezdi úgy a karrierjét, hogy először piacra dob egy egyszerűbb kártyás játékot. Nem úgy **MICHAEL RIENECK**, aki a **CUBA**, a **MERLIN** vagy a Ken Follett *játékok* után inkább levezetesként készített egy könnyedebb, de azért okos darabot.

## Kalandos

81 kártya, mindegyik gyönyörűen illusztrált – ennyit kapunk, amikor kinyitjuk a papírinzerttel szűkebbre vett belsejű dobozt. Vagyis lehetne ez a doboz még kisebb, de ne akadunk fenn ezeken a részleteken. A kártyák három csoportra oszlanak: 63 karakter lap, 12 fenyegetés lap és 6 zavarás lap. Ebből fog kikerekedni egy játék.

A karakter lapokat megkeverjük, mindenkinek osztunk 6-ot, a többi egy húzópakliba az asztal közepére tesszük. A fenyegetés lapokat szintén megkeverjük, de ezekből annyit csapunk fel, ahány játékos játszik, a többi marad a húzópakliban. Végül a zavarás lapokat csak úgy, egy pakliban az asztalon tároljuk, ezek később kerülnek sorra.



Kiválasztjuk a kezdőjátékost, majd indulhat a játék. A játékos a körében kiválaszt 1 lapot a kezéből és azt maga elé teszi; ez lesz az ő expedíciója. Ezután mindenképpen végrehajtja a lap hatását (már persze, ha objektíve lehetséges). Utána a tőle balra ülő játékos következik, és így tovább, a játékosok minden körben leraknak egy lapot és végrehajtják annak hatását.

Az újonnan lerakott lapok a már lent lévőkhöz mellé egy sorba, jobbra vagy balra, de sosem két lap közé kerülnek. A legfontosabb szabály, hogy olyan színű (és ezáltal hatású) lapot nem lehet letenni, amilyen már van lent, tehát ha a kezünkben van két azonos színű lap, akkor van rá esély, hogy a második már nem kerül le – de ugyanúgy van rá esély, hogy az a lap már sehol sem lesz, amikor újra sorra kerülünk. Mindez amiatt van, amit a lapok hatása okoz; erre máris rátérünk. De még előtte annyit, hogy amikor valaki már nem tud letenni lapot, vagy az utolsó lapját tette le (aminek a hatását már nem alkalmazzuk), akkor kiválaszt ez a játékos egy fenyegetés



lapot a felcsapottak közül, végrehajtja a hatását, majd lefordítja – a többiek tehát ezt már nem választhatják. Végül a játékos, aki ezt megtette, fogja a még mindig maga előtt lévő lapjait és félreteszi, ugyanis ezek fognak a játék végén pontot adni. A játék egy fordulója akkor ér véget, amikor mindenki kiszállt és választott egy fenyegetés lapot. Az új fordulóra mindenki kap 6 új lapot, új fenyegetéseket fedünk fel, és az kezd, aki a korábbi forduló befutójától balra ül. A játék 3 fordulón át tart.

## Kalandor

Akkor jöjjenek a karakter kártyák hatásai, hiszen ez adja a játék lényegét.



» Riporter:

nincs hatása.

» Túravezető:

egy lapot visszavehetsz a lent lévő lapjaid közül.



» Professzor:

felveszed a karakter húzópakli felső lapját és egy lapot a kezedből visszateszel a pakli aljára.

» Kalandor:

kicseréled a kezedet egy másik játékosal.



» Pilóta:

egy másik játékos lent lévő lapjai közül egyet kicserélsz egy saját lent lévő lapodra (így kerülhet hozzád azonos színű lap).

» Kincsvadász:

kiválasztasz egyet a zavarás lapok közül, és azt a karaktert a játék további részében már nem lehet kijátszani.

» Gyűjtő:

adsz egy lapot egy másik játékosnak és ő át kell adjon neked egy másik lapot a kezéből.

A fenyegetés lapok hatásai változatosak, de mindig eldobatnak valamit; tehát amikor már véget ért a forduló számodra, akkor sem lehetsz biztos benne, hogy minden általad begyűjtött lap tényleg nálad is marad (és pontot



hoz a játék végén). Így különböző kincseket, színeket vagy gyémántokat ábrázoló lapokat kell eldobni, esetleg két egymás mellett lévő vagy a két szélén lévő laptól kell megszabadulni; a lényeg, hogy ha nem ügyesen választunk fenyegetés lapot, vagy már nincs választási lehetőségünk, akkor fájdalmas következményeket kell elszenvednünk.

A pontozásnál minden gyémánt 1 GYP-t ér, illetve minden kincs 1 pont, továbbá minden 3 azonos kincs további 4 pont. A térkép minden saját színű lapért, meg persze önmagáért is ad 1-1 pontot. A győztes az, aki több pontot szerzett, döntetlen esetén az, akinek kevesebb lapja van. A pontszámok általában a 10-15-20 körül szóródnak, szóval minden pontot meg kell ragadni, mert lehet, hogy az dönt majd.



## Kalandvagyó

Három dolgot köszönhetek ennek a játéknak. Egyfelől pár jó kis partit, ahol nem kell (de persze lehet) óriásiakat agyalni, viszont mégis figyelni kell, akár arra, hogy mikor játszok ki a kezemből lapokat, akár arra, hogy milyen fenyegetés lappal zárom a fordulómat. Aztán azt, hogy játék közben élvezet nézni a grafikákat, hiszen

ez a szerzemény is az Indiana Jones világában játszódik, persze nem a konkrét karakterekkel, de azokra hasonlító, emlékeztető figurákkal. Úgy látszik, egyes illusztrátorok nem tudnak lejönni erről a témáról – és milyen jó, hogy nem tudnak! Harmadrészt ennek a játéknak köszönhetem, hogy egy új angol szót tanultam, a *VENTURESOME*-ot, aminek a jelentése: merész. Akkor, merészkedjete ti is idegen területekre, és nyugodtan próbáljátok ki ezt a tavalyi újdonságot.

drkiss



**Tervező:**  
Michael Rieneck

**Megjelenés:**  
2022

**Kiadó:**  
Lucrum Games

**Kategória:**  
kézből gazdálkodós, szettgyűjtős

 10+  2-5  30'





10+

5-20

20'

# 20 másodperc totál káosz

A REFLEXSHOP mostanában élen jár az őrült partijátékok megjelentetésében, a sort folytatja a **20 MÁSDPERC TOTÁL KÁOSZ**, ami tökéletes címmel rendelkezik, hisz az mindent elárul róla. Két csapat felváltva jön, egy homokóra pereg, ezalatt minél gyorsabban kell őrült feladványokat végrehajtani, majd akinél elfogy az idő, veszít. Ja, hogy ennyi a játékbemutató? Nem baj, azért nézzük meg egy picit közelebbről is.

A színes doboz 200 kártyát tartalmaz, olyan feladványokkal, melyeket pár másodperc alatt teljesíteni lehet, ugyanakkor nem hétköznapi helyzetek; a játékosoknak szüksége lesz kreativitásra és gyors improvizációs készségre. Akik szeretnek mindent jól megrágni, kétszer átgondolni, esetleg nem szeretnek szerepelni, már nyugodtan tovább is lapozhatnak, ez nem az ő játékuk lesz. A kártyákon kívül még egy homokóra van a dobozban, és ez az a pont, ahol a játék a legkiemelkedőbbet tudja nyújtani, ez a homokóra ugyanis bazi nagy, és mikor pereg, az rendkívül hangos és idegesítő. A matek érettségén garantáltan kétszer annyian buknának meg, ha ezzel mérnék az időt a teremben, sőt, ami miatt leginkább emlékezni fogok a játékra, hogy a homokóra fura hangjától a kutyám is teljesen bezsongott, de tökéletesen hozzáad a felfokozott hangulathoz, ami a partik közben kialakul. Ami engem eléggé idegesített, hogy egy bírónak a körök elején két egyenlő részre kell osztania a homokot, és annak egyik fele az egyik csapat, másik fele a másik csapat idejét jelenti. Ezt egyenlően kimérni és a villámgyors, kaotikus parti során pontosan forgatni elég nehéz, így ha szigorúan nézzük, az adminisztráción sok múlhat, kinél fogy majd el az idő, ezáltal ki nyeri a kört. Ezt kiegyenlíti, hogy elég diverzek a feladványok: a "Mondj négy állatot, amit meg tudsz emelni!" például sokkal könnyebb, mint az "Add össze a csapattagok láb-méreteit!". Összességében szerintem elég jó, kreatív feladványok születtek, bár a dobozban 200 van, ami elég gyorsan kipörgethető, de könnyű újat kitalálni, ha valaki hosszabb távon is lát fantáziát a játékban.



Én leginkább 8-12 fős társaságban játszánám, bemelegítésként akár összeszokott brigáddal, de úgy is remek, ha még nem mindenki ismeri egymást, így gyorsan le lehet dobni a gátlásokat. Persze ha valakitől nagyon távol áll a szereplés, úgy is a csapat tagja lehet, hogy ő mindig csak kitalál, mutatványoznia nem kell. Vannak egyébként közös feladatok is, de nem kell megijedni, semmi durvát nem tartalmaz a doboz. Aki tesz vele egy próbát, és annyit vár tőle, amennyit ígér, csalódnai biztosan nem fog. Bár nem innovatív, de szórakoztató partijáték a **20 MÁSODPERC TOTAL KÁOSZ**, amit igazán a játékosok töltenek meg tartalommal, tehát ha jó társaságban vagy, valószínűleg élvezni fogod.

Adj egy jótanácsot  
mindenkinek a csapatodban  
egyesével!

Fütyüld el a **Boldog  
születnapot** dallamát!

Simogasd a hasad és  
ütögesd a fejed egyszerre,  
három másodpercig!

Dúdolj el egy főcímdalt,  
és a csapattársaid  
találják ki, mi az!

bzskmrc

Vetődj a földre, és mássz  
úgy, mint egy rák!

Mondd egy híresen magas  
ember nevét!

Mondj három különböző  
hárombetűs testrészt!

Mondd egy A betűs ország  
nevét, majd minden  
csapattagod is egy-egy  
másikat!

Mutass rá három dologra,  
ami kevesebbet ér kétszáz  
forintnál!

Puszilj meg mindenkit a  
csapatodban!

# TOTAL KÁOSZ

2 csapat. 400 kihívás,  
felejthetetlen fejetlenség!

énekelj el  
egy reklámat



REFLEXSHOP

20 másodperc total káosz

Tervező:  
Ben Drummond

Megjelenés:  
2019

Kiadó:  
Big Potato Games, Reflexshop

Kategória:  
valós idejű

10+

5-20

20'







**A JEM magazin hűséges olvasói megszokhatták már, hogy a lap oldalain mindig újabb és újabb cikksorozatokot indítunk, amelyeknek egyes darabjait valamilyen közös jellemző köti össze. A mostani számban egy több éve indult sorozatunk hetvennyolcadik darabját olvashatjátok, és reméljük, hogy a többi cikket még sok-sok hónapon keresztül megtaláljátok a lapban. Annak idején egy talán mindennél nagyobb fába vágtuk a fejszénket: világ körüli útra indultunk. Ennek során sorra vesszük azokat a társasokat, amelyek témája hangsúlyosan egy-egy földrajzi helyhez, tájhoz, régióhoz kötődik, és ezeken keresztül utazzuk körbe a bolygót. Tartsatok velünk, keljünk útra, de ne csomagoljatok be sok mindent! A szükséges holmikat mi adjuk majd.**



12+

1-4



60-120'

# Lisboa

Szerintem nincs társasjátékos, aki valamilyen formában ne hallotta volna **VITAL LACERDA** nevét: egyeseknek ő a nagymester, az agyégető játékok koronázatlan királya, a heavy eurók nagyura, másoknak egy matekagyú csodabogár, a legrandább (sic!) társasjátékok szerzője. Jó, ez utóbbit annak is köszönheti, hogy előszeretettel kooperál Ian O'Toole-lal, akinek illusztrációi – talán egyediségük okán – eléggé megosztóak.



A kollekción, amit **VITAL** a polcunkra tett – mellesleg nem árt komoly teherbírási szerkezet alájuk – valóban impresszív, és minél többet ismer meg az ember közülük, annál inkább elhiszi, hogy ez a hapsi vagy úrlény, vagy zseni.

Mars, belváros, borvidékek, időjárás, olajmezők, autógyár, galériák – **LACERDA** nagyjából mindenről tud mondani valami okosat, vagy legalábbis olyat, amitől bólogatni kezdünk, hogy legalább hümmögéssel palástolni tudjuk, hogy elvesztettük a fonalat.

Amikor **LACERDA** neve szóba kerül, lelki szemeim előtt a **VINHOS**, – amiről Móni fog írni hamarosan – illetve a **LISBOA** jelenik meg – utóbbi egyrészt a szerző szülőhazájának, Portugáliának a fővárosa, így ezt a játékot amolyan "statement"-darabnak érzem, míg előbbi értelemeszerűen a borfogyasztási... khm... preferenciáim miatt. Ugye a bor az vörös és száraz, nekem a **VINHOS** is kicsit az volt, úgy-hogy kíváncsi leszek Móni véleményére.

No, de akkor irány Lisszabon!

## “Leégett, összedőlt, aztán süllyedt el”

A portugálok – sok kortárs szerint – nagyon kihúzták a gyufát a sok hódítással és gyarmatosítással, amit a spanyol-szimpatizáns pápák rendszerint kiátkozással és

pápai bullákkal “honoráltak”, sokan pedig úgy gondolták, a királyság rászolgált az őt ért csapásokra.

Bárhogy is, 1755. november 1-én minden megváltozott Lisszabonban: a Mindenszentek napi misék közben egy körülbelül 9-es erősségű földrengés rázta meg a várost, aminek epicentruma valahol az Atlanti óceánban, a portugál partokhoz közel volt. Értelemeszerűen mintegy háromnegyed órán belül hatalmas cunami érte és öntötte el teljesen a romokban álló Lisszabont. Ha esetleg maradt túlélő vagy kevés kárt szenvedett épület, az jó eséllyel a víz visszavonulása után bekövetkezett, három napon át tomboló tüzeknek köszönhetően veszett oda végül. A pusztítást jellemzi, hogy 40-50 ezerre teszik a lisszaboni áldozatok számát, és hogy a cunami az 1100 kilométerre fekvő Algériában is károkat okozott.



Gazdasági hatását jól mutatja, hogy Portugália akkori GDP-jének mintegy 45%-ába került a károk helyreállítása, ami irtózatosan sok pénz.

Társadalmi és filozófiai hatása egész Európára és gyakorlatilag a világra kiterjedt, befolyása máig is érezhető – a felvilágosodást jelentősen befolyásolta, a portugál népléleknek pedig a mai napig fájó emléke.

A helyreállítás során első ízben épült város szigorú tervezés szerint a korábbi organikus összevisszaság helyett, így Lisszabont a mai napig a tudatos várostervezés mintájának tekintik.

Ennyit arról egyébként, hogy az euróknak nincs komoly és szerves tematikája...

## The King has a job for you



*LACERDA* játékában a király által kinevezett Pombal márkija a város huszonekét évig tartó rekonstrukcióját bízta ránk – a teljes pusztítás utáni újjáépítés a feladatunk, amihez a korabeli állapotoknak megfelelően nem marad más nyersanyagunk, mint maga a törmelék. Kecsegtető kilátások.

Nemesként természetesen befolyásunkkal is kufárkodunk – egy ilyen feladat komoly üzlet, ami lehetővé teszi, hogy a társadalmi ranglétrán egyre feljebb kerüljünk, azaz egyre több és szebb rizporos parókánk legyen, ami a *LISBOA* győzelmi pontjának felel meg.

## Agyégetés-e az agyégetés?

Megmondom őszintén, vesztes játékot sosem élveztem annyira, mint azt a jó néhány *LISBOA*-partit, amiben alulmaradtam. Talán hihetetlen: a játék mechanikai valójában egyszerűek, de rengeteg lehetőség közül választhatunk. Sokkal inkább arról van szó az agyégetés emlegetésekor, hogy a *LISBOA* azon játékok egyike, amikor nincs egy konkrét, győzelemhez vezető út kijelölve, amit ha többé-kevésbé követünk, jó eséllyel a dobogó közelébe érhetünk.

*LACERDA* zsenije valószínűleg éppen az, hogy képes bonyolult folyamatokat analitikusan szemlélni, majd felbontani apró, egyszerűbb részekre, és ezeket játékmechanikai elemekkel modellezni. A folyamat végén egyszerűen elénk rak néhány jól kidolgozott szabályt, majd felteszi a kérdést: "O que você gostaria de fazer?"



A setup során – megjegyzem, közel egy óráig tart... – elénk kerül Ian O'Toole zseniális festménye, a játéktábla, amin a királyi udvar, Lisszabon belvárosa, a kikötő és a törmelékupac jelenik meg csodás, kék-monokróm jellegű, kézzel rajzolt és mór behatást mutató díszítésekkel, a Portugáliára jellemző kék azulejo csempéket megidézve.

Ahogy említettem, a szabálykészlet nem bonyolult, de sok elemből és lehetőségből áll. Ezek részletezése messze túlmutat egy ilyen ismertető tartalmi és fizikai keretein, hiszen élőszóban egy-egy alkalommal a szabálymagyarázat fél-háromnegyed óra is lehet, így inkább megkísérlem egy rövid példával szemléltetni, mi az, ami engem a *LISBOA*-ban megfogott.

## Terra, água e fogo – döntések, döntések...

A játékosablám előttem fekszik, bal oldalon a négyféle erőforrásomból legfeljebb 2-2 darabot tárolni képes raktáram. Jelenleg egy aranyam, egy könyvem, egy szövetem és egy szerszámom van. Nem valami sok... de kezdetnek nem rossz, el is adhatom őket, amint valaki épít egy hajót. Nem árt igyekezni, mert ahogy egyre több és több nyersanyagot adunk el, annál jobban csökken az ára.





Kezemben van öt kártya, ebből kettő kincstárkártya, aminek nyíl van a tetején, jelezve, hogy ezeket a játékos táblám alsó része alá csúsztathatom, hogy a jövőben élvezem az általa adott bónuszt. A további három kártyám nemeskártya, ezeken alul van nyíl, mert portfóliómba felülről kell becsúsztatnom.

A raktáramtól jobbra a törmeléket gyűjtöm, a háromféle (földrengés, víz- és tűzkár) típusú törmelék készleteket alkot, amik összeszedése az egyik feladatomban, és öröndetes módon minden készlet egy további raktárhelyet és portfólióhelyet nyit meg: egy szomorú kis '2'-es jelzi, hogy erősen korlátozottak a lehetőségeim jelenleg. Mivel raktáram és portfólióm korlátai egyenlőek, így kártyám is kettő lehet egyelőre – ezeket majd cserélnem kell, lemondva a korábbiakról, hogy újat tudjak kijátszani.

Ezen változtatnom kell!

De hogyan?



A táblára nézve a újjáépítendő belváros romjai mellett rengeteg ilyen-olyan törmelék hever. Ezek gyűjtése az egyik feladatomban.

Úgy döntök, egy kincstárkártyát játszom ki a portfóliómba és megkapom a kincstárból a 3 rès-em. A kincstárjelző lejjebb kerül, hiszen csökken a kincstár tartalma. Ezután a nemességgel üzletek: a márkához fordulok, aki aranyért vagy könyvekért hajlandó hajóépítésben vagy termelésben segíteni. Nekem most hajóra van szükségem. Mivel jelenleg csak olyan hajó áll rendelkezésre, amelyik raktere egy áru befogadóképességű, csupán egy további árut kell fizetnem (kettes kapacitású hajó esetén ez kettő, három esetén három, négy esetén négy).

A hajóm a portfóliómba kerül, ezzel a két hely be is telt. Húzok egy lapot és egyelőre végeztem.

Következő körömben egy nemeskártyát játszom ki az udvarba – az építésszt keresem fel, és építési engedélyt kérek tőle, aki némi – az ellenfeleink udvari hivatalnokai számának, plusz a kincstár pillanatnyi értékének megfelelő – befolyásért hajlandó ezt megadni. Sajnos mivel a kincstári tartalék csökkent, ezért nagyobb befolyás kell, mint az előző körben kellett volna. Hiába, nehéz idők járnak...

A belváros, ahol építhetek, négy utcára tagolódik – bíbor (textilműves boltok nyithatók itt), sárga (arany), barna (könyv) és türkiz (szerszámok). El kell hát döntenem, melyik utcára néz majd az üzletem, mert olyan árut fog termelni ezentúl. Továbbá az üres telkek beépítésekor egy egyszeri bónusz is kínálkozik, mérlegelnem kell hát ezt is. Ezen felül az utcák melletti, illetve alatti 3-3, illetve 2 törmelék eltakarítása is az én, mint építető dolga – egy törmeléket elvehetek és a készletembe helyezhetek (így lesz meg a későbbi raktárbővítés), a maradék törmelék alapján pedig kiszámítom az építés költségét. A földrengés (3), tűzkár (2) és vízkár (1) jelzők értékének összege, plusz a mindenkoros kincstár értéke az építési költség.



Huh, kénytelen vagyok olyat választani hát, ami belefér a költségvetésbe, így egy sárga útra nyíló aranyművest nyitok az a sorban, így még egy egyszeri bónuszt is kapok: ez pedig nem is rossz, hiszen az érseket tudom meglátogatni, aki séta közben (lép a sávon egyet) két szívességet (bónuszlapkát) ajánl fel, amiből egyet megtarthatok állandó hatásáért.

Második köröm véget ért, húzok hát egy lapot és végignézek a "birodalmamon": nyersanyagaim elfogytak, pénzem semmi, befolyásom a padlót közelíti, de van egy aranyművesem, ami majd tud aranyat termelni, gyűlik a törmelékem, ami majd növeli a raktár- és portfóliókapacitásom, illetve egy szerény kis karak ringatózik a kikötőben, amivel akár én, akár a többi játékos is szállíthatja áruit, így vagy bevételt, vagy parókat jelent. Majd talán lecserélem egy nagyobb hajóra később. Ha lesz pénzem. És befolyásom. No és árum...

## Konklúzió

Talán a fentiekből érzékelhető, hogy egy erősen sandbox-szerű élményt kapunk. Jó pár alkalomba kerül, hogy minden fogaskerék a helyére kattanjon, akkor azonban – legalábbis azoknak, akik erre vevők – kimagasló élmény a LISBOA. Külön élvezetes, amikor az ember meglátja a kis fakockák, az ide-oda pakolgatott jelzők mögötti különösen letisztult rendszert, és az egész játék életre kel.

Nem javaslom mindenkinek, legalábbis abban az értelemben, hogy egyből rohanjon megvenni, de amit mindenképpen tegyetek meg, az az, hogy ha alkalom adódik, üljetek be egy játékra.

Még az is lehet, hogy ott ragadtok.

the\_v



**Tervező:**  
Vital Lacerda

**Megjelenés:**  
2017/2022

**Kiadó:**  
Eagle Griffon / Delta Vision

**Kategória:**  
munkáslehelyezés, területfoglalás, akcióválasztó

**12+** **1-4** **60-120'**



20-40

# Senkiföldje

Támadás alatt állunk! A vizünkre fáj a foguk, de nem adjuk egykönnyen. A táborunk kibírt már rosszabbat is, mivel az oázis csakis a miénk, és mindent megteszünk, hogy megvédjük. Ha kell, katapultból kilöve pusztítjuk az ellent, mert mi punkok vagyunk! Ha pedig mindennek vége, még ott a reaktor, hogy más se ihasson.

A '80-as éveket meghatározta a posztapokaliptikus világok bemutatása, filmszalagra vitele. Talán a legkiemelkedőbb darabja ennek a Mad Max, amiben az akkor még teljesen ismeretlen színész, Mel Gibson egy klasszikus western-hősként áll bosszút. A gonosztevők punkabbnál punkabb kinézetű banditák, de mégsem a történet, hanem a világ ragadta magával a nézőket. Természetesen kaptunk folytatásokat, de az alapfilm sok további műnek adott inspirációt, köztük a társasjátékipar egyes darabjainak is.

Ezen játékok sorában található a *NEUROSHIMA HEX!*, a *VÁR AZ AURORA* vagy a magyar fejlesztésű *SALTLANDS*. És persze a cikk témája, a *SENKIFÖLDJE (RADLANDS)* is hozza a víztelen, benzingőzös és izzadságszagú miliót, azonban csak két főnek egy gyors adok-kapok erejéig.

## Az országúti harcos

Szögezzük le, hogy ebben a dobozban nem fogunk miniket és hihetetlenül aprólékosan kidolgozott világot kapni, amit szerencsére tükröz a mérete is. Tehát van 106 db kártyánk és 16 db vízjelzőnk. Ennyi!

Vannak emberkártyák és eseménykártyák, amikből húzópaklit alkotunk, persze jól megkeverve, majd ezt az asztal közepére tesszük. A táborkártyákból mindketten húzzunk 6-6 lapot, válasszunk belőlük hármat, majd visszakeverve a maradékot tegyük ezt a paklit is a pást közepére. Az extra (fekete) vízjelzőket tegyük úgyszintén középre, hogy mindketten elérjük. A fehér vízjelzőkből mindenki kapjon hármat, majd vegyünk magunkhoz a Víz tározó, a Fosztogatók és a segédlet kártyákból egyet-egyet. A három kiválasztott táborkártyát tegyük egymás mellé, úgy, hogy fölöttük még legyen hely két kártyának, valamint balra tőlük hagyjunk egy oszlopyi helyet az eseményeknek. Az



előkészítés végső lépéseként húzzunk annyi lapot, amennyit a kirakott táborkártyáink bal oldalán látunk.

Innentől minden körünkben 3 fázist kell végrehajtanunk:

- » Események
- » Feltöltés
- » Akciók

Az eseményfázisban meg kell vizsgálnunk, hogy a legfelső, ellenfélhez legközelebbi sorban van-e esemény. Ha van, akkor a végrehajtása után dobjuk el a kártyát, majd minden további sorban lévő eseményt mozgassunk eggyel



feljebb. Itt vannak olyan események, amelyekkel pusztíthatunk táborot vagy akár karaktereket.

A feltöltés fázis során húzunk egy lapot és magunkhoz vesszük a 3 vízjelzőnket. Fontos, hogy ennek a fázisnak a végén mindig csak 3 db vízjelzőnk lehet.

Ezután jöhetnek is az akciók:

- » Kártya kijátszása: játszunk ki egy kártyát a kezünk-ből, kifizetve a neve mellett található vízköltséget. Ha ez egy ember, akkor tegyük a táborokártyáink elé valamelyik oszlop bármelyik sorába. Rakjuk rá a költségét, ezzel jelöljük, hogy nem aktív. Esemény kijátszása esetén pedig tegyük azt a rajta lévő bomba számával azonos számú mezőre.
- » Kártya húzása: 2 vízért egy kártyát húzhatunk.
- » Szeméthatás használata: eldobhatunk egy kártyát a kezünk-ből, hogy megkaphassuk a bal felső sarkában található hatást.
- » Víztározó feltöltése: 1 vízért cserébe kezünkbe vehetjük a Víztározó lapot, amit akár a következő körben kijátszhatunk egy extra vízjelző megszerzéséhez.
- » Képesség használata: Az aktív táboraink vagy embereink képességeit használhatjuk a költségük kifizetése ellenében.



Ezeket a fázisokat addig folytatjuk, amíg le nem romboljuk ellenfelünk mindhárom táborát. Akinek ez előbb sikerül, az lesz Radlands ura.

## Az igazság csarnokán innen és túl

*SENKIFÖLDJE* urává válásának hívogató szava nekem már a Kickstarter kampányának idején is feltűnt, a neonszíneket használó dizájnya és a gyors játékmenete sortűzként küldte a jeleket a radaromra. Természetesen a projekt alatt minőségi alkatrészeket, playmatet és egy különleges megjelenésű dobozt is kaphattam volna, de végül inkább kimaradtam belőle. Azonban a Gémklub bejelentése után tiszta volt számomra, hogy ki kell próbálnom és meg kell születnie ennek a cikknek. Ez a sors!

És nem csalódtam! A kártyák kinézete elsőrangú, külön kell gratulálni a három művésznek, hogy ilyen egységessé tudták alkotni a színeket és a karaktereket, minden kártya egy kis történetet mesél el.

A játékmenet egyszerű, de meg kell jegyezni a fordulók menetét. Főleg a kártyahúzás nagyon fontos, mivel folyton kártyahiányban fogunk szenvedni, nem pedig vízhiányban. A víz ugye minden körünk elején újratöltődik,





és még extrákat is tudunk szerezni a Vízárózóval vagy a Múzsával. Ezért inkább azon töröm sokszor a fejem, hogy kijátsszam-e a kezemből az összes lapot vagy hagyjak valamit magamnál a következő körre, hiszen ki tudja, mit kapok. Mindazonáltal minden kártya használható, és akár kombinálhatóak is.

A kártyák dobása is jól tud jönni bizonyos helyzetekben, de ehhez meg kell tanulni a hatásikonokat, ami pár játékba bele fog telni. És itt említeném meg a punkokat, akiket igazi ágyútelékként tudunk használni, védve az értéke-  
sebb karaktereinket. Valójában így próbálták megoldani a szerzők a kártyák lassú folyását, kisebb-nagyobb sikerrel.

Na, de most már befejezve az ömlengést, egy kellemes párbajt kaphatunk az asztalunkra, ha beruházunk a **SENKI-FÖLDJÉRE**. Van benne taktikázási lehetőség, de a szerencse is átírhatja a terveinket. A nyugis és a stresszes napok végeére is megfelelő vérengzős hangulatot nyújthat, ami leírja, hogy nem a kölykökkel kell leülni vele játszani.

És ne felejtsetek, a sértődősök ne álljanak punknak!

Δμηδεια



**Tervező:**  
Daniel Piechnick

**Megjelenés:**  
2021

**Kiadó:**  
Roxley, Gémklub

**Kategória:**  
kézből gazdálkodós

14+

2

20-40'



GÉMKLUB





10+



1-6



30-60'



# HEAT - Padlógáz

„A forró levegő megreteg a versenypálya aszfaltja fölött. Megigazítod a szemüveged, amint a körülötted pozícióba tolt versenyautók krómja visszaveri a napfényt. A tömeg morajlik, a zászlók csattognak a szélben, a motor duruzsol. Megkezdődik a visszaszámlálás és a rajtvonalról kilövő autók motorja hirtelen felbőg. Port visz a szél, ahogy végig-süvít a sisakod mellett, amikor behajtasz az első kanyarba...”

Már első olvasatra versenyhangulatba jövünk, ha nem hagyjuk ki a bevezetőt a játékszabályból, ahonnan én is idéztem a fenti részleteket az előbb. A Heat ugyanis egy vérbeli versenyjáték, tulajdonképpen egy autóverseny szimuláció társasjátékba öntve. Nem új a téma, találkoztunk már autóversenyzős játékokkal, sőt versenyezhetünk biciklikkel, lovakkal vagy tevékkel is a társasjátékasztalon. Nézzük is meg, mit tud a Padlógáz, ami kiemelheti ezen játékok közül!

## „Száguldunk, élvezd az iramát...”

A doboz külseje szinte biztosan kiemelkedő. Vincent Dutrait grafikája már messziről felismerhető, arról nem is beszélve, hogy a játék tekintélyes méretű dobozban érkezik, kidolgozott inzerettel. Ezért az árért - azt hiszem - nem is bánjuk, ugyanis azt is meg kell mondjam, hogy nem tartozik az olcsó kategóriájú társasok közé sajnos. Előnyére válik, hogy tekintélyes mennyiségű kártyával bír, és minden játékos kap egy kis műanyag versenyautót is, amivel száguldozhat a pályán. Az újrarájátszhatóság szintén a javára írható, ugyanis négy különböző pályán versenyezhetünk a két térkép egy-egy oldalán, illetve több haladó modullal is bővíthető, ezáltal tulajdonképpen nem csak egy játékot kapunk a dobozban. Így már kicsit árnyaltabb a kép, de az biztos, hogy inkább azok fogják kifizetni a játék teljes árát, akik egyébként is szeretik az ilyen témájú és mechanikájú játékokat.

## „Zúgva süvít a szél, lüktet, felsistereg a gép...”

Maga a játékmenet egyébként nem túl bonyolult, és szerintem meglepően jól szimulálja egy autóverseny hangulatát. Ebben talán kiemelkedőnek látom a többi, hasonló tematikájú játék közül egyébként. Minden játékos tizenkét sebességkártyával rendelkezik, amelyek értéke egytől négyig terjedhet. A kezdő modulban kapunk még három fejlesztéskártyát, egy nullás és egy ötös értékű sebességkártyát, illetve egy hőkártyát. A hőkártyákról beszélek még később, ez annyiban különbözik a többitől, hogy rögtön a paklinkba kerül. A játéktábla egyébként remekül mutatja, hogy mennyi hőkártya kerül a motorunkon lévő húzópakliba és mennyi stresszkártya a paklinkba.



Kezdő módban három stresszkártyát teszünk a paklinkba. A lapjainkból keverés után hetet húzunk fel és már be is röföfenthetjük a motorokat!

Több fázist játszunk le egy-egy fordulóban, meghatározott sorrendben:

#### 1. Váltás:

Azt mutatja meg, hány lapot kell kijátszania egy játékosnak a köre elején.

#### 2. A lapok kijátszása a váltónk állásának megfelelően.

Ezt a két fázist mindenki egyszerre hajtja végre, a kártyákat képpel lefelé helyezi maga elé, melyek száma nem lehet sem több, sem kevesebb, mint a váltó állása, azaz minimum egy, maximum négy lap.

#### 3. Lapok felfedése:

Az autók sorrendjében a játékosok felfedik a kártyáikat, majd végrehajtják a következő fázisokat. A kártyák értékét összeadva kapjuk meg a sebességet, ami tulajdonképpen a lépésszámunkat adja meg. Ha stresszkártyát fedtünk fel, azaz "+" szimbólum van a játékerületünkön, újabb kártyát kell felcsapnunk a húzópakliból, mindaddig, amíg sebességkártyára nem akadunk. Ennek az értéke hozzáadódik a sebességünkhöz. Ez rendkívül jól szimulálja azt a helyzetet, amikor a stressz miatt dekoncentrálttá válunk és nem tudunk mindent előre pontosan kiszámolni. Nem végezhetünk ugyanazon a mezőn, ahol már áll egy másik játékos, ilyenkor közvetlenül mögötte kell megállnunk.

#### 4. Adrenalin:

Ha utolsó, vagy utolsó előtti pozícióból indultunk, a sebességünk nőhet eggyel, azaz kaphatunk egy extra lépést, illetve egy hűtést is. Nézzük is meg a hűtést és a hőkártyák működését közelebbről!

#### 5. Hűtés, turbó és egyéb reakciók:

Említettem, hogy a játékosablánkon - ahol egyébként jól követhetőek a játék fázisai is - találunk helyet egy hőkártyákból álló húzópaklinak. A játék során előfordul, hogy hőkártyával kell fizetnünk, például ha a váltóval az első fázisban egy helyett kettőt lépnénk, vagy ha ebben a fázisban turbót használnánk, azaz lépnénk még plusz lépést. Ilyenkor a hőkártya paklinkból egy lapot a dobópaklinkba kell helyeznünk, előrevetítve azt, hogy majd a kezünkbe fogjuk húzni. Mivel a hőkártyák nem játszhatók ki és nem dobhatók el, foglalják a kezünket és elveszik a helyet egy-egy értékesebb lap elől. Csak hűtés ikonnal tudunk tőlük megszabadulni. Hűtést ad nekünk az adrenalin vagy a váltónk egyes és kettes állása is. Az ikonok számának megfelelő mennyiségű hőkártyát ilyenkor visszatehetünk a táblánkon lévő pakliba, megszabadulva tőlük egy időre. Igen, csak egy időre sajnos.

#### 6. Szélárnyék:

Ha befejeztük a mozgásunkat és minden reakciót végrehajtottunk, meg kell nézzük, hogy egy másik autó mellett vagy mögött álltunk-e meg közvetlenül. Amennyiben igen, kihasználhatjuk a szélárnyékot, amit biztosít nekünk, és léphetünk még kettőt, ráadásul úgy, hogy ez nem fog beleszámítani a sebességünkbe, ami a kanyar ellenőrzésénél lesz nagyon fontos.

#### 7. Kanyar ellenőrzése:

Ha áthajtottunk egy kanyaron a körünkben, azt is meg kell nézzük, nem léptük-e át a kanyar által előírt maximális sebességet. Ha többet léptünk, a különbséget hőkártyákkal kell kifizetnünk, tehát már tehetjük is át a pakliból a hőkártyá(ka)t újra a dobópaklinkba és várhatjuk, mikor húzzuk fel őket ismét. Ezért mondtam, hogy csak egy ideig tudunk tőlük megszabadulni. Sőt, ha nincs elég hőkártyánk a készletünkben, még ki is pördülünk a kanyarban! Ilyenkor vissza kell tennünk a kocsinkat újra a kanyar elejére, a váltónk állásától függően pedig plusz stresszkártyát is húznunk kell a kezünkbe. Ha mindez még nem lenne elég, a váltónk is egyes állásba kerül, szinte kezdetjük előlről az egészet. Nem biztos, hogy megéri, de azt is hallottam már játék közben, hogy egy-egy kanyar gyorsabb bevétele nélkül nem lehet megnyerni a játékot. Ezért is gondolom azt, hogy igen jól sikerült a szimuláció, a különleges lapokkal és reakciókkal egészen olyan élményt kapunk, mintha tényleg a versenypályán hajtánánk az autónkkal.



## 8. Lapeldobás:

Eldobhatunk a kezünkéből kártyákat, kivéve a stressz- és hőkárttyákat.

## 9. Laphúzás hét lapig:

Felhúzzuk a hiányzó kártyákat és átadjuk a stafétát a következő játékosnak. Ha elfogy a húzópakli, újrakeverjük a dobópaklinkat és abból húzunk tovább.

## „Száguldunk, füstöl a radiál...”

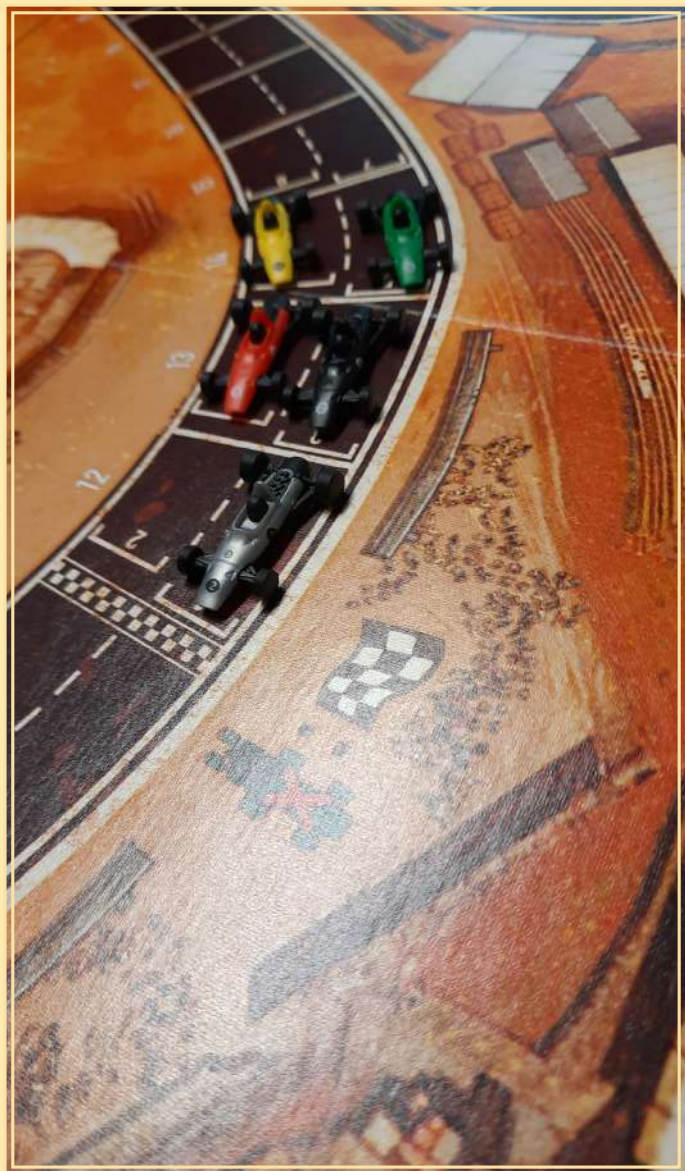
Minden versenypálya tartalmazza, hogy hány körös a verseny, azaz mikor ér véget a parti. A játékot természetesen az nyeri, aki először halad át a célvonalon. Ha egy fordulón belül többen is, akkor az lesz a nyertes, aki tovább jutott, vagy közelebb van az ideális ívhez, amit a tábla egy egybefüggő fehér vonallal jelöl. Ha két autó egymás mellett áll, mindig az van előrébb, aki az ideális ívhez közelebb áll. Ez határozza meg a lépéssorrendet vagy akár a játék végi sorrendet is. Az autókat a táblán jelölt dicsőségtablóra kell sorrendben felhelyeznünk, mindaddig, amíg a végső sorrend ki nem alakul. Ezután megkezdhetjük a győztesek ünneplését, vagy kérhetünk visszavágót a vesztesek nevében.

## „Nyolc henger, majd szétvet az erő...”

Ahogy már említettem, a játék több haladó modult tartalmaz, amivel az újrajátszhatóság és a változatosság növelhető, sőt, még jobban szimulálható egy valódi autóverseny hangulata.

A garázs modulban minden játékos személyre szabhatja az autóját. Ilyenkor a kezdő fejlesztéskártyák helyett egyedi fejlesztéskártyákat tehetünk a paklinkba, amik kidomboríthatnak bizonyos tulajdonságokat esetlegesen más jellemzők kárára. Ezeket választhatjuk véletlenszerűen vagy draftolhatjuk is, de szintén három plusz laphoz kell jussunk, mint az alapjátékban, amiket bele kell keverni a paklinkba. A játékot ugyanúgy játszuk, mint eddig, kihasználva az egyedi fejlesztéskártyák által nyújtott egyéb hatásokat is.

A legendák változatban igazi legendákkal vehetjük fel a versenyt, azaz bizonyos szabályok mentén olyan játékosokat is a pályára helyezünk, akiket nem mi irányítunk, hanem maga a játék. Ők gyorsabbak és biztosabbak a kanyarokban, nehezebb őket megelőzni, mint játékosársainkat, de őket is ugyanolyan versenyzőnek kell tekintenünk, mint a többieket. Amikor az ő körük van, felfedünk számukra egy lapot a legendapakliból és annak megfelelően léptetjük őket. Mindegyiküket ugyanannak a kártyának megfelelően. Nehezebbé, de izgalmasabbá tehetjük a játékot ezzel a modullal, vagy kevés játékosnál jótékonyan növelhetjük így a játékoszámot.



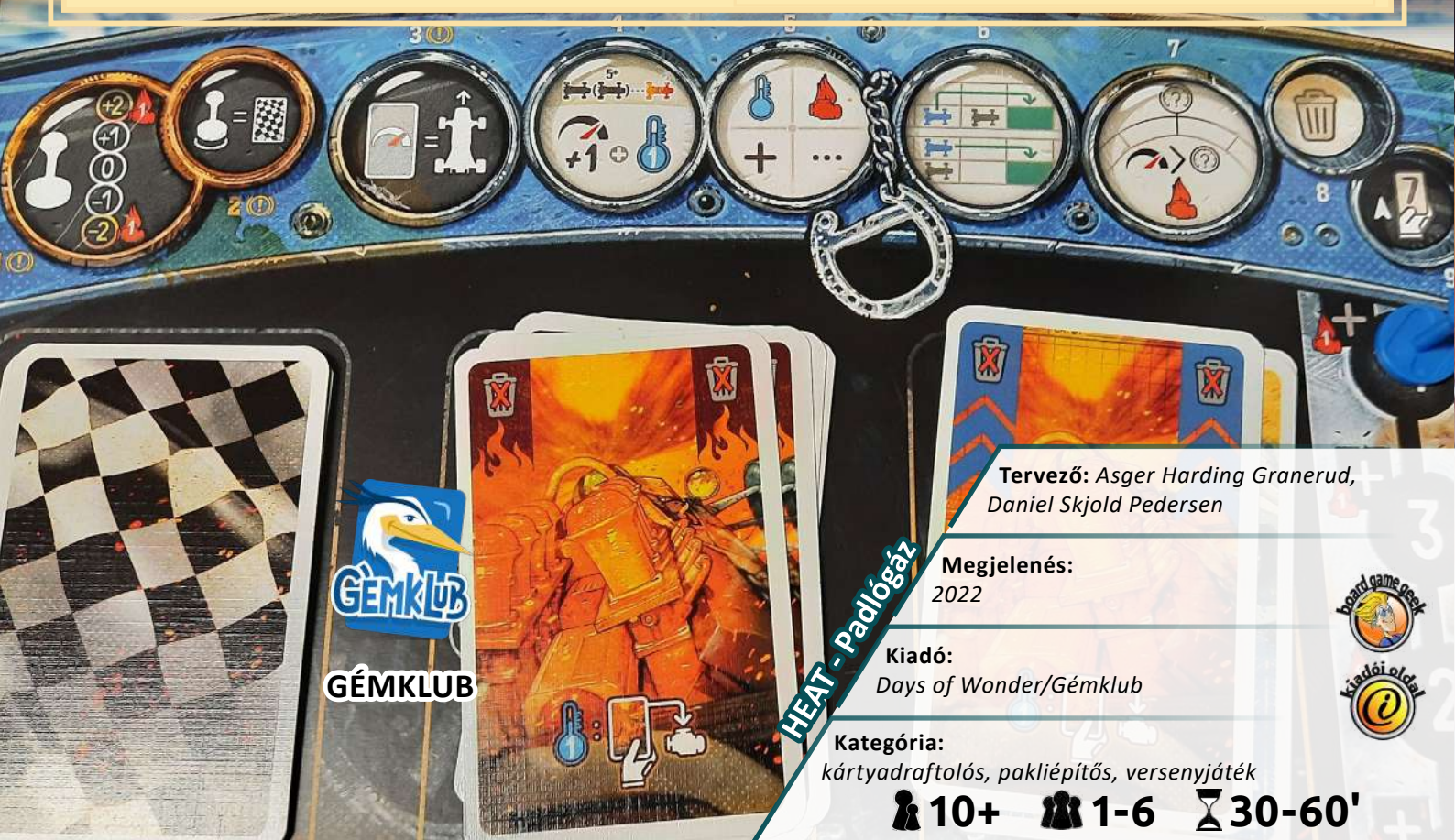
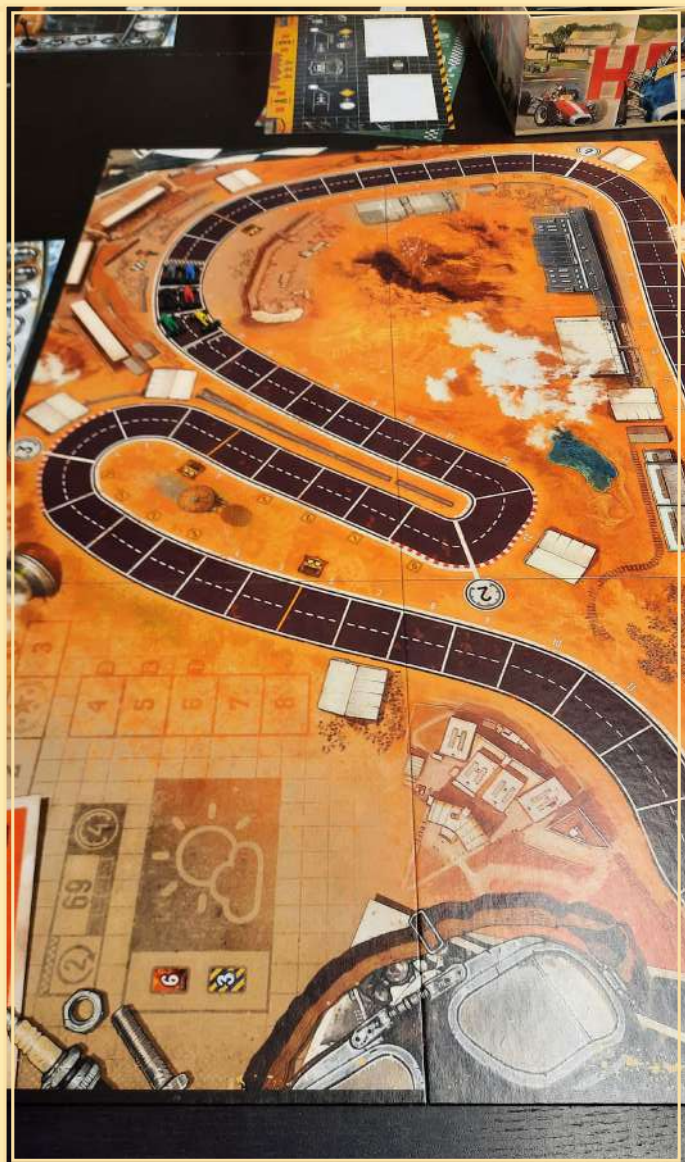
Időjárás és útviszonyok modul: minden játék kezdetén húznunk kell egy időjárás-jelölőt, amit a pályára helyezünk, majd mindenki végrehajtja a hatását. Módosíthat a stressz- és hőkárttyáink számán vagy hőkárttyáink helyzetén. Ezt követően húzunk annyi útviszony jelölőt, ahány kanyar van a pályán és sorrendben helyezzük fel őket a táblára. Ami két kanyar közötti szakaszt módosít, a szakaszhoz kerül, ami csak a kanyarra van hatással, a kanyar mellé kerüljön. Nagyon sok hatással találkozhatunk, erősíthetjük, gyengíthetjük a szélárnyékot, esetleg a hűtést és a hőt is, vagy növelhetjük a sebességünket és módosíthatunk a kanyar megengedett sebességén bármilyen irányba. Érdekes és izgalmas változatosságot csempész a játékba.

A bajnokság modul segítségével pedig egy teljes bajnokságot játszhatunk le egymásra épülő versenyekkel, sajtósokkal, szponzorokkal, esemény- és pályakártyákkal, 3 történelmi szezonon keresztül. Ezzel már csak akkor érdemes próbálkoznunk, ha az alapjáték minden csínját-bínját ismerjük. Kétségtől különleges modulja a játéknak, hiszen pontjaink bajnokságról bajnokságra adódnak össze, autónk fokozatosan fejlődik, és a szponzorok, sajtósok megfelelő használata még egy plusz csavart is visz a játékba.

## „Felbőg a motor, rajtad van a sor...”

Ritkán játszom versenyjátékkal, valahogy nem feltétlenül az én világom, de a Heatre különösen kíváncsi voltam. Igen, ilyen ez a nyavalyás hype, egyszerűen nem lehet tőle függetlenedni. Ám nem egyszer jártam már úgy, hogy pozitívan csalódtam egy játékban, amit a megelőző hírverés miatt előzetesen lebecsültem. A Heat is ebbe a kategóriába esik. Az ára valóban kicsit borsos, ami szintén lehet a hype miatt, de tény, hogy nagyon sok mindent tartalmaz és nagyon jó minőségben. Rég találkoztam már ilyen komoly újrajátszhatósággal és változatossággal családi játék esetén. Tulajdonképpen teljesen testre szabhatjuk a játékot és annyiféle módon játszhatunk vele, hogy szinte lehetetlen kijátszani. Persze, családi játék, túl nagy gondolkodásra nem kell benne számítani, de a stratégiaépítés és a megfelelő időzítés kulcsfontosságú. Rendkívül erős a tematika és nagyon jól sikerült szimulálnia a valódi versenyhangulatot. A szabályok viszonylag egyszerűek, egy-két parti után már kisujjból kirázza mindenki, így a családban idősek és fiatalok, gyakorlottak és gyakorlatlanok is egy asztalhoz ültethetők vele. Gamerek persze fanyalognak a szerencsefaktoron és azon, hogy a másik beletenyere a stratégiájukba, de ez a játék nem is feltétlenül nekik szól. Családi kategória, mérsékelt komplexitás, mindez gyönyörű köntösben, meglepően élethű módon ültetve át a játékba az autóverseny hangulatát. Gyorsan tanulható, nem túl hosszú, de azért el lehet benne mélyedni. Gyerekes családoknak, kezdőknek, az autóversenyek hangulatát kedvelőknek jó szívvel ajánlom. Ráunni biztosan nem fognak.

nemes



**Tervező:** Asger Harding Granerud,  
Daniel Skjold Pedersen

**Megjelenés:**  
2022

**Kiadó:**  
Days of Wonder/Gémklub

**Kategória:**  
kártyadraftolás, pakliépítés, versenyjáték

**10+** **1-6** **30-60'**



8+



1-4



30-60'

# Az ügynökség

COREY KONIECZKA nevével én először a *SPACE HULK: A HALÁL ANGYALAI* című kártyajátékon keresztül találkoztam, de nem kisebb klasszikusokat jegyez, mint az *ELDRITCH HORROR* és a *MANSIONS OF MADNESS*. Ezek alapján először meglepődtem, ugyanis a most bemutatott játék jóval családiasabb, könnyedebb hangvételű, persze ez nem jelenti azt, hogy itt ne találkoznánk mélységekkel. Az is változatlan, hogy a kooperáció és a történetmesélés áll műve középpontjában. *AZ ÜGYNÖKSÉG* tulajdonképpen játék a játékban, és még ha egy-egy eleme nem is feltétlenül a mi világunk, biztosan találunk benne olyan rétegeket, amik miatt szívesen ülünk le családtagokkal, barátokkal játszani – vagy akár egyedül! Spoilermentes ajánló következik.

## TikTok helyett titkok

A '90-es években járunk, amikor is egy tinédzserekből álló baráti társaság egyik tagja egy garázs vásáron megveszi az *A kulcs* nevű társasjátékot, melyhez azon nyomban le is ülnek játszani. Ekkor még nem sejtik, hogy ez a játék az életükre is hatással lesz. Titkok, kódok, rejtett üzenetek világába csöppennek, és nem csak a játékon belül lesz szükségük nyomozásra és kreativitásra. A doboz ígérete szerint ez "egy történetvezérelt, kooperatív stratégiai játék a kódfejtésről". A "történetvezérelt" részre később kitérek majd, a többi maradéktalanul igaz. A dobozban egy kampánynaplóként is funkcionáló képregényt találunk, részben ez felel a történetért, a játékbeli játék pedig külön szabálykönyvvel és alkatrészekkel érkezik.



## Mit nyit *A kulcs*?

*AZ ÜGYNÖKSÉG* története szerint *A kulcs* egy régi, kopott játék, a lapokon meg is jelennek foltok, használati nyomok, a grafika pedig a klasszikus kémtörténeteket idézi mind az ikonok, mind a színek terén. Néhány alkatrészen, például

a titok kártyákon keveredik a két világ. Mechanikailag ez a kooperatív kódfejtős játék *AZ ÜGYNÖKSÉG* központi eleme, játékosként valójában ezt játsszuk fejezetről fejezetre, ahogy halad előre a történet. Egy dicséretesen könnyen tanulható, mégis kihívásokkal teli, együttműködést igénylő szabályrendszerrel van szó, ezt röviden ismertetem, továbbra is spoilerek nélkül.

A *kulcs*ban a játékosok kémeket alakítanak, akik egy irodában próbálják összegyűjteni az aktuális kód megfejtéséhez szükséges információkat különböző aktákból. Ezek jellemzően olyan szimbólumok, melyek a feladvány elemeit rejtik a táblán. A játékban négy akció található, valamint minden karakter rendelkezik egyedi képességgel. Ezekkel fogunk tudni mozogni és keresgélni a dossziék között, hogy a számunkra szükséges kódtöredékeket összegyűjtjük. Ezeket az akciókat mindig a kezünkben tartott számított kártyákkal aktiváljuk, és a központi elem az, hogy magukra az akciókártyákra játsszuk ki a lapokat, melyek csak növekvő sorrendben érkehetnek ide. A kezünkben tartott számértékekről nem adhatunk ki pontos információt, így egy picit *THE MIND – ÉREZZ RÁ!* hangulatúvá is válik a játék – megpróbálunk minél hatékonyabban eljárni az információhiány közepette. Ahogy gyűlnek a lapok, úgy fognak a lehetőségek az akciókártyákon, de szerencsére a negyedik akció épp azt teszi lehetővé, hogy a másik három valamelyikét megtisztítsuk. Önmagát viszont nem tudja kiüríteni, tehát az ily módon történő átrendezések száma véges – csakúgy, mint az időnk. A dobópakli ugyanis





négy óra-ikonos lappal indul, és ha elfogy a húzópakli, a dobópakli újrakeverésekor ezeket az óra szimbólumokat is belekeverjük az új húzóba. Ekkor végveszélybe kerülünk, ha ugyanis felhúzzuk a harmadik óra szimbólumot, azonnal vége van a játéknak, közösen veszítünk. Az egyik órakártyán ráadásul két szimbólum is található, tehát tényleg kockázatos új lapokat húzni. Megpróbálhatjuk a megmaradt lapjainkkal megfejteni a kódot, ekkor már ugyanis nem kötelező húznunk a kör végén, de a végveszély fázisban már így is tényleg tapintható a feszültség.

Ez az alapjáték a kampány során természetesen új elemekkel, kihívásokkal bővül, ezzel nem is árulok el titkot, ugyanis a dobozban található alkatrészekből ez hamar kiderül. *A kulcs* egy tényleg könnyen tanulható, nem túl stresszes közös kis puzzle, aminek bárki bármikor véget vethet, ha tudja az aktuális megfejtést, és a többiek is jóváhagyják a kódfejtési kísérletet. Ha helyes a megoldás, a játékosok győznek, ha azonban egy kicsit is pontatlan a megfejtés, veszítenek. Azonban *AZ ÜGYNÖKSÉG* egyik nagy előnye, hogy a vereség sosem érződik véglegesnek, a történet pedig halad tovább, és a következmények, bár vannak, nem végzetesek.

Önmagában *A kulcs* szerintem nem állná meg a helyét mint kooperatív játék, bár bevezető családi kikapcsolódásnak megfelelő kihívást nyújt. *AZ ÜGYNÖKSÉG* lehetőséget ad arra, hogy a kampány után további rejtvényeken dolgozzunk, de én úgy érzem, hogy a kampányba illesztve teljes ez a játékon belüli játék. Mindazonáltal dicséretes, hogy egyszerű, tényleg gyorsan tanulható szabályokkal indulunk, mely a kampány 14 fejezete alatt sem lapsodik el túlzottan. Rutinosabb gamerek nyilván rá tudnak unni, de azt gondolom, hogy a játéknak egyébként sem ők a célközönsége.

## ■ “Észak-fok, titok, idegenség...”

*AZ ÜGYNÖKSÉG* kampánya egy 14 fejezetből álló történet, ami elsősorban a dobozban található képregény lapjain keresztül elevenedik meg. Azért mondom azt, hogy elsősorban, mert mellette számos más felületen, akár *A kulcs* szabályfüzetében és a titokkártyákon, valamint egyéb felületeken is lesznek feladványok, apró, elrejtett történet- és hanguletelemei, tehát tényleg az egész termék

részét képezi a játéknak. Ez egy igazán kreatív megoldás és ügyes kivitelezés, valóban egyfajta nyomozás, utánajárás érzését kelti a különböző méretű és jellegű alkatrészek ide-oda pakolásása. Természetesen óvatosságra kell lennünk, nehogy idő előtt pillantsunk rá olyan kártyákra, oldalakra, amikhez még nem jutottunk el a történetben. Van néhány olyan csavar a játék során az alkatrészeket illetően, amikre én is elismerően csettintettem, gyerekeknek ezek a pillanatok biztosan maradandó élményt jelentenek, ha sikerül meglepetésként átélni őket.

Magáról a történetről nehéz spoilermentesen beszélni, de annyit elmondhatok, hogy témájában tényleg a kamaszokhoz szól, az ő életüket érintő események, kérdések merülnek fel. Itt térnék ki arra, hogy a 8+-os korosztályi jelölést nem igazán értem a dobozon. Az igaz, hogy *A kulcs* maga nem egy bonyolult játék, tehát fiatalabbak is játszhatják, de a kampány azért bőven kér elköteleződést, türelmet, és a történet is inkább a saját szereplőinek a korosztályához szól. Felnőttek természetesen kisebb családtagokkal nyugodtan játszhatják, kamasztól idősebb baráti társaságoknak is egy kellemes kampányélmény lehet. A történet hangulata, komolysága egyébként változó, néhol egész komoly noir hangulatba csúszik, néhol pedig könnyed tini-regényben vagyunk. Ez szerintem rendben van, egyik szélsőérték sem zavaró a játékban.



Azt is fontos megemlítenem, hogy egy játékalomba több fejezet is beleférhet, az ügyességünk és sebességünk függvényében valóban 30-60 perc egy játék, de akár rövidebb is lehet, főleg szólóban. Ez azért megnyugtató, mert egyáltalán nem az a helyzet, hogy itt 14 alkalommal kell leülni játszani a kampány során. Főleg a játék első felére igaz az, hogy egy alkalommal akár 2-3 fejezet is lejátszható, továbbá vannak még opcionális rejtvények is, melyeket akár figyelmen kívül is hagyhatunk, nem akasztják meg a történetet. Egyébként is az a jellemző, hogy több ponton segít a játék, ha nehezebb ügyek kerülnek elénk, ilyenkor mi döntjük el, mennyi segítséget veszünk igénybe.

## ■ És akkor a megfejtés

Mindent egybevetve azt gondolom, hogy *AZ ÜGYNÖKSÉG* egy ihletett, jól sikerült játék. Ambiciózus vállalkozás, ami mindenképpen dicséretre méltó. Számomra a játék

ihletettségét az mutatja leginkább, hogy edukatív rétegekkel is bír. A történet során magáról a kódfejtésről is tudunk meg dolgokat, és ezeket a megszerzett információkat hasznosíthatjuk is a játék során. A *kulcs* játék maga a képregénnyel egybegyúrva szerintem jó elegyet alkot, de kialakulhat az az érzés, főleg a történet vége felé, hogy jó lenne a történettel gyorsabban haladni, mintsem az egyre nehezebb feladványokat és kihívásokat gyűrni.

Nem mehetek el amellet sem, hogy szerencse is van azért a játékban, ami befolyásolhatja azt, hogy merre halad a történet, és gyorsíthatja vagy lassíthatja az egyes fejezetek között eltelt időt. A *kulcs* azért alapvetően egy egyszerű játék, ami csak időnként okoz valódi fejtörést. Tudatosan megbocsátó a természete, nem súlyosak a vereség következményei.

A különböző elemek külön-külön nem állnák meg a helyüket, de nem is feladatuk ez, mert közösen viszont egy jól sikerült salátát alkotnak, amiben a hozzávalók és az öntet aránya folyton repetázásra késztet, de nem fekszi meg a gyomrot. Fontos, hogy ez a játék egy médium, ami a történetén keresztül a feladványok, izgalmak mellett további témákat, kérdéseket is odaidéz az asztalhoz. Kiskamaszokkal ez jó alkalom lehet a kötődésre, beszélgetésre, vitaindítónak sem utolsó a darab. A történet kizárólag képregényként kevés lenne, viszont a játékon keresztül elmesélve másfajta viszonyt alakíthatunk ki vele. A feladványok ritkán hoznak áttörő újdonságokat, sok szabadulópaklis/szabadulósobás megoldással találkozunk, melyeket azonban a játék mint körtés ügyesen helyez az izgalom középpontjába. Ezt nyilván az is indokolja, hogy elsősorban

fiatalabbak jelentik a célközönséget. A benyomásom az, hogy maga a termék a tálalásával szélesebb közönségre lő, mint az valójában szerencsés lenne. Szerintem az ideális helyzet az, ha szülők ülnek le végigjátszani kiskamasz vagy kamasz gyermekeikkel, tehát 10-16 év közöttiekkel. Persze a gyerekek maguk is végigjátszhatják, szóval a történet szereplőinek korosztályánál is abszolút siker lehet a játék. Emellett a kódfejtés meglepően széles és összetett palettája jelentkezik a játékban, így aki ezt a vonalat élvezzi, az is biztosan kellemes kikapcsolódásnak találja majd *AZ ÜGYNÖKSÉGET*. Azt is érdemes megemlíteni, hogy nem kötelező egy fix csapatnak végigmennie a kampányon, ki-be lehet csatlakozni, a történet és a szabályok pótlása egyáltalán nem lehetetlen küldetés.

Nekem mindenképp jó élmény volt a játék felfedezése, és két felejthetetlen megoldást, csavart mindenképpen kaptam tőle. Már csak annak örülnék, ha ezt jóval fiatalabban élhettem volna át, az igazán varázslatos lett volna. Szóval aki hasonló élményt szeretne a gyerekeknek szülőként, az bátran tegyen vele próbát!

Gergely



**Tervező:**  
Corey Koniczka

**Megjelenés:**  
2021

**Kiadó:**  
Unexpected Games, Gémklub

**Kategória:**  
kooperatív, kézből gazdálkodás, kampány játék

**8+** **1-4** **30-60'**

**Az ügynökiség**

**GÉMKLUB**

**kiadó oldal**





14+

1-4

45-120'

# Wild Serengeti

Amióta mindenki fenntarthatóbb a környezetvédőknél és állatbarátabb az alapítványi menhelyfenntartóknál, nagy népszerűsége tettek szert a különböző természetközponú játékok (lásd még a „cuki állatkás” címszónál). Teszteltük az utóbbi évek egyik, közösségi finanszírozásban sikerre vitt állatfigurás pakolászását, az egzotikus Afrikát helyszínül választó *WILD SERENGETI*-t.

De hol van Serengeti? A Serengeti Nemzeti Park Afrika egyik legjelentősebb, sőt, világviszonylatban is kiemelkedő értékkel bíró természetvédelmi területe. Tanzániában található, a Viktória-tótól északkeletre, több régióba szervezve. A hatalmas területen a kontinens vadállatvilágának színe-java él jobbára természetes élőhelyein, szavannákon, hegyes területeken, vizek partjain, persze turisták és szafarizók által sűrűn látogatottan. Az állatok mozgását, vonulását választotta szűkebb témájául a *WILD SERENGETI* dél-koreai illetőségű szerzője, hogy erre néhány alapmechanika kellemes ötvözésével készítsen egy leheletnyit komolyabb, de mégis a családi kategóriában maradó, látványos, békés, de nem végtelen szavatosságú játékot. Lássuk a részleteket!

## Poroszkáltatás a mezőn

A *WILD SERENGETI* egy alapvetően gyorsan tanulható, mechanikáit tekintve akcióválasztással kombinált szett- és mintagyűjtési játék, afrikai ragadozók és zsákmányaik, nagyvadak és a szavanna dögevőinek felvonultatásával. A keret szerint a játékosok dokumentumfilmeseket alakítanak, akiknek az a céljuk, hogy a legjobb felvételeket készítsék el a Serengetiben utazgatva a vadállatokról, elnyerve ezzel a közönség tetszését. A játékot pontokra játsszák, a pontszerzés a játékban folyamatos és az aktuális állás is nyílt minden játékos előtt.


A játék központi része két táblarészből áll, az egyik egy kétoldalas, négyzetárcsokra osztott, négyféle területtípus egyikének jelölését tartalmazó mezőkből álló tábla, míg a másik az akciótábla a játékosok választási lehetőségeivel. De hogyan fogják a játékosok filmjeiket leforgatni? Ehhez vaszkos jelenetkártya-pakli áll rendelkezésre. Jelenetkártyából

háromféle típus van, és mindegyike az állatok valamilyen típusú elrendezését mutatja. Az egyik típusnál a kártyán látható állatoknak vízszintesen egymás után kell állniuk. Állhat köztük más állat és nem is kell egymás melletti mezőn lenniük. De ha a kártyán például egy oroszlán, zsiráf, zebra látható egymás mögött, az a kártya csak akkor tekinthető teljesítettnek és vehető fel érte a rajta szereplő jutalom, ha ezt a három állatot sikerül egy vízszintes vonalon egymás elhelyezni a táblán.



Egy másik kártyatípuson a rajta szereplő állatoknál az a fontos, hogy a kártyára rajzolt tereptípusokon helyezkedjenek el egy időben. Az ilyen kártyák teljesítésénél jól jöhet a terület dzsókerként funkcionáló VFX-jelölő, egy ilyen beadásával ugyanis akkor is teljesíthető a kártya, ha az egyik állatot nem sikerült az elvárt típusú mezőre mozgatnunk. Serengetiben négyféle tereptípus található: vannak sziklás mezők, cserjés-fás blokkok, füves puszták és vizes területek.

A harmadik típusú kártyán az egyik állat mindig a közép-pontban áll. A többinek a megadott típusú területeken



kell állnia a központi állat körüli nyolc mező valamelyikén ahhoz, hogy a kártya teljesítettnek minősüljön.

De hogyan érjük el, hogy az állatok ezekre a területekre kerüljenek?

## Akciózás a szavannán

Erre nyolc akciólehetőség áll rendelkezésünkre, melyek fele csak arra szolgál, hogy a kívánt fajtájú állatok a táblára kerüljenek. Három-három fajta állat a ragadozók, a nagyemlősök, a dögevők és a vándorlók csoportjában jelenik meg előttünk, összesen tehát 12 fajt „filmezhetünk”. Az akciótáblán a megfelelő szekciójukat kiválasztva tudjuk figuráikat Serengetiben elhelyezni. A másik négy akció választásával pozíciójukat tudjuk cserélni, mozgathatjuk őket 1-3 mező távolságra (ha van ételjelzőnk, akkor annak beadásával 1 mezőt mozgathatjuk a kiválasztott akciótól függetlenül az adott állatot), illetőleg új jelenetkártyákra tehetünk szert, valamint frissíthetjük azok mindig hat darabból álló aktuális kínálatát. Ezek mellett van három, bármikor használható ingyenes akció típus. Ezek: egy jelenetkártya teljesítése; le nem forgatott jelenetkártyából kettő eldobása és 1 pénz befizetésével 1 új szerzése; illetve étel- és VFX-jelzők elköltése a fentebb írtak érdekében. S igen, mindez pénzbe kerül: 6 érmevel kezdjük a játékot, melyet minden forduló elején újra megkapunk, és legalább annyi akciót kell végrehajtanunk egy fordulóban, hogy legalább 3 érményre apadjon a készletünk. Ennél többet is akciózhatnak a játékosok, minden akcióhely választása pénzbe kerül (sőt, a második játékosnak már 2 érmebe ugyanabban a fordulóban), de ez nem kötelező. 3 érmeig viszont el kell használni az itt erőforrásként szolgáló pénzünket, mint a filmeseket szponzoráló mecénások keretét.



Pontokat a teljesített jelenetkártyákért kapunk, és általában ezek révén tehetünk – igen ritkán – szert VFX-, illetve ételjelölőkre is. Ráadásul a kártyákon további ikonok (például növényeké) láthatók, melyekből érdemes minél többet összeszedni a játék fixen 6 fordulójá alatt. Ezekre ugyanis szintén kapunk pontot, ahogy a 4. és 6. forduló elején lezajló állatceremónia esetében is pontokat kap az a két játékos, aki a játék elején véletlenszerűen meghatározott állatokból addig a legtöbbet gyűjtötte össze a jelenetkártyáin.



Van még néhány kisebb, kiegészítő szabály, de a játékmenet főbb vonalait ezzel érintettük is. A játék haladó változatában megjelennek az egyedi játékos-képességek is, melyek valamilyen előnyhöz juttatják az adott karaktert megszemélyesítő játékost, beemelve az aszimmetriát a játékmenetbe. Kérdés ezek után, hogy milyen játék a *WILD SERENGETI*?

## Az oroszlán király



A rendkívül sikeres Kickstarter-kampány eredménye egy, a szó jó értelmében vett hagyományos, azaz fordulókra osztott, lényegében minden információt nyíltan kezelő társasjáték lett. Főleg a világos színekre alapozott, de szerencsére egyáltalán nem túlgondolt grafikai megoldásaival pompásan néz ki az asztalon a *WILD SERENGETI* (külön piros pont jár azért, mert a szabálykönyv fedő oldala valóban felidézi a filmek világát). A kivétel minőségére nem lehet panasz, az alkatrészek tartósak és igényes kivitelűek, valamint – és ez nálam nagy pacsit ér a készítőknél – szerencsére nem akarnak többnek látszani annál, mint amennyit a játék indokoltsága megkíván. Nincsenek indokolatlan túlárazáshoz vezető prémium alkatrészek, ami viszont van, az tisztességes. Azaz a *WILD SERENGETI* szinte teljesen elkerüli az „overproduced” jelzőt, egyedül az [EVERDELL](#) fáját bevallottan felidézni kívánó papírmásé szikla az, ami némi hivatkozást csempész az egyensúlyi helyzetbe.

A mai, a társasjátékok világát jellemző, egyszerre izgalmas és ijesztő dömpingben kimondottan kedves tervezői gesztus, hogy a fordulók száma limitált, azaz játékoszámtól függően a játékidő 1-2 órára belőhető. Ez roppant lényeges, mert ennél többet nem is bírna el egy parti. Ahogy az imént mondtam, a *WILD SERENGETI* egy klasszikus játékmenetet kínáló, összetettebb családi játék, ahol az újrajátszhatóságot a szimmetrikus játékos-képességek esetén elsősorban a kétféle táblaoldal, valamint a jelenetkártyák véletlenszerűsége adja. A játékmenet mindig azonos lesz, és kellemes, „Afrikás” háttérzenével a játékkalkuk is kellemesek lehetnek. Már ameddig nem vágyunk valami másra. A *WILD SERENGETI*-ben ugyanis néha túl sok mindenre kell figyelni ahhoz, hogy érdemi stratégiai döntéseket lehessen hozni. Szett- és mintagyűjtő törekvéseinknél arra is ügyelni kell, nehogy túlságosan ellenfeleink keze alá dolgozzunk az állatok ide-oda pakolgtatásával



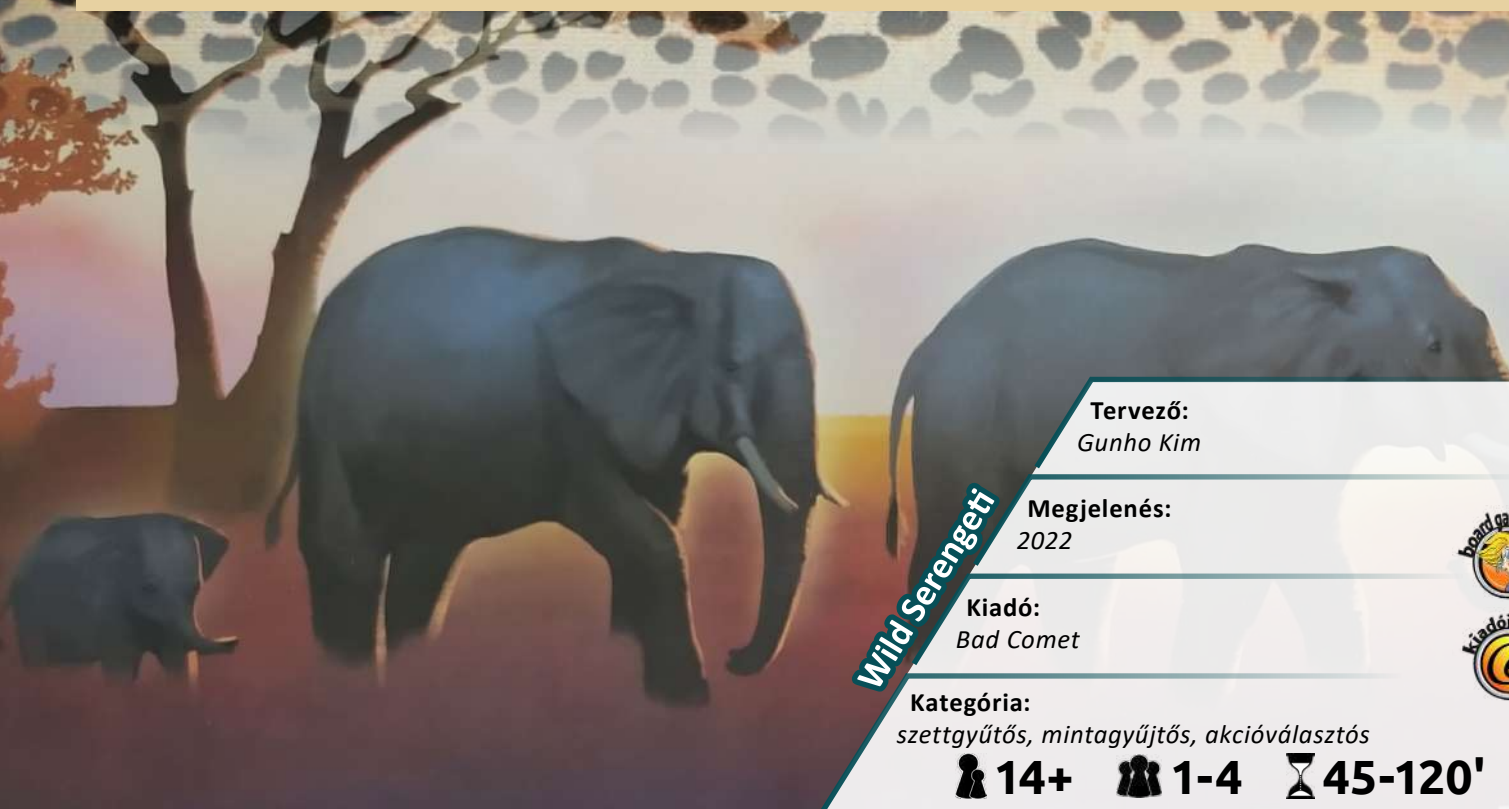
(jelenetkártyák nyíltak), ez pedig 4 fővel kemény kihívás is lehet. Ráadásul a negyedik és a hatodik kör elején megtörténik a nagy vándorlás: az addig feltett állatok egy része egy véletlenszerűen húzott kártya hatására lekerül a tábláról, vissza a tartalékba. Ez pedig felboríthatja a terveinket.

A játék ezért elsősorban taktikai döntéseket kíván a játékosoktól; minél többen játsszák, annál nehezebben tervezhető az, hogy mit akarunk művelni a vadakkal. A BGG játékosok általi ajánlója szerint a játék 2 fővel a legjobb, hiszen ekkor még viszonylag egyszerű dolog ellenfelünkre is figyelni a saját dolgaink rendezgetése mellett, és megerősíthetem, hogy két fővel is jó, bár talán hárommal a legjobb. Fontos ugyanakkor kitenni a figyelmeztető táblát: a játék egyáltalán nem kompenzálja a lemaradót, így akinek némileg nehezebben sikerül beállítani az állatokat a táblán egy-egy jelenetkártya teljesítéséhez, vagy nem tudja követni ellenfeleit, az csúnyán lemaradhat a pontozásban. Magam is vettem részt olyan 2 fős partiban vesztésként, ahol a játék háromnegyedénél már egyértelmű volt, hogy ellenfeletem lehetetlen lesz utolérnem a pontokban – ilyenkor tényleg csak magáért az élményért érdemes befejezni a *WILD SERENGETI*t. Elméleti lehetőség persze van arra, hogy valaki azzal a megközelítéssel játssza

a játékot, hogy hátráltassa ellenfeleit. Ám annyi élelemjelzőre nem tud szert tenni (a mozgásra szolgáló akcióhelyeket is legfeljebb kétszer tudja kiválasztani fordulóként), hogy érdemben gátolja kibontakozásukat. Így sokkal jobb ötletnek tűnik inkább pontokat gyűjteni, hogy ha oroslánként nem is tud, akkor dokumentumfilmesként legyen a szavanna királya.

Ami miatt mégis ajánlható a békés témájú, környezeti témák iránt érdeklődő családoknak és baráti társaságoknak a játék, az többek között a könnyű elsajátíthatósága, kivitele, és az imént említett, keretek közé szorított, letisztult játékmenete. A nyelvfüggőség minimális, egyes kártyákon van rövid angol nyelvű felirat, azonban mivel ezek nyílt információkat jelentenek, ha egyvalaki fordítja azt, nem lehet akadálya a közös játéknak. Azt azonban nem merem állítani, hogy pár év múlva is olyan elevenen emlékeznek majd rá a dömpingben, mint amekkora várakozás volt az irányába a közösségi finanszírozás időszakában. A *Kiadó*nak mindenesetre meghozta az étvágát a dolog, és azóta amazóniai tematikájú játékokat is sikerrel futtattak meg közösségi finanszírozási kampányban.

Shepard



**Tervező:**  
Gunho Kim

**Megjelenés:**  
2022

**Kiadó:**  
Bad Comet

**Kategória:**  
szettgyűjtős, mintagyűjtős, akcióválasztós

**14+** **1-4** **45-120'**





8+



1+



10'

# Word Bits

Azaz szódarabkák. Érdekes, hogy *REINER KNIZIA* 2012-es játékában mintegy késő jubileumi kiadás gyanánt most látott fantáziát a *PIATNIK*, viszont amikor először kipróbáltuk, én simán elhittém, hogy amit a *WORD BITS* tud, az egy friss megfajtás a szókirakós játékok világában, vagyis egyáltalán nem érződik rajta a kora.

## Okos társas - W, B, O

A *WORD BITS* egy gyorsasági szóalkotó játék, egy pakli kártyával és négy dobókockával, amiken különböző betűk vannak. Minden kör elején húzunk egy kártyát, amin egy kategória (állat, valami, ami zöld, konyhai eszközök, női név stb....) és 1-4 dobókocka látható. Az egyik játékos megragad ennyi kockát, dob velük, és már mehet is a bekiabálás. Az asztal körül ülők azon versenyeznek, hogy ki tud gyorsabban olyan szót mondani, ami illik a kategóriába és tartalmazza a kidobott betűket. Minden létező magyar szó érvényes, a szótári alakjában. Aki gyorsabb volt, megszerzi a kártyát. A játék ajánlása szerint 20 ilyen kört játszunk, és a végén a legtöbb kártyát gyűjtő játékos nyer. Pofonegyszerű tehát a játékmenet, és nagyon gyors is; mi először ketten vettük elő, és nagyjából fél óra alatt le is játszottunk 3 partit, amivel ki is merítettük a dobozban

található 60 kártyát. Ami a létszámot illeti, a dobozra 1+ van írva; én 4-5-nél többen nem játszánám, a bekiabálós jellege miatt, pazarul működik viszont 2-3 fővel. Szólóban 1 perc alatt igyekszünk megdönteni a saját rekordunkat (érdekes kiindulás lenne pszichoanalízishez, hogy ki az, aki ilyenkor is hangosan kiabálja a megoldást, és ki az, aki csak magában mondja ki).

## Kiváló játék – a megfelelő célokra

A *WORD BITS* a modern társasjátékok mezőnyében kevésbé állná meg a helyét, grafikája nem szép és az újrajátszhatósága sem végtelen. Én inkább egy fejlesztő eszköznek mondanám, annak viszont pazar, egyszerű és különleges. Tud valamit, amit szerintem kevés játék – másodpercek alatt kapcsolja be az agyunkat. Tökéletes lehet például



belül születik valami megoldás, nagyon ritka, hogy a kártyát el kell dobni, mert senkinek nem jut eszébe semmi. Minden kártya úgy van kitalálva, hogy minél különlegesebb a kategória, annál kevesebb betűkockát kell a szóba beilleszteni. Vannak kártyák, ahol mind a négy kockával dobunk, a kategória viszont ilyenkor 'bármely szó'.

Összességében tehát egy különleges kis játékkal találkozhat, aki ad egy esélyt a *WORD BITS*-nek, ami biztosan radar alatt mozog majd, de szerintem érdemes kipróbálni. Aki viszolyg a gyorsasági játékoktól, valószínűleg nem lesz odáig érte, de tényleg több különböző helyzetben is bevethető, üde színfolt a szokásos eleganciával, amit *KNIZIA* mestertől megszokhattunk.

bzskmrc

egy fárasztó munkanap vagy egy kiadós ebéd után, kávé helyett. Nekünk jól jött üdítő levezetőként egy több órás *SZUNNYADÓ ISTENEK* parti után, mikor az agyunk már zokniva sorvadt. A másik felhasználási mód, amiben szerintem nagyszerűen muzsikál: kisiskolás, szavakkal ismerkedő gyerekek számára. Ilyenkor nem feltétlenül muszáj gyorsaságra játszani, akár közösen is ötletelhetünk, milyen szavakat tudunk alkotni a kidobott betűkkel. Van-e több megoldás? Tudsz-e olyat, ahol a kezdőbetű nem a kidobott betűk egyike? – ez egyébként meglepően nehéz, nekünk legalábbis arra állt rá az agyunk, hogy kezdjük a szót a látható betűkkel. Vicces helyzet, amikor beindul a sortűz, pár körön keresztül villámgyors 1-2 másodperces bekiabálások vannak, majd jön egy trükkösebb feladvány, aminél a kockák kidobása után néma csönd, és egymásra nézünk, na ebből most mi lesz? Ilyenkor általában fél percen



PIATNIK

Word bits

Tervező:  
Reiner Knizia

Megjelenés:  
2012

Kiadó:  
Piatnik

Kategória:  
gyorsasági, kockadobás

8+

1+

10'





# Heimurinn

• magyar fejlesztésű szerepjáték a fagyos északon •

A HASBRO/WIZARDS liszensze körüli világméretű felháborodás lökést adott az alternatív rendszerek megjelenésének. Egy ingyenes szerepjáték írójával, **SERESS GÁBOR**ral beszélgettünk arról, hogy miként született a **HEIMURINN**, mennyi időt és ötletet investált abba, hogy nyomdakész minőségben, ingyenesen elérhető legyen egy ilyen kiemelkedő minőségű szerepjáték magyarul.

**JEM:** Az első kérdés, ami felmerül bennem, provokatív: kell egy újabb világ, újabb rendszer? Nem játszottak már el minden dalt?

**SERESS GÁBOR:** Tekintve, hogy manapság mennyi kisebb-nagyobb szerepjáték szabályrendszer, világ és setting érhető el angolul (elég, ha csak a *DND* 5e-t és a vonzókörzetét nézzük), a kérdés valóban adja magát. Viszont az egyre bővülő kínálat ellenére a magyar piacon tudomásom szerint nincsen olyan, amely északi kulisszák között, a norse népek kultúráját alapul véve és egy ehhez passzoló szabályrendszerrel tenné lehetővé a játékot. Ráadásul a **HEIMURINN** sztorija még 2014-re nyúlik vissza, és a dolog nem is úgy indult, hogy „kell egy újabb rendszer és világ”. Az egész projekt inkább emergens módon, a játékasztalnál csiszolódva, lépésről-lépésre alakult ki és formálódott az évek során.

**Hogyan kezdődött el benned ez az egész? Volt valamilyen kiváltó élmény?**

A borongós északi hangulatért és a zord tájakért, na meg az északi mondanácskákért való rajongás nagyon régre nyúlik vissza bennem. Beowulf legendája vagy az északi mitológia történetei nagyon kedves olvasmányélményeim. Aztán erre rakódtak rá a skandináv országokból érkező sötét zenék... és ezek idővel valahogy mind összekapcsolódtak bennem. Mivel a szerepjáték is nagyon régi hobbi, adta magát a dolog: miért ne játszhatnánk valamiféle dark fantasy beütésű, túlélésre és hősiességre egyaránt építő játékot, egy ehhez passzoló, mítoszokkal átszőtt,

északi hangulatú világban? Úgyhogy az akkori csapatomnak körbeküldtem egy mindössze egy-két bekezdésnyi hangulateltető szöveget – nagyjából azt, ami most a világleírás tartalmazó könyv nyitószövegében olvasható –, és megkérdeztem, hogy volna-e kedvük ilyet játszani. Szerencsére volt.



Mindez 2014-ben történt, a kezdeti szikrából pedig egy hosszú éveken át játszott kampány bomlott ki, amit 125 játékkülésen keresztül, és legalább 1000 órán át játszottunk. A játékosaim számos visszajelzést adtak, ami segített fokozatosan formálni a játékot. Idővel aztán több csapatnak is meséltem **HEIMURINN**t, sőt, néha a játékos oldalról is kipróbálhattam, ami – amellet, hogy nagyon szórakoztató volt – a fejlesztői munkát is előrelendítette.

Mivel a **HEIMURINN** nem „Fejlesztünk szerepjátékot!” felkiáltással indult, eleinte még kölcsönzött szabályrendszerrel játszottunk, de ezt a fázist nagyon hamar maga mögött hagyta a projekt. Már elég korán kialakult egy szilárd koncepcióm arról, hogy mit kívánok leképezni a szabályokkal, és mi az, amit nem szeretnék látni. Egy olyan játékot szerettem volna, amelynek szabályrendszere ismerős alapokra és előképekre építkezik – ezért indultam ki a *DND*-vel rokon játékokból –, ám a szabályokat arra a világra, játéktílusra és hangulatra szabtam, ami a **HEIMURINN** fókuszában áll.



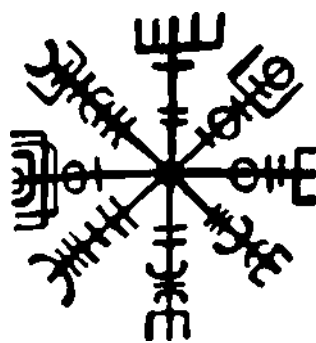
A d20-as kockával például – a várható dobásértékek eloszlása miatt – nagyon hamar szakítottam. Legelső lépésként ezért lett a 2d10 (2 db 10-oldalú dobókocka) a szabályrendszer alapja, ami nagyobb kiszámíthatóságot ad a dobásoknál. Ugyanakkor ezt az érzetet nem igazán akartam viszontlátni a harcokban, hiszen az északi sagák harcjelenetei inkább véres és kaotikus kaszabolások, mint sem jól kiméricskélhető összecsapások. Így került a harcrendszer szabályai közé a dinamikus védekezés, a halálos sebzések kiosztásának lehetősége és a taktikusabb harcot lehetővé tévő manőverek lehetősége – a cél az izgalmak fokozása volt a harcjelenetek során. Egy zord, északi világban a súlyos sebek mellé lassú gyógyulás és a maradandó sebhelyek lehetősége is illett, hiszen a viking történetek veteránjai gyakran félszeműek vagy a múlt csatáinak borzalmas hegeit viselik magukon; a karakterek dicső vagy épp alávaló tetteit pedig az ezt számszerűsítő Hírnév értéke jelzi. Aztán ott vannak a Sorspontok is: ezek az isteni jóindulatot, a váratlan szerencsét és a „nagy tettekre vagyok hivatott” érzést szándékoznak megjeleníteni, és segítségükkel a karakterek ideig-óráig dacolhatnak a végzettel – ám hamar a hóba harap az, aki csak erre játszik. Van még egy sor ezekhez hasonló jellemzője a HEIMURINN szabályrendszerének, de a lényeg az, hogy a jól bevált alapokra rakosgattam rá azokat a szabályelemeket és ötleteket, amelyekkel konkrét céloom volt megjeleníteni és leképezni valamit a világból és a megcélzott hangulatból.

### Észak, norse kultúra, fjordok, fagy, jégcsapok, kopogásra fagyott világ. Mi fogott meg ezek közül a legjobban, ami a HEIMURINN világának kidolgozására sarkallt?

Alighanem a természeti tájak adták a legfőbb inspirációt a kiinduláshoz, tehát a játék világa bontott bennem szárnyakat előbb. Tőzeglápok, sápadt nyírfaligetek, szélfútt felföldek és ősök, dérszakállú fenyvesek. A rengeteg, ahová bemerészkedni még a legbátrabbak sem mernek. Hosszú, dermesztően hideg éjjelek, mikor az emberek tűzhelyeik mellé húzódnak, s bezárkóznak kunyhóikba. Elszórt, kicsiny települések és a kegyetlen vadonba élődött, gerendákból összerótt hosszúházak. Na, és persze jég, hó, köd és zúzmara. Emellett HEIMURINN világát már az elejétől fogva egy olyan helynek képzeltem el, amelyet az ember elfoglalt ugyan, de nem ural. Ahol a babonák, tradíciók és mítoszok alapjaiban szövik át az emberek hétköznapjait, és ahol a becsület és hírnév mindenképp felett áll. Egy ilyen világ rengeteg történetet mesélhet az ismeretlen felfedezéséről, helytállásról, hősiességről, dicső harcokról vagy épp veszedelmes szörnyekről és aljas árulásokról.

Az alkotói folyamat másik csapásvonala viszont nem a fantasztikum felől érkezett. Az érdeklődésem miatt elég sokat olvastam régi izlandi sagákat és mindenféle forrásokat a norse népek életviteléről, társadalmi szerveződéséről, hagyományairól és vallásáról. Szerettem volna ezeket is beemelni a HEIMURINN kulisszái közé, hogy a világ lélegzőbb és elevebb legyen, és hogy az olvasóban élesebb kép rajzolódhasson ki arról, hogy milyen is lehet az élet egy ilyen zord világban. A történelmi forrásokat azért itt-ott lazábban kezeltem és a fikcióval is jócskán kevertem, hiszen nem egy szigorú, historizáló játék megalkotása volt a céloom. Az eredmény a reményeim szerint segíti azokat a játékosokat és mesélőket, akik jobban el akarnak merülni ebben az „északi hangulatban”, és a világ és a társadalom logikáját is figyelembe véve akarják beágyazni a történeteiket HEIMURINN képzeletbeli világába. De a játék e réteg nélkül, „balta, szőrmebunda és fagy” típusú kalandok megélésére tökéletesen alkalmas.

### A klasszikus varázslás nálad máshogy jelenik meg, sokkal inkább mondai, hitvilági alapokon nyugszik, amit sámánok és papok művelnek. El tudnál képzelni egy más, akár varázslás nélküli északot? Mennyire fontos a mágia HEIMURINN világán?



Valóban, a mágiaforgatók kevesen vannak HEIMURINN világán, és soha nem uralják teljesen a hatalmukat: a varázserő megidézése próbadoháshoz kötött, ami az égi patrónusok nemtörődömségét, illetve a szellemvilág kiismerhetetlenségét tükrözi a szabályok szintjén. A permanens varázstárgyak (pl. varázsfegyverek) nagyon ritkák, és nagyrészt a direkt sebző, klasszikus és látványos varázslatok is hiányoznak; ehelyett inkább átkokkal, vagy épp morált, szerencsét, harci kedvet befolyásoló igékkel találkozhatunk. De a nagy erejű mágia ebben a világban nem az emberek jussa, hanem a vénséges entitások, trollok és földmélyi törpék titkait gazdagítja – ez is a misztikum része. Mivel tehát a HEIMURINN alapjáraton nem egy „mágiadús” setting, elképzelhetőnek tartok olyan HEIMURINN kalandokat és kampányokat, amelyben a konfliktusokat kizárólag vassal vívják. De fontos szem előtt tartani, hogy ha kivonánk a mágiát HEIMURINNból, azzal egy sokkal szikárabb, historizáló játékot kapnánk (léteznek egyébként ilyen fókuszú játékok is), amit akár a vaskori vagy a kora-középkori Európában is játszhatnánk. Az nem lenne ugyanaz.





## Milyen bővítési, továbbfejlesztési terveid vannak?

Jelenleg a *HEIMURINN* második, bővített és átszerkesztett verzióján dolgozom. A játékot, egy csomó, ingyenesen letölthető anyaggal együtt még 2021 decemberében tettem ki a honlapra ([www.heimurinn.hu](http://www.heimurinn.hu)), elsősorban azért, hogy lássam, van-e rá egyáltalán érdeklődés. Az elmúlt másfél évben szerencsére elég sok biztatást, visszajelzést és építő kritikát kaptam. Blogbejegyzések és recenziók is születtek, és tudok néhány csapatról, ahol asztalra is került a játék – sőt, páran még saját *HEIMURINN* kalandokat is írtak, ami nagyon inspiráló! Tekintve, hogy a *HEIMURINN* egy hobbiprojekt és magánemberként elég korlátozott vele az elérésem, nagyon örülök neki, hogy sikerült átütőn az érdeklődést, és a játék rezonált a közösségben.

## Világépítés? Regények? Társasjáték? Tervezel hasonlókat?

Igen, egy csomó tervem van! Ráadásul az elmúlt hónapokban a *HEIMURINN* projekt nagyon izgalmas fordulatot vett. A *TUAN KIADÓ* lát fantáziát a játékban, és úgy döntött, hogy beáll mögé, így a *HEIMURINN* az ő égisük alatt jelenik meg fizikai formában, a tervek szerint 2023 végén. Mielőtt bármilyen további anyagban vagy kiegészítőben gondolkodnék, előbb ezt a mérföldkövet szeretném elérni. További fejlemény, hogy regény is készül a játékhoz, méghozzá egy kedves barátom, Oszlánszky Zsolt tollából, akit szintén a *TUAN* kért fel a munkára. Abban a szerencsés helyzetben vagyok, hogy Osi egyúttal az egyik „ős-*HEIMURINN*” játékosom is: közelről kísérte a projektet az indulástól kezdve, ráadásul egy csomó játékban részt is vett, így biztos vagyok benne, hogy autentikus *HEIMURINN* történet kerül ki a kezei alól.

the\_v







# Felix Wermke

Az Északi-tenger gyönyörű partvidékén nőtt fel, és most Hamburg (Németország) közelében él. A rajzolás iránti szenvedélye gyermekkora óta kíséri. A toll és a papír hűséges társai, tanulmányai során pedig megtanulta a digitális rajzolótabletta használatát. Repertoárja a gyermekkönyv-illusztrációtól a játéktervezésen át a karakter- és díszlettervezésig terjed. Ezek a végtelen lehetőségek minden nap újból és újból inspirálják.

## Hogyan kerültél szorosabb kapcsolatba a társasjátékokkal?

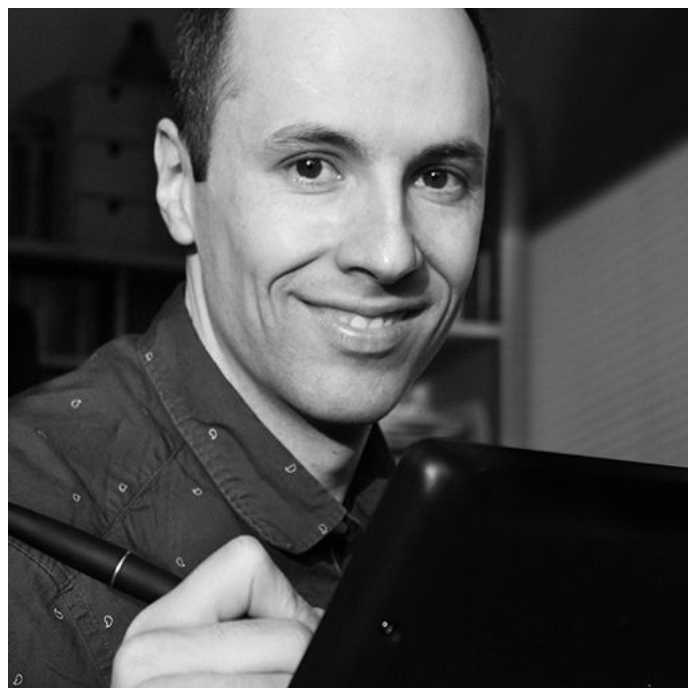
Társasjátékokkal játszom, amióta az eszemet tudom ([CATAN TELEPESEI](#), [ELFENLAND](#), [FORMULA D](#)). De az első "modern" társasjátékok, amikkel találkoztam, Ken Follett regényein alapultak ([DIE SÄULEN DER ERDE](#), [DIE TÖRE DER WELT](#)), illetve a [PANDEMIC](#) volt. Az évek során a társasjátékozás egyre inkább a hobbimmá és persze a hivatásommá vált.

## Az illusztrációid gyakran idézik a szimulátorjátékok stílusát. Szereted ezeket a fajta videojátékokat? Esetleg te magad is illusztráltál videojátékot?

Azokra a színes böngésző- vagy applikáció-alapú játékokra gondolsz? Szeretem a színes és rajzfilmszerű stílusokat, amik kissé valóságosak. Talán azok a játékok is hatással voltak rám, bár soha nem játszottam velük sokat vagy illusztráltam őket.

## Milyen egyéb illusztrációkat készítesz még?

A képregényszerű stílusokon kívül szeretem a valóságos művészeti ábrázolásokat, talán a jövőben több ilyen fogok készíteni.



## Van kedvenc társas illusztrátorod/szerződ?

Azt hiszem, nincs kedvencem. Néha egy remek játék korábban teljesen ismeretlen szerző kezei közül kerül ki, de természetesen van néhány olyan ember, akiknek várom az új játékait, például [VITAL LACERDA INVENTIONS](#)-ét.

Ami az illusztrátorokat illeti, szeretem Andrew Bosley, Michael Menzel és Chris Quilliams munkáit. Ők nagy hatással voltak rám.

## Mi inspirál téged a leginkább a társasjáték illusztrációk terén?

Számomra a társasjáték remek módja annak, hogy ötvözze a két szenvedélyemet: a társasjátékozást és a művészetet. Nem csak játszhatok elképzelt világokban, hanem én magam teremthetem meg őket. Mi lehetne ennél csodálatosabb?

Összehasonlítva a művészeti ipar más munkáival, például a videójátékokkal és a filmekkel, itt nem csak apró szeletek vagyok az egésznek. A legtöbb esetben én készítem a teljes játék képi világát. Ez hatalmas megtiszteltetés annak fényében, hogy a tervezők sokszor éveken át fejlesztik a játékaikat.

## Milyen kihívásokkal kell szembenézned, amikor egy társasjátékhoz illusztrációkat készítesz?

A legnagyobb kihívás megtalálni a megfelelő egyensúlyt a funkcionalitás és az esztétikum között. Például használhatunk egy egyszerű négyzetet vagy kört, ahova a játékos jelölőt tehet, ezáltal biztosíthatjuk, hogy a játékos tudja, mit kell csinálnia. Másrészről viszont a kör kinézhet úgy, mint mondjuk egy pizza. Az sokkal jobban fog kinézni, de vajon a játékosnak még mindig egyértelmű lesz, hogy oda letehet valamit, vagy csak dekorációnak nézi? Egy másik példa a választható játékos színek. Az egyértelmű, hogy azoknak megkülönböztethetőnek kell lenniük. De néha egy játékoszín nem illik a többi közé. Tehát meg kell találnom a megfelelő megoldást a játékoszínre, ami harmonizál a színkonceptióval.

## Hogyan találsz meg az egyensúlyt a játékkomponensek funkcionális és esztétikus megjelenése között?

A legtöbbször mindent egy kicsit az esztétikum irányába tolok el. Aztán a szerkesztő egy kicsit tola rajta a funkcionalitás irányába, és középúton találkozunk. Ezáltal igyekszem biztosítani az egyensúlyt a kettő között.

## Milyen fontos szerepe van az illusztrációknak a játékosok élményében és a játék atmoszférájának kialakításában?

Csak a saját nevemben beszélhetek, de játékosként számomra az illusztráció kiemelkedően fontos. Régebben, amikor még tapasztalatlanabb játékos voltam, megvásároltam játékokat pusztán a témájuk és az illusztrációjuk miatt. Aztán rájöttem, hogy rengeteg remek játék emiatt nekem kimaradt. De gondolom, vannak olyan játékosok is, akiket csupán a játékok mechanikája érdekel, és persze így is remek játékosélményt kaphatnak. Ám ha egy játék szélesebb célközönséghez akar szólni és magával ragadó

élményt akar nyújtani, ahhoz szerintem a jó illusztráció elengedhetetlen.

## Milyen módon próbálsz megjeleníteni a játékban rejlő történetet vagy tematikát az illusztrációk segítségével?

Azt gondolom, hogy nagyon fontos a témával kapcsolatban képben lenni. Gyakran azt hisszük, hogy tudjuk, hogy valami hogy néz ki, de ha körül kell írunk vagy akár le kell rajzolnunk, akkor hirtelen ráébredünk, hogy a fejünkben lévő kép elnagyolt és felületes. Szóval mielőtt tollat ragadok, egy kicsit utánanézek a dolgoknak. Amikor pedig megtaláltam, hogyan tudom a témát a legjobban átadni, a végeredmény sokkal meggyőzőbb. Például ha egy játék a múltban játszódik, érdemes tisztában lenni az adott korszak divatjával.

## Milyen technikákat vagy stílusokat részesítesz előnyben a társasjáték illusztrációk elkészítéséhez és miért?

Digitális rajztáblát szeretek használni, mert egyrésztől így azonnal meg tudom osztani a skicceket és a design elképzeléseket az ügyfelekkel, másrészről így sokkal több stílusban tudok rajzolni. Készíthetek olyan rajzokat, amelyek mintha olajfestmények lennének, vagy képregény stílusúakat is, vastag körvonalakkal és élénk színekkel. A rajztábla remek eszköz a skiceléshez és a tervezéshez.

## Van olyan játék vagy projekt, amelyre különösen büszke vagy?

Minden projektből a lehető legjobbat igyekszem kihozni, ezért nehéz egyet kiemelni, de nagyon büszke vagyok az [80 DAYS](#)re.



## Milyen kihívást jelent számokra a játéktervben megfogalmazott koncepciók és ötletek átültetése az illusztrációkba?

A legfontosabb dolog a kommunikáció. Ha minden résztvevőnek hasonló elképzelése van arról, hogy mi a következő lépés, és hogy a végén a játék hogyan fog kinézni, akkor mindenki elvárása teljesülni fog.

## Hogyan igyekszel megfelelni a játéktervező elképzeléseinek úgy, hogy közben a saját kreativitásodat is kifejezésre juttathasd?

Legtöbbször kapok egy összefoglalót néhány kulcsszóval, de általában nagy szabadságot kapok, hogy ezeket az ötleteket hogyan ültetem át az illusztrációkba. Ha lehetőségem van rá, akkor a borítóval kezdem. Ez már az elején remekül meghatározza a játék művészeti stílusát. Ezáltal mindenki képet kap, hogy hogyan fog kinézni a játék a végén.

## Mennyire kötik meg a szerzők a kezdet egy-egy játék illusztrálása során?

Általában nem nagyon. Sőt, az a tapasztalatom, hogy a kiadók és a tervezők nagyon hálásak egy-egy új ötletért. Néha a kiadóknak már konkrét elképzeléseik is vannak, például néhány skicc, de ez sem igazán köt engem. Egy játék megalkotása csapatmunka, és ha a megrendelőnek van néhány konkrét ötlete, az általában jó alap a továbbgondoláshoz.

## Milyen szerepe van az illusztrációknak a játéktábla vagy a játékterület részleteinek kidolgozásában?

Szerintem a maradandó játékelményhez elengedhetetlenek a tetszetős részletek. Megteremtnek egy világot. Játékosként én is szeretem nézegetni a tematikus részleteket a holtidőben. 😊

Rajzolás közben megvan a veszélye annak, hogy az ember hamar elveszik a részletekben. Akik próbáltak már részletes rajzokat készíteni, talán tudják, hogy mennyire dühítő, amikor órákon keresztül rajzolsz, és mégsem vagy elégedett a végeredménnyel, mert szem elől tévesztetted a nagy egészet.

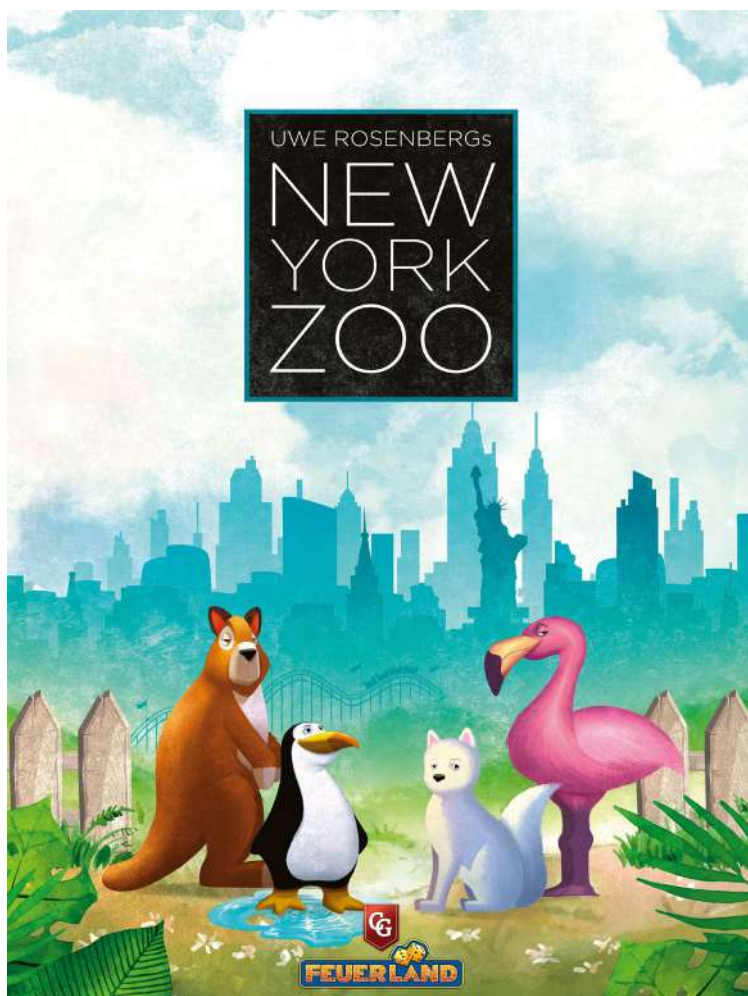
## Az általad illusztrált játékokhoz kapcsolódó kérdések következnek. **80 DAYS.** Hogyan sikerült átültetned Jules Verne 80 nap alatt a Föld körül című

## történetét az illusztrációkba? Milyen kihívásokat jelentett ez a projekt?

Néhány hónappal a projekt kezdete előtt már elkezdtünk megosztani egymással ötleteket és gondolatokat. Hamar rájöttünk, hogy nem egy barnás, történelmi kinézetű játékot akarunk, ahogy Jules Verne világát gyakran ábrázolták régebben. Tehát a kihívás az volt, hogy egy modern és friss stílust találjunk egy régi történethez megőrizve Jules Verne korszakának jellegzetességeit.

## **NEW YORK ZOO.** Milyen érzés volt az illusztrációkat Tetris-szerű formákba rendezni, figyelembe véve, hogy minden egyes darabnak különállóan is tükröznie kellett a tematikát, ugyanakkor hozzá kellett járulnia a játéktábla összhatásához is?

Izgalmas volt egy *UWE ROSENBERG* játékon dolgozni. A formák valóban különlegesen voltak, amikkel nem minden nap találkozunk az ember, ugyanakkor a folyamat nem sokban különbözött más projektekhez képest. Az elején kipróbálsz különböző dolgokat, és a próbálkozások újabb és újabb kapukat nyitnak ki. Pont mint egy kirakásban. :) Bár a formák tetrisz-szerűek voltak, használhattam fákat, köveket stb., hogy ez a játék megszülethesse.



A **POT POURRI** egy szóösszeállítós játék, amely szavak és képek kombinációjára épül. Hogyan járultak hozzá az illusztrációk a játékelményhez, és milyen kihívásokat jelentett egy olyan játék vizualitásának megtervezése, amely a kreativitásra és az asszociációkra épít?

A **POT POURRI** nem egy szóösszeállítós játék, szerintem te a **DER ABENTEUER CLUB**ra gondolsz. :)

Az, hogy a játék a játékosok kreativitásán múlik, könnyebbé tette a munkámat. Egy vicces, szórakoztató és kalandos játszóteret kellett alkotnunk, minden más a játékosokra van bízva. Viszont a kihívás az volt benne, amikor rájöttem, hogy a témát, – '80-as évekbeli biciklis srácok, – a karakterek nélkül kell ábrázolnom. De örülök a végeredménynek.

A **TINY EPIC** játékok (1, 2, 3, 4) kis méretük ellenére sok részletet és izgalmat rejtnek magukban. Hogyan tudtál a korlátozott területen hatásos és részletgazdag illusztrációkat alkotni ezekhez a játékokhoz?

Hogy meggyőződjek róla, hogy a komponenseken minden rajz jól látható, néha tesztjátékot készítek. De meglepődtem, hogy a **TINY EPIC** komponensei valójában milyen nagyok. A doboza kicsi, de a komponensek benne normál méretűek. Elképesztő, mennyi minden van egy **TINY EPIC** játékban. Imádom a koncepcióját művészként és játékosként is.



**Kedvenc illusztrátorai:** Andrew Bosley, Michael Menzel, Chris Quilliams

**Utolsó társas, amivel játszott:**  
DARWIN'S JOURNEY

**Kedvenc társasjáték:**

Sok van. 😊 De ha csak egy játékot vihetne magával egy lakatlan szigetre, akkor a Robinson Crusoe egy jó választás lenne.

**FelixWermke**

**Életkor:** 36  
**Nemzetiség:** német

**Leghíresebb játékei:**  
MY GOLD MINE, NEW YORK ZOO

**Kedvenc játékméchanika:** Szereti a munkáslehelyező és motorépítős játékokat, de a legfontosabb számára, hogy el tudjon merülni a játékban és hogy a játék egy világot építsen köré.

Köszönjük, hogy elolvastad a JEM társasjátékos magazin  
124. számát!  
A következő szám megjelenését augusztus 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](mailto:jemmagazin@gmail.com) címre.

### Támogatóink:



### További partnereink:

