

126.

JEM

Játékos
Emberek
Magazinja



2023. szeptember

Te szavaztál már?



AZ ÉGBOLT VÁNDORAI

A Mars terraformálása
Rajongói iktablák



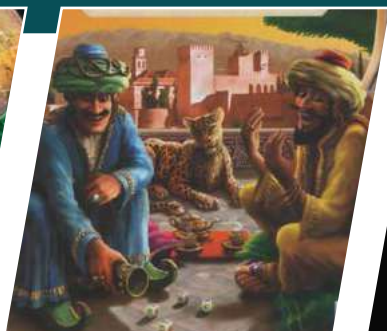
Az égbolt vándorai · A Föld · Irány a vadon: Észak-Amerika

A Mars terraformálása: Árész-expedíció · P'achakuna · Firkafutam

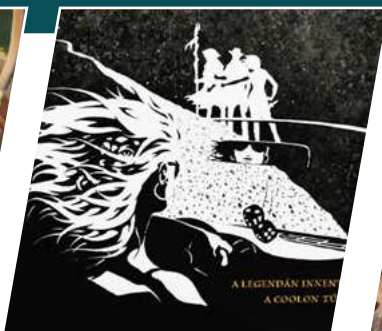
Posthuman · Raids · Egy rejtélyes gyilkosság nyomában



Az ismeretlen
bolygó



Alhambra:
The Dice Game



1Xcsak
Interjú Bócsi Bélával



Dragonlance - Shadow
of the Dragon Queen

Kedves Játékosok!

Pedagógus körökben – meg főleg pedagógus családokban, mint az enyém is – megszokott, hogy az embernek kétszer is meg kell gondolnia az “idén, tavaly, jövőre” szavak jelentését, mert ott bizony nem januárral, hanem szeptemberrel indul az új időszámítás. Mentségükre legyen mondva, jó pár sportágban is így van, meg a gyerekek is behozták ezt a fajta időszemléletet, amíg suliba járnak. Szóval ennek mentén elindulva mostani, szeptember 1-i számunk egy új év és új kezdet lap-száma, amiben igen sok játék tükrözi ezt a váltást: valami régit hátrahagyunk, valami újat elkezdünk... aztán meglátjuk.

A borító játéka talán a legjobb példa erre: sikerült teljesen tönkretenni a Földet, már szinte nincs szennyezetlen talaj, a víz egy fízetőeszköz, és itt építünk egy új, jobb világot (AZ ÉGBOLT VÁNDORAI). Hogy ez az új világ lesz-e olyan szép, mint a most még talán megmenthető bolygónk, amit ha ránk bíznanak, biztos, hogy egy Édenkertet hoznánk ki belőle (A FÖLD), de legalábbis kicsit olyan lenne, mint egy vadregényes terület (IRÁNY A VADON: ÉSZAK-AMERIKA), azt nem tudjuk. De hogy mindent megtennénk azért, hogy újra élhető legyen, a sok régről ismert fajjal, többek között a lámákkal (PACHAKUNA), az biztos. Ehelyett a “Hol járunk?” kérdésre azt kell, hogy válaszoljunk, hogy fogalmunk sincs, egy mutánsokkal teli világban törünk célunk, az Erőd felé (POSTHUMAN), és csak remélni tudjuk, hogy még ez a bolygó marad az otthonunk. Mert ha nem, kereshetünk magunknak új hazát a szomszédban (A MARS TERRAFORMÁLÁSA: ÁRÉSZ-EXPEDÍCIÓ) vagy még annál is messzebb (AZ ISMERETLEN BOLYGÓ). Jó kis kilátások! Akkor már inkább a halál...

Igen? Az is van, kérem szépen, kétféle kiszereelésben: van a sima gyilkosság (EGY REJTÉLYES GYILKOSSÁG NYOMÁBAN) és van a történelmi kontextusba helyezett, vikingek általi legyilkolás (RAIDS). Kinek mi tetszik.

Akinek ettől kiborultak az idegei, az rajzolgasson egy kicsit (FIRKAFUTAM) vagy dobáljon kockákat (ALHAMBRA: THE DICE GAME), hátha lenyugszik. Ez utóbbi játékunkkal egyébként közben haladunk világ körüli utunkon is.

Most már szinte biztos, hogy a szerepjátékosok lassan átveszik a hatalmat a magazin felett, mert megint betették a lábukat: most a DRAGONLANCE – SHADOW OF THE DRAGON QUEEN 1. részéről olvashattok, illetve interjút készítettünk az 1XCSAK szerzőjével, BÓCSI BÉLÁVAL.

A promókra éhesek sem maradnak hoppon, és ha már Mars volt az egyik cikk témája, akkor mellékletben megtalálhatjátok A MARS TERRAFORMÁLÁSA rajongói ikonszámláló táblák nyomtatható változatát.

Olvassátok a JEM-et, látogassátok a JEM honlapját, kövessétek a Facebook oldalunkat és játésszatok minél többet!

Jó játékot!

A JEM Szerkesztősége

Impresszum

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

Főszerkesztő: Hegedűs Csaba

Tördelőszerkesztők:

Árva Katalin Lukrécia, Bak Richárd, Csukás Csaba, Benyó Dávid és Szluka Beáta

Olvasószerkesztők:

Bozsik Márton, Majoros Ágnes és Molnár Levente

Korrektorok:

Andrics Mariann, Kiss Csaba, Kóczán Attila és Krantz Domokos

Jelen számunk cikkeit írták:

Bozsik Márton (bzskmrc), Hegedűs Csaba (drscsaba), Juhász Péter (Shepard), Kiss Csaba (drkiss), Kóczán Attila (Attila), Nagy Sándor (winterborn), Nemes Mónika (nemes), Szabó Máté (Dundee), Takács Viktor (the_v), Varga Attila (maat) és Wenzel Réka (mandala)

Hírszerkesztő: Szabó Máté (Dundee)

Programozó: Porvay Attila

A képanyagért köszönet a magazint támogató kiadóknak!

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

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

Elérhetőség:
jemmagazin@gmail.com

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

Klubok! Kiadók! Figyelem!

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

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

Igyekszünk kihasználni a digitális formátumban rejlő technikai lehetőségeket, és némi interaktivitást csempészni a magazinba. Ez jelenleg kattintható gombokat és szövegeket jelent. Így például a tartalomjegyzék címekre kattintva megspórolhattok némi görgetést/lapozgatást. Ugyanígy a cikkekben szereplő linkek is “élnék”, 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.

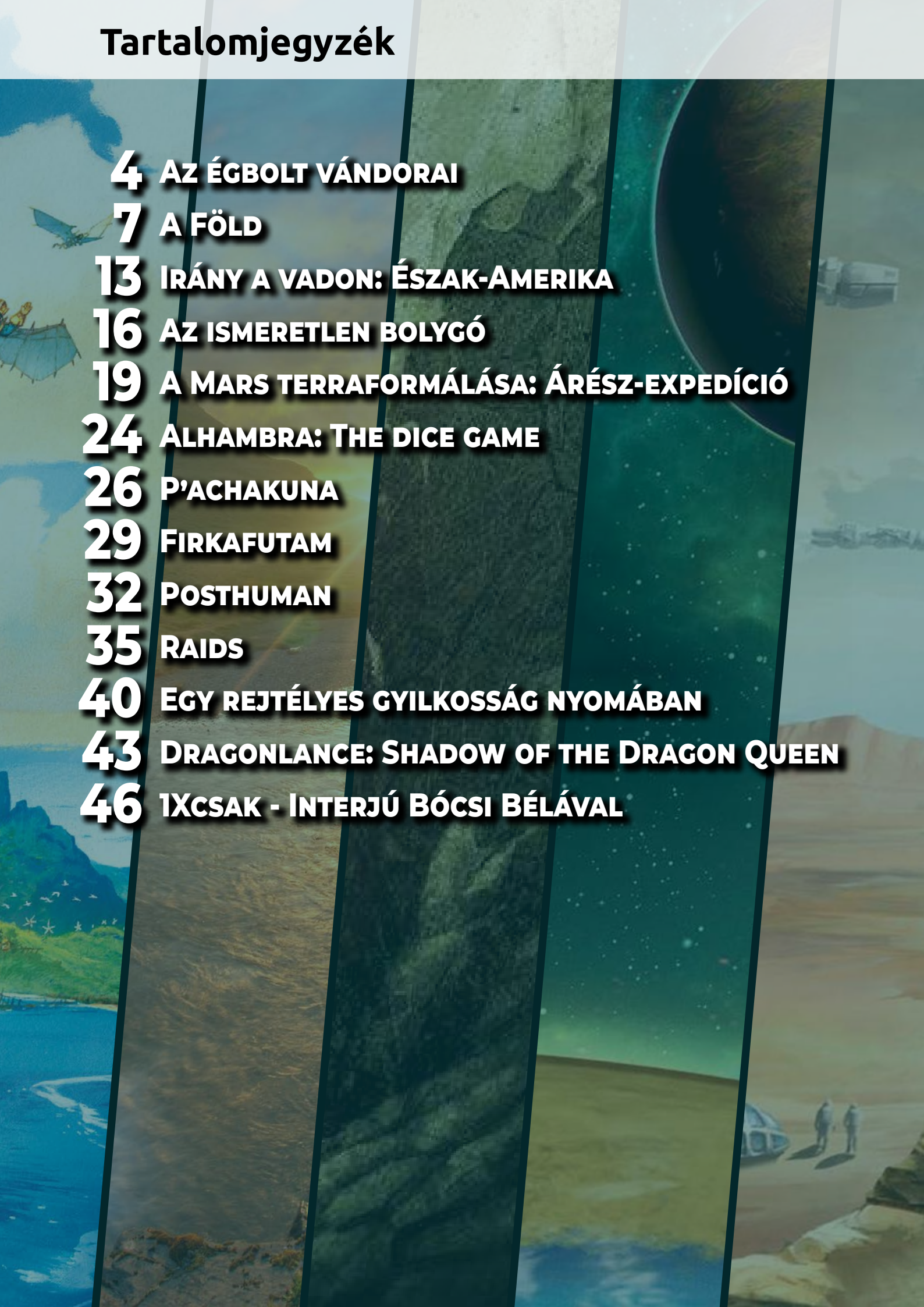


Logikai játékok - Egy- és kétszemélyes fejtörők vagy absztrakt gondolkodást igénylő taktikai játékok.



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

Tartalomjegyzék

- 
- 4** AZ ÉGBOLT VÁNDORAI
 - 7** A FÖLD
 - 13** IRÁNY A VADON: ÉSZAK-AMERIKA
 - 16** AZ ISMERETLEN BOLYGÓ
 - 19** A MARS TERRAFORMÁLÁSA: ÁRÉSZ-EXPEDÍCIÓ
 - 24** ALHAMBRA: THE DICE GAME
 - 26** P'ACHAKUNA
 - 29** FIRKAFUTAM
 - 32** POSTHUMAN
 - 35** RAIDS
 - 40** EGY REJTÉLYES GYLKOSSÁG NYOMÁBAN
 - 43** DRAGONLANCE: SHADOW OF THE DRAGON QUEEN
 - 46** TXCSAK - INTERJÚ BÓCSI BÉLÁVAL



14+



2-5



40-90'

Az égbolt vándorai

Abban talán megegyezhetünk, hogy sokan, akik ezt a hobbit úzzuk, nem annyira a témák miatt játszunk egyes játékokkal, hanem a mechanikákban rejülő finomságokat élvezzük, így el tudnánk képzelni egy alternatív világot, ahol az **ARK NOVA** egy város, és nem egy állatkert felépítését imitálja, a **CARCASSONNE** egy kínai császárváros és környéke térképét, és nem egy középkori francia lovagvárét adja ki, és a **BLOOD RAGE** a maja birodalomban, és nem az északi mitológiában zajlik. A téma sokszor másodlagos, bár nem vitásan sokat hozzátesz a játékelményhez, ha jól van eltalálva. Ennek a játéknak a témáját nem nagyon tudom hová tenni, mert bár szakmámból fakadóan közel áll hozzám minden öko téma, de hogy egy posztapokaliptikus világban, amelyik ráadásul úgy néz ki, mint egy édenkert, ipari forradalom előtti technikákkal hozunk létre egy szennyezésmentesen is kielégítő világot annak a kevés megmaradt embernek, aki túlélte az apokalipszist, az meglehetősen abszurd. Azonban ne ragadjunk le ennél a momentumnál, mert a játék alaposan kárpótol ezért a pillanatnyi eltérélyedésért.

Szélkerék

Adott tehát egy végtelenig kiszigerelt világ, viszont adott az újakezdés lehetősége is, és ezt az újakezdést képviseljük mi, játékosok, legfeljebb öten. Karaktereink egytől egyig mintha egy stockphoto albumból léptek volna ki: idős, ősz szakállú bölcs, fiatal feketebőrű fiú, középkorú, szőke hölgy stb. Játékosként magunk elé vesszük játékos-táblánkat, amin majd a kis területünket fogjuk építeni. Megkapjuk a játékosrendet meghatározó kezdőlapkát, 4 lila templomot, 5 zöld falut, kezdő erőforrásokat, 7 sárga léglovagot (ettől a névtől kiráz a hideg), meg megszórjuk piros szennyezésjelzőkkel a táblánkat, az oda nyomtatott jeleknek megfelelően. Ja, és az előttünk lévő kártyasínbe kapunk 5 elemkártyát, random egy falukártyát, ami tulajdonképpen egy további győzelmipont-feltétel, és 4 saját karakterkártyát (vezető kártyát), amit a játék során akit válhatunk, hogy különleges képességekhez jussunk.

Középre kerül a többi elemkártya (húzópakli és 4 lap a kínálatba), a többi falukártya (húzópakli és 4 lap a kínálatba) és az összes erdőlapka (húzópakli és 4 lapka a kínálatba). Közös készletet képzünk a vízjelölőkből és a szennyezésjelzőkből, végül a játék vége jelölőt kitesszük oldalra.

A játékosok egymás után kerülnek sorra, órajárás szerint, és körükben 3-ból választva hajtanak végre 1 akciót. Mik lehetnek ezek az akciók? Kijátszhatnak egy náluk lévő elemkártyát (erről mindjárt bővebben), esetleg építhetnek egy

templomot, végül építhetnek egy falut. Ezután körük végén annyi kártyát húznak vagy a kínálatból vagy a húzópakliból, hogy megint 5 legyen előttük a kártyasínben, majd a következő játékos köre jön. A játék akkor lép az utolsó fázisba, amikor valaki megépíti az ötödik faluját; ekkor elveszi a játék vége lapkát (ez 5 pontot fog neki hozni), majd még lemegy ez a forduló, végül még mindenkinek lesz egy utolsó akciója, és ekkor van csak



vége a játéknak. Pontot érnek a teljesített falukártyák, a lerakott erdőlapkák, a megépített falvak, a megépített templomok, illetve az, ha nincs kettőnél több területeden szennyezésjelző a játék végén. A győztes a legtöbb pontot szerző játékos.

Katapult

Fejtsük ki egy kicsit jobban a játék fő mechanizmusát, a kártyakijátszást és annak különleges jellegét. Már eleve sejtet valamit, hogy az elemkártyákat nem a kezünkben tartjuk, hanem kártyasínben. Emiatt a többiek láthatják a lapjaink hátoldalát és abból tudhatják, hogy milyen jellegű lapok vannak nálunk. De ez a játék még tovább megy: nemcsak nagyjából (pontosan persze nem) tudjuk, hogy a szomszédok miből gazdálkodnak, hanem attól is függ a mi akciónk, ahhoz igazítjuk a mi lépéseinket. Ugyanis a kártyákon főleg olyan jellegű feltételek vannak, miszerint "ha az egyik vagy mindkét szomszédodnál több piros/sárga/kék/zöld lapod van, akkor ...". És ennek mindenféle változatai, tehát lehet, hogy csak azt kell megnézni, hogy a szomszédoknál mennyi adott színű lap van, de lehet, hogy nálunk kell, hogy legyen a többség, esetleg pont, hogy kevesebb lapunk kell, hogy legyen stb. Persze olyan lapok is vannak, amiknek a feltétele, hogy legyen nálunk n számú és x színű lap, vagy éppen ne legyen.



Ezek tehát a lapki-játszás előfeltételei, az akciók pedig általában a színekhez kötődnek, de persze nem kizárólag. A kék a víz színe, így a kék lapok általában vizet adnak, a víz pedig a játék

fizetőeszköze. A piros a szennyezés színe, piros lapokkal általában szennyezést tudunk eltávolítani. Ez azért fontos, mert a játékos táblánkra újabb és újabb erdőlapkákat szeretnénk lerakni, mindig élszomszédosan a meglévőkhöz, viszont előtte le kell pucolnunk a négyzethálóban az adott helyről a szennyezést. Utána jönnek a zöld lapok, amik általában építést engednek, és megmondják, hogy hány víz befizetéséért tudunk lerakni a kínálatból egy erdőlapkát. Végül a sárga a mozgás színe, ugyanis végső célunk, hogy a kezdéskor a táblánkon, esetleg a kezdőmezőn álló sárga léglövagjaink (muszaj ezt leírnom?) mozgással eljussanak egy üres erdőlapkára, ott annyian összegyűljenek, amennyi üres hely rá van nyomtatva a lapkára, majd egy külön akcióval megépítjük a falut, ami az alábbi jelenti: visszatesszük a sárga figurákat a táblánk kiindulópontjára, megfordítjuk az erdőlapkát (falulapka lesz belőle), ráteszünk egy falu jelölőt, majd elveszünk egy falukártyát a kínálatból. Ezekkel a mozzanatokkal nemcsak pontokat szereztünk, de a játék végét is előmozdítottuk, hiszen amint valaki 5 falut megépít, beindul a játék végső fázisa.



Ha valaki nem tud lapot kijátszani, eldobhat 3 tetszőleges elemkártyát és ezért leépíthet egy lila templomot, ami elsőre úgy hangzik, mint egy menekülőút, de valójában nem az, mert nemcsak megkapjuk az oda nyomtatott előnyt, de a végén még pontot is adnak a megépített lila templomok. Ahogy az előbb említettük, egy falu megépítése külön akció, de sok előnnyel jár, mert választhatjuk azt is, hogy az ezért kapott falukártyán lévő bónusz akciót vagy erőforrást kapjuk meg. A lerakott erdőlapkák hozzásegíthetnek minket egy újabb feltétel teljesítéséhez, aminek neve a játékban "vezetői követelmények". A vezetői követelmények minden játékos tábla jobb felső sarkában láthatók, és például olyan igényt támasztanak, miszerint legyen a játékosnak három falukártyája a táblája bal oldalához becsúsztatva stb. Ha ez teljesül akkor a játékos kiválaszthat a 4 vezető kártyája közül egyet, ami utána állandó különleges képességet ad a játék hátralévő részére. Ezek a képességek nem elhanyagolhatók, hiszen például vagy újabb erőforrásokat adnak, vagy olcsóbbá teszik az építést, vagy szennyezések eltávolítását teszik lehetővé, esetleg plusz mozgást biztosítanak. A vezetői követelmények egyike ötletes és érdekes kihívás elé állítja a játékosokat, mert az erdőlapkákat kell olyan színsorrendben egymás mellé rakni, amit a játékos tábla mutat, és ha ezek a lapkák a megadott színsorrendben egy vonallal összeköthetők, újabb vezetőkártyát kap a játékos, értelemszerűen újabb különleges képességgel gazdagodva.

Léglövagok

Végigvettük hát a szabályokat, így beszéljünk egy kicsit a játékelményről. Azt kell, hogy mondjam, hogy egy újabb igazi kapujáték született, amivel meggyőződésem, hogy családok sokaságát lehet bevonni a társasjátékozás hobbi-jába. Haladjunk kívülről befelé, felülről lefelé. A doboz grafikája csodálatos, Vincent Dutrait keze munkáját dicséri minden. És mint tudjuk, ő képtelen hibázni. Kinyitjuk a dobozt, az alkatrészeket ugyanez a szépség köszön vissza. A karakterek, a járművek, a terepek, a színek,

a formák, minden az ő stílusjegyeit viseli magán. A kártyák illusztrációi részletgazdagok, élénk színűek, akciódúsak, szinte megfélemeznek a játékmenetről, ahogy elmerülünk az elemkártyák nézegetésében és belemerülünk abba a világba, amit az illusztrátor ehhez a játékhoz alkotott. Funkcionális, jól megfogható, jó minőségű, finoman faragott, megmunkált fa alkatrészeket találunk, a lapkákon az ikonok egyértelműek, és amint megértettük az ikonográfiát és azt, hogy mit jeleznek az elemkártyákon lévő szimbólumok és számok, azonnal szinte automatikussá válik a kártyák jelentéseinek megértése, ami természetesen a kijátszásuk előfeltétele.



Maga a játék az elejétől a végéig ugyanazon az intenzitási fokon zajlik. Az első pillanattól fogva figyeljük a saját és a szomszédaink kártyáit, és még akkor is, amikor nem mi vagyunk soron, jár az

agyunk, kombinálunk, hiszen pillanatonként változik, hogy hogyan sikerül teljesíteni azokat a feltételeket, amelyeket a saját elemkártyáink támasztanak velünk szemben. Természetesen vannak olyan helyzetek, hogy egy előre eltervezett kártyát nem tudunk kijátszani, tehát esetleg bosszankodni fogunk, de ez szinte eltölpül amellest, hogy a játék majdnem minden esetben ad egy második esélyt, egy olyan lehetőséget, hogy a korábban kiválasztott kártya helyett egy másikat tudjunk kijátszani; és ha már ez a lehetőség sem nyitott számunkra, akkor még mindig ott van a három kártya eldobásáért történő templomépítés (négyeser) a játékban.

A játék középső szakaszában már szinte automatikussá, de nem mondom azt, hogy monotonná válik a kijátszás-építés-vízszerezés-mozgás-faluépítés-bónuszok megszerzése és győzelmi feltételek és falu kártyák követelményeinek teljesítése, de aztán a vége felé, amikor már van olyan játékosársunk, aki a negyedik faluját is leépítette, egy kicsit feszültebbé válik a hangulat, hiszen közeleg a játék

vége. Mindazonáltal annyira megengedő, annyira családi ez a játék, annyira kevésbé érezzük azt, hogy beszorulunk, hogy nem tudunk hasznosat lépni, hogy nincs elég erőforrásunk, hogy biztos vagyok benne, hogy a játék nagyon népszerű lesz az olyanok körében, akik nem egy élethalál harc miatt, a folyamatos fenyegetettség és beszorított-ság érzés átélése miatt ülnek le játszani, hanem csak egy laza hétfégi délutánt szeretnének társasozással eltölteni. Ha mindenki nagyjából azonos szinten játszik, akkor nem alakulnak ki a játékosok között nagy különbségek, hiszen mindenki meg fogja tudni építeni az 5 faluját, letakarítani a szennyezéseket a tábláról és még teljesíteni is a falukártyái követelményeit. Ezen felül a játékban a többiek helyzete, meg persze a mi helyzetünk is folyamatosan nyílt: nincsenek rejtett pontok, látjuk, hogy ki hány lapkát tett le, hány falut épített meg, hány falukártyának teljesítette a követelményét, hány szennyezése maradt a tábláján – mind az összes olyan pontszerző forrás, ami egyáltalán szóba kerülhet, nyitott, ennek következtében folyton látjuk magunk előtt, hogy hogy állunk a többiekhez képest. Ez is a családi jelleget erősíti.

Zárszóként annyit mondanék, hogy bár a léglovagok szóhasználatával nagyon nem vagyok kibékülve, de ezen felül minden mást nagyon szerettem ebben a játékban. Nem kérdés, hogy a játék sikerre van ítélve, és a szó klasszikus értelmében ez egy NAGYON családi darab, annak minden velejárójával.

drkiss

GÉMKLUB

Az égbolt-vándorai

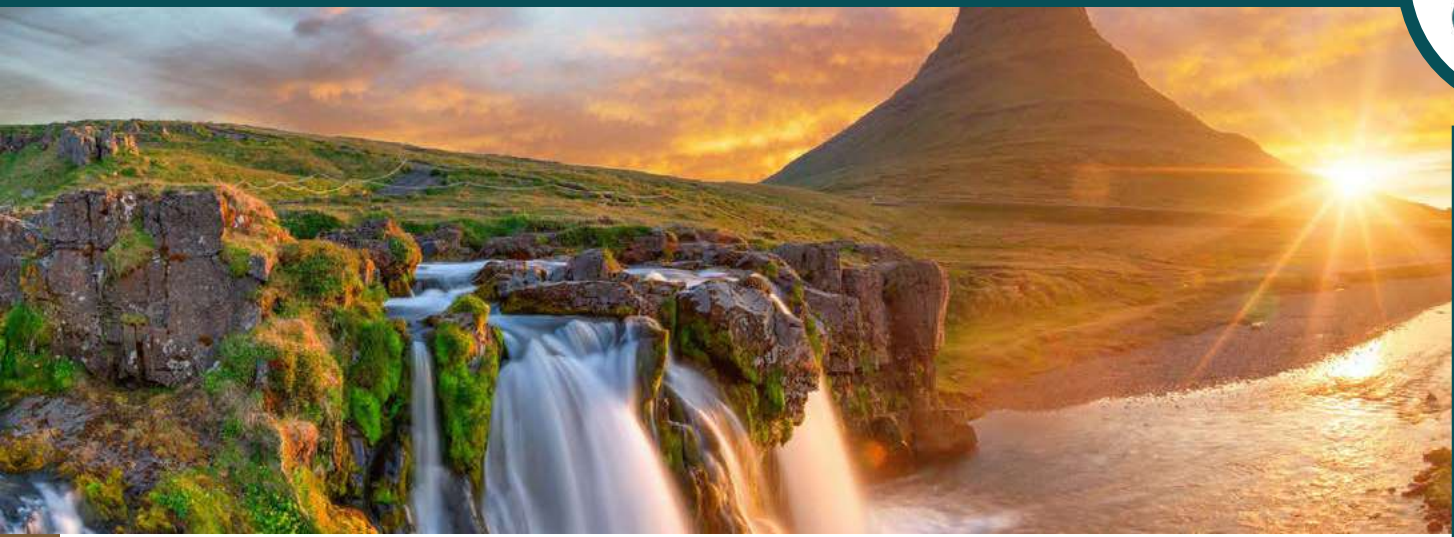
Tervező:
Joachim Thome

Megjelenés:
2022

Kiadó:
La Boite de Jeu, Gémklub

Kategória:
munkáslehelyező, lapkalerakós

14+ **2-5** **40-90'**



14+



1-5



45-90'

A Föld

„Ezen a bolygón egyedül mi, emberek vagyunk képesek arra, hogy világokat teremtsünk, és aztán elpusztítsuk ezeket a világokat.”
– Sir David Attenborough

Gyerekkoromban azért már sokféle TV adás volt, és még létezett tartalmas és értelmes műsor a köztévében is, de egy műsor és egy ember kiemelkedett a sok közül. Nem emlékszem pontosan, mikor adták, de ha épp ment a zabládában, akkor az egész családot odaszögezte és ámulva néztük Sir David Attenborough-t, hogyan őszül évről évre és mutatja be nekünk a világ számunkra ismeretlen csodáit. Kedves Olvasó, kérek, hogy miközben olvasod a cikket, dőlj hátra és próbáld meg úgy átrágni magad a maszlagon, hogy a fejedben Végvári Tamás (fiatalabbaknak Szersén Gyula) narrálja a leírtakat.

Földút

- Föld a láthatáron! – kiáltja a tengerész az árbócosárból.
- Milyen Föld? – kérdezi a kapitány.
- Hát olyan természetalapú, tablőépítő, engine building típusú.
- Jaj, ne, már megint? Minek? Természet témával játékoceánokat lehet rekeszteni, ott volt mostanában az [ARK NOVA](#), a [ZÖLDELLŐ MEZŐK](#), a [LOMBKORONA](#), és így tovább. Tablőépítés: [EVERDELL](#), [A MARS TERRAFORMÁLÁSA](#), [VÍZ ALATTI VÁROSOK](#), [FESZTÁV](#). Kell ez nekünk?
- Hát sok másik hajós is odatart, meg már rengetegen kikötöttek. Szerintem nézzük meg!
- Jó, akkor nézzük meg, mire ez a nagy föl(d)hajtás.

Ahogy az a valós eseményeken alapuló párbeszédéből is kitűnhet, ez a játék nem egy radar alatt a látótérbe került darab. Nem egy „hidden gem”, ami csak a legelvetemültebb gamer asztalára kerülhet. A játék hatalmas hypevonnattal, akarom mondani hypehajóval érkezett be közénk, és azóta is próbálja elfoglalni méltó helyét a társasjátékok polcain.

A készítő [Kickstarteres közösségfinanszírozásból](#), extrákkal tarkítva keltették fel a figyelmet *A FÖLD*re. Hazánkba (és az én otthonomba is) a *GÉMklub* jóvoltából került a társas, a kiadó a KS extrák egy részét is elhozta, lefordította és elérhetővé tette azoknak, akik ódzkodtak beleugrani a KS körbe.

Nekem is a KS extrákkal felpimpelt verzió van meg. Ami nézőpont kérdése, hogy megéri-e, de igyekszem nem túl

földízűen bemutatni a játékot, és közben *kitérni arra, hogy mik is ezek az extrák* és kellenek-e egyáltalán.

Földdarabok

Kinyitva az impozáns dobozt egy szép szabályfüzet, egy kinyomókarton, pár tábla és egy eredménylap fogad minket. Alattuk bújjik meg a már közel sem annyira impozáns inzert, amibe szépen elföldelték a több mint 360 kártyát, a csírákat, a növekményeket és a pontozótömböt.

A KS extrákat egy külön simítózáras zacskóban adják. Annak a tartalma és az évszakkártyák szabálya nem túl szerencsésen a zacskóra van ráragasztva. Amit, ha figyelmetlen vagy, simán ki is dobhatsz, így ez nem a legszerencsésebb megoldás.



Ez a készlet lecseréli az aktív játékos jelölőt egy fa jelölőre, ami praktikusabb, de a mintája sokkal gagyibb szerintem. Lecseréli a talajjelölőket kis talajjelző fadarabokra (amiket

mi vakondtúrásnak hívtunk) és a levéljelölőket is falevelekre. Valamint 12 db, 2 oldalas évszakkártyát ad, amik a játék menetét tudják kicsit megfűszerezni.

Földomlás

Bármilyen meglepő, a játékot az nyeri, akinek a játék végén a legtöbb pontja van. Ezek a pontok sok helyről jöhetnek össze, 200-250 pont körül is elképzelhető és nagy szórás is lehet egyes játékosok végeredményei között.

Az előkészületek során egy-egy közös készletet kell alkotni a csírákból, a két fajta növekedéselemből, a talajjelölőkből (vagy a fa talajjelzőkből) – ami tulajdonképpen a fizetőeszköz – és persze a kártyákból.

A faunatablán kerülnek majd meghatározásra a mindenki számára elérhető célok. A táblát fel kell tölteni megfelelő kártyákkal. A szabály javasol kezdő, meg haladó változatot is. A FESZTÁV céljaihoz hasonlóan lehet választani egy békésebb, mindenki számára egyenlő pontokkal jutalmazó vagy a versengőbb oldalt is; amennyiben a résztvevők nem riadnak vissza egy kis versengéstől, én javaslom, hogy a kezdő verzióval ne is foglalkoztatok.

A kezdő oldalon csak 4 faunakártyát kell felcsapni, amik teljesítésére menet közben van lehetőség, és egyformán 10-10 pontot ad, függetlenül attól, hogy ki mikor teljesíti a megadott célt.

A haladó oldalon is 4 db kártyát kell felcsapni, de itt egy kis versengés alakulhat ki a játékosok között, mert aki egy adott célt hamarabb teljesít (mint a MARS TERRAFORMÁLÁSÁNál a Mérföldkövek vagy a Díjak), az több pontot zsebelhet be. Illetve ezen a felén a táblának (szinttől függően) 1 vagy 2 db ökoszisztéma-kártya is bevetésre kerülhet, amik a CASCADIA célkártyáihoz hasonlóan majd a játék végén kerülnek kiértékelésre.



Illetve ha megvannak az évszakkártyák, akkor azok közül egyet fel kell csapni, és annak, ha van hatása, akkor az az egész játék folyamán érvényes lesz, vagy játékvégi plusz pontszerzési lehetőséget biztosít.

Mind a fauna-, az ökoszisztéma- és az évszakkár-

tyák kétoldalasak; mi általában a véletlenre bízunk, hogy melyik felét használjuk, de akár lehetőség van arra is, hogy a játékosok megbeszéljék, melyik kártyának melyik oldalát használják, de természetesen ezt később már nem lehet megváltoztatni.

Mindenki kap egy-egy saját játékosablát, saját színben levéljelölőket (vagy fa leveleket), egy-egy sziget-, éghajlat- és saját ökoszisztéma-kártyát. Ezek úgyszintén kétoldalasak, a játékosok maguk döntenek el, hogy melyik felét használják, de természetesen ezt sem lehet később módosítani.



A szabályban van egy mondat, ami nagyon tetszik:

„20 sziget, 20 éghajlat és 64 különböző ökoszisztéma van a játékban, így 25600 különböző kezdőállás lehetséges – ilyen változatos a természet!”

A játék elejét kicsit tényleg úgy kell felfogni, hogy mindenki egy saját kis világot (szigetet) kezd el létrehozni, aminek saját éghajlata és saját ökoszisztémája van, és ebbe szeretne majd csodás, szerteágazó flórát létrehozni.

A saját ökoszisztéma nem ad győzelmi pontot, de egy privát célt ad a „teremtőnek”.

A szigetkártyák kezdőképességet és kezdeti erőforrásokat adnak (ez határozza meg, hogy ki hány lappal és mennyi fizetőeszközzel indul), az éghajlatkártyák még egy további kezdő képességet biztosítanak a tulajdonosuknak.

A különböző kártyák eltérő képességekkel/erőforrásokkal rendelkeznek, de mindegyikre igaz, hogy játékvégi győzelmi pontokat (GYP) adnak. Sajnos az, hogy pontosan milyen sziget vagy milyen éghajlat, az szinte másodlagos.

A játék rögtön egy döntés elé állítja a játékosokat, és kényszeríti őket, hogy válasszanak a már meglévő, mindenki számára elérhető célok alapján privát célokat és az ezekhez legjobb éghajlatot és szigetet.

Ha mindenki döntött, utána mindenki feltölti a kezét, komposztját és talajkészletét, és indulhat is a játék.

Földcsuszamlás

Komposzt? Biztos? Igen, komposzt, mert hát ebben a nagy zöld tudatosságú világban elengedhetetlen a felesleges növények megfelelő komposztálása. Ahogy írtam, több,

mint 300 kártya van a játékban, amiknek az átpörgetését a játék okosan, egy komposztálási technikával biztosítja.

A játék közben használt kártyák 1 oldalúak és 3 félek lehetnek: flóra-, terep- és eseménykártyák. Az első kettőt az ültetés akció segítségével lehet kijátszani, míg az eseményeket bármikor, akár egy másik játékos körében is.

A kártyákon rengeteg információ található: költsége, GYP értéke, típusa, az élőhely elemei, a neve (latinul is), adott esetben: a növekedés helye, maximum magassága és annak GYP-je; csírázási mezők, képességek, akár irányok vagy százalék, hogy egy adott feltétel a kártyák hány %-ára igaz. És minden kártyán egy fotó és egy kis színes érdekesség is található. Eleinte kicsit kaotikusnak megátláthatatlannak tűnik, de egy idő után, ha sikerült megszokni az amúgy nagy segítséget nyújtó ikonográfiát, utána úgy fut át az ember a lapokon, mint egy kártyaolvasó.

És itt ki is emelném az egyik legfontosabb problémát a játékkal: szerintem semmilyen tematikát nem igényel a játékmenet, még a *FESZTÁVNÁL* is kevésbé érdekes sokszor, hogy éppen mi kerül a táblódba, maximum arra kell koncentrálni, hogy milyen ikon, ritkább esetben milyen név van a lapra írva, vagy hogy az hogyan helyezkedjen el a többihez képest. Szégyen, de a fotókat én nem nagyon nézegetem és az érdekességeket nem nagyon olvasom. Persze mindig örülök, ha hozzám kerül a jalapeño, de aztán rájövök, hogy erre nincs szükségem és komposzt-alapanyaggá válik a kezemben.

Földmunka

Van egy kezdőjátékos és van egy aktív játékos jelölő, nálunk csak az aktív jelölő van mindig használatban, a másik felesleges, mert a másik lefedi azt is.

Az aktív játékos 4 akcióból választhat a saját körében, és a többi játékos úgyszintén ezt az akciót hajthatja végre, csak egy kicsit csökkentett üzemmódban:

1. Ültetés (zöld) – én ezt állandóan építésnek hívom 😊

Az aktív játékos elültethet maximum 2 db (ez lehet 0/1/2 db) növényt, persze csak ha ki tudja fizetni az árát, és felhúzhat 4 db kártyát a pakliból, majd ebből 1 db-ot megtart és a többit a dobópaklira helyezi.

A többi játékos 1 kártyát ültethet el és utána 1 db kártyát húzhat fel.

Majd mindenki egyszerre aktiválhatja a zöld képességeket a játéktérületén (saját játékosábla + tábló). Az aktiválás fő szabálya, hogy balról jobbra, fentről lefelé haladva lehet a saját táblódon található képességeket egymás után aktiválni, nem vagy köteles mindet aktiválni, de a rajta lévő feltételeket pontosan kell végrehajtani, és mindent csak egyszer lehet. Az, hogy a táblán található képességeket a tábló aktiválása előtt vagy után hajtja végre a játékos, az mindegy, de közben nem lehet.

Az ültetés: kézből egy vagy két kártyát kell a táblóba lehelyezni. Az első lapot bárhova, de a következő lapokat csak a már lent lévő növényekkel élszomszédosan vagy átlósan szabad lerakni.

Arra kell figyelni, hogy egy 4x4-es korlátot be kell tartani; ha egyszer meghatározásra kerül a tábló valamelyik széle vagy teteje/alja, onnan már nem lehet kilógni, de ameddig ez nem fix, addig a 4x4 határt és a lehelyezési szabályt betartva a táblón belül bárhol lehet új kártyát letenni.

A játék végén minden, a táblóba elültetett kártya után GYP jár és beleszámítanak a célokba is.

2. Komposztálás (piros)

Az aktív játékos magához vesz 5 talajjelzőt, 2 kártyát vakon húz a pakliból, majd a kártyákat a saját komposztjára helyezi.

A többi játékos választhat, vagy 2 db talajt vesznek magukhoz, vagy 2 db kártyát vakon komposztálnak a húzópakliból.

Majd mindenki egyszerre aktiválhatja a piros és szírvány képességeket a játéktérületén (saját játékosábla + tábló).

A játék végén minden kártya a komposztban 1 GYP-t ér.

3. Öntözés (kék)



Az aktív játékos magához vesz maximum 6 csírat és 2 talajjelölőt.

A többi játékos választhat, vagy 2 db csírat vesznek magukhoz, vagy 2 db talajt.

A csírákat a táblóban található kártyákon kijelölt csírahelyekre lehet helyezni; ha kevesebb hely van, mint ahány kockát le lehetne rakni, akkor a felesleg visszakerül a készletbe.



Majd mindenki egyszerre aktiválhatja a kék és szivárvány képességeket a játékerületén (saját játékos tábla + tábló).

A játék folyamán ameddig a saját készlet engedi, bármikor (kivéve, amikor azokat öntözés akcióval vagy egy kártya képességével szerzed), bármennyiszer 3 db csírat be lehet váltani 2 db talajra.

A játék végén minden lehelyezett csíra 1 GYP-t ér.

4. Növekedés (sárga) – nálam ez a foszöld 😊

Az aktív játékos a pakliból felhúzhat 4 db kártyát és 2 db növekedéselemet.

A többi játékos választhat, vagy 2 db kártyát húznak, vagy 2 db növekedéselemet helyeznek le.

Majd mindenki egyszerre aktiválhatja a sárga és szivárvány képességeket a játékerületén (saját játékos tábla + tábló).

A növekedéselemeket a táblóban található kártyákon kijelölt növekedéshelyekre lehet helyezni; ha kevesebb hely van, mint ahányat le lehetne rakni, akkor a felesleg visszakerül a készletbe.

Kétféle növekedéselem van, a törzs és a lomb. A kártyákon meg van határozva, hogy maximum hány db helyezhető az adott lapra, az utolsó elem mindig lomb legyen, a színe teljesen mindegy, nem játékos színhez van kötve, csak az asztalképet színesíti.

A játék végén minden növekedéselem 1 GYP-t ér. Azokért, ahol befejezett a növekedés, ott annyi GYP jár, amennyit a növekedéshely ír.

A kártyákon további fekete és barna képességek is találhatóak:

- » a fekete képesség: azonnali, egyszeri hatás, ami a kijátszása után azonnal aktiválódik
- » barna képesség: a játék végén extra pontokat vagy játék közbeni előnyöket adhatnak

A játékszabály még pár finomhangolást, pontosítást és kivételeket tartalmaz, de szerintem nagyjából sikerült egy átfogó képet kapni, hogy miről is szól a játék.

Földrengés

Minőség: a doboz mérete kb. a standard méret. Számomra az inzer csalódás, de tudom, hogy a kampány során több pénzért adtak hozzá minőségi tárolókat, de azért fáj, hogy az alap verzióba nem tudtak egy kicsit igényesebbet tenni.

A komponensek minőségéről az alapjáték esetében csak részben tudok nyilatkozni, az eredeti karton alkatrészek nálam a kinyomó ívben maradtak, *a KS extrák, hát fogalmazunk úgy: nem váltják meg a világot, jópofák és jobbak, mint az alap karton, de azért nem nélkülözhetetlen valamik, ráadásul az egyik kis talaj fadarab már el is tört, szóval...*

A csírákockák és növekedéselemek jó minőségűek, bár a lombelemegek sok esetben csak ferdén mennek rá a törzsekre, de összességében jók, engem kicsit a [TAKENOKÓ](#)ra emlékeztetnek, mikor ránézek.

A táblák vastagok, viszont sajnos az enyémegek már használat előtt kicsit felpúposodtak.

A kártyák jó minőségűek, de ez a mennyiség keverhetetlen, és aki védőmániás, az felkötheti a gatyáját. *Az évszakkártyák jópofa extrát hoznak a játékba, de nem kifejezetten hiányoznának.*



Sokaktól hallottam a kritikákat, hogy ezek csak fotók... Engem anno az *ARK NOVA* esetében sem zavartak a fotók, de tény, hogy egy igényes grafikai kivitelezést én is el tudnék képzelni.

Újrjátszhatóság: Hatalmas; több partim van már a játékban, de még mindig találkozom új és új kártyákkal. A játék kínál szóló és csapat módokat is, ezeket nem próbáltam, de biztos ennek is megvan a célközönsége.

Játékélmény:

- » Van, aki számára hatalmas fékező tényező, hogy az interakció a játékokban kb. 0. Ha a közös célokat nem nézem, tényleg simán elüldögél egymás mellett akár 5 ember is, és építgeti a saját kis tablóját anélkül, hogy ránézne a másik játékterére. Persze néha muszáj, de alapvetően nem szükséges.
- » Apropos, 2-3 fővel ajánlom igazán a játékot, 4-5 fővel, főleg, ha van köztük kevésbé gyakorlott játékos, nagyon elnyúlhat a játék, hiába van sok szimultán akció. És az alkatrészek is könnyen kifogyhatnak ekkora létszámnál.
- » Hatalmas a szerencsefaktor, elég gyorsan pörögnek a kártyák, de elképzelhető, hogy pont nem jön soha az a fránya gomba, vagy nem kerül a kézbe egy esemény sem az egész játék során, míg mindenki másnál ott tobzódna, és ez elég bosszantó lehet, mikor az a saját célod, hogy minél több eseményt gyűjtsél.
- » Elképzelhető az is, hogy valaki idő előtt lepörgeti a játékot, főleg két fővel tapasztaltam, hogy simán lehet, hogy valaki akkor rakja le a 16. lapját, mikor a másik még csak 10-12 kártyát ültetett be. Ez sajnos benne van a játékban, hogy ha alacsony költségű lapok kerülnek hozzád, és még megvan az a bónusz is, hogy bizonyos típusokat olcsóbban tudsz beépíteni, akkor körönként csak az ültetés akciót hajtod végre, és huss, vége is a játéknak rövid időn belül.
- » De, hogy ne csak negatívumokat mondjak: maga az alapkonceptió szerintem jól el van találva, nincs üresjárat a játékban, nincs az az érzésem, mint sok másik játékban, hogy én már régen tudom, mit akarok csinálni, és mikor rám kerül a sor, akkor 15 másodperc alatt végzek és utána megint 25 percet várok, míg a többiek szütyögnek.
- » Gyakorlott játékosokkal gyorsan le lehet pörgetni a partit, és nincs az, hogy minek ültem felette órákat, semmi sem sikerült. Ha volt is kudarcélmény, simán elképzelhető, hogy még melegében nekikezdek majd a következő körnek.



Személyes vélemény:

Ahogy írtam, van azért pár hibája *A FÖLD*nek, de összességében egy számomra kellemes és jó hangulatú játék. Kicsit túlzónak vélem a föl(d)hajtást körülötte, de azért igazat tudok adni azoknak, akik jó véleménnyel vannak a játékról.

Nálam tuti, hogy a polcon marad, rövidebb, mint a hasonló típusú játékok, de azért kellő mélységet is lehet találni benne.

Attila

Különvélemények a játékról

A mai időszerűségében lévő világunkban az egyszeri gamer (jelen esetben jómagam) állandóan a társasjátékok Szent Grálját keresi (főleg, ha már van egy kisgyereke is). Azaz egy olyan játékot, ami lemegy maximum egy óra alatt és körülbelül hozza a full gamer élményt, azaz: nem kiismerhető két játék után, nagy az újrajátszhatósága, rengeteg kombináció van benne és kellően komplex. Az idő és a komplexitási faktor általában kizárja egymást, de már léteznek szép próbálkozások a tökéletes kombóra.



A FÖLD talán az eddigi legjobb Szent Grál aspiráns! A szimultán játékmenetnek köszönhetően kellően rövid, az okosan összerakott mechanika és a rengeteg kártya pedig biztosítja a szinte kimeríthetetlen gamer élményt. Persze nem tökéletes, mint ahogy a cikkben olvashattuk, eléggé multiplayer solitaire, és a sok kártya miatt a szerencsefaktor is magas, de kit érdekel?! Dolgozik az agyam, építék valamit, szuper élményt ad! Szinte nem is érdekel, hogy nyertem-e éppen.

Azt megértem, ha valaki nem természetrajongó és nem érdeklik a kártyákon szereplő fajok, de én bizony imádtam a témát. Az egyetlen furcsaság számomra az egyes gombafajok elnevezése volt, azt hittem, trehány munkát végzett a fordító, de a szabálykönyvben elmagyarázzák, hogy az angol nevekben vannak olyan részletek, amik szerepet kapnak a játékban, ezért nem tudták a magyar fajneveket használni. A lokalizálás jó kezekbe került.

Nem gondoltam volna, hogy a természet témájú társasjátékok dömpingje mellett még sikerül valami értékelhetőt villantani, de összehozták! Nagyon tudom ajánlani mindenkinek.

Főnix

A FÖLD című társasjáték bevallottan a *FESZTÁV* és az *EVERDELL* által kitaposott ösvényen kíván haladni, azaz tematikáját tekintve a természet áll a középpontban (némi edukációs vállalással, mint a madaras felmenő), mechanikailag pedig a motorépítést állítva a középpontba. Ez egyszerre jó és rossz hír az ilyen típusú játékok szerelmeseinek, illetve általában a modern asztali játékok

íránt érdeklődőknek. Jó, mert *A FÖLD* gyönyörű, békés, és vállalható időtartamban hozza a motorépítés (zsargonban: kombózás) élményét, így akik e módon szeretnek egyesülni az univerzummal társasozás közben, nyugodtan a polcukra tehetik. S rossz, mert a szimultán cselekvésen és az akcióválasztás gyengített eredményén túl (mindenki megkapja, végrehajtja ugyanazt, csak szedált formában) egy fikarcnyi eredetiség sincs benne, és valójában ugyanúgy inkább csoportos pasziánsz, mintsem komoly egymásra hatás, ami az asztalon zajlik (nem, ezen az akcióválasztás rendszere sem változtat). Hiába lehet hihetetlen mennyiségű variációban egymással kölcsönhatásba hozni tablónk elemeit és erőforrásait, ha metodikailag minden alkalommal teljesen ugyanazt csináljuk. Kérdés, van-e még hely a polcon egy újabb ilyennek? S igen: a kártyák a természet elemei nélkül csupaszig függvények lennének.

A FÖLD kicsit olyan, mint az *ARNAK ELVESZETT ROMJAI*. Szép is, jó is, hangulatos is, de akkora hype alakult ki körülötte indokolatlanul, aminek nem szabad eltévedni a ködében – akkor sem, ha szeretjük ezt a műfajt.

Shepard






GÉMKLUB

Tervező:
Maxime Tardif

Megjelenés:
2023

Kiadó:
Inside Up Games, Gémklub

Kategória:
tablóépítő, engine building

 14+  1-5  45-90'





10+



1-4



30-60'

Irány a vadon: Észak-Amerika

Az *IRÁNY A VADON* társasjáték egy kedvező akció után került a polcomra, és ott viszonylag sokáig maradt bontatlanul. Azt hiszem, nem vagyok ezzel egyedül egyáltalán. A *CASCADIA* vadvilága után azt gondoltam, nem lesz szükség még egy Észak-Amerikában játszódó állatos játékra, hiszen a *CASCADIÁT* szinte folyton, megunhatatlanul játszunk. Végül természetesen mégis kibontottam, már csak az új játék kibontásának és kinyomkodásának örömeért is, és megtanultam a szabályt. Ekkor már sejtettem, hogy kár volt ezzel a játékkal ennyit várni.

Irány Észak-Amerika!

A játék Észak-Amerikába kalauzol bennünket, ahol biológusokat alakítunk és azon fáradozunk, hogy különböző élőlények betelepítésével a legmegfelelőbb ökoszisztémát, ökoszisztémákat alkossuk meg. Tulajdonképpen egy kártyajátékról beszélünk, ahol fajok lehelyezésével táblát építünk. Igen, ilyen játék is van pár a polcomon, elég csak a *FÖLDRE* vagy a másik nagy kedvencemre, a *ZÖLDELLŐ MEZŐKRE* gondolni. Ez volt a másik oka, hogy sokáig bontatlanul várt rám ez a gyöngyszem. Mert így utólag már annak gondolom.



A doboz már kívülről is kifejezetten figyelemfelkeltő, a tartalma azonban még jobban. A kártyák itt inkább fotószerűek és nem festményre emlékeztetnek, de így is szemet gyönyörködtetőek. Négyzetes lapok, melyekhez mindenki kap egy saját 4x4-es játéktáblát, ami remekül megkönnyíti a lehelyezést. A táblák, a kártyák mind jó minőségűek, az egész megjelenítés kellemes, a rövid setup pedig különösen öröndetes. Hat fajlapot csapunk fel közös kínálatként, illetve bónuszként elérhető nyolc vadonkártya, 2-2 típusonként. Öt képességlapkát kell még előkészítenünk, majd mindenki kapi a szabály szerinti mennyiségben szinergiajelzőt, egy-egy titkos célkártyát, és máris kezdhethetjük a játékot. A szinergiajelzők kapcsán merült fel talán az egyetlen negatív észrevételem. Jó pár játék után sem értem, miért nem nyomtattak külön egyes és hármas értékű tokeneket, miért az egyes hátára került a hármas érték? Kockáztatva így, hogy könnyen átfordul, és azt sem tudjuk, mi volt az eredeti értéke. Sokkal nehezebb így követni szerintem.

Minden játékos két akció közül választhat egyet: betelepítés vagy képességlapka használata. Betelepítés akció esetén elvehet egy fajokártyát a hat mezőből álló kínálatból és azt bárhova leteheti a saját játéktáblájára. Nem kell semmivel érintkeznie és nem kötelező semmilyen szabálynak megfelelnie. Persze természetesen érdemes, ha nyerni szeretnénk. A bal első lap ingyenes, minden távolabbi kártya akkor vásárolható meg, ha az előtte lévőkre egy-egy szinergiajelzőt ráhelyezünk, amit az kap meg, aki később elviszi a lapot.



Ha képességlapkát szeretnénk használni, akkor két opció közül választhatunk. Vagy végrehajtjuk valamelyik még át nem fordított képességlapka akcióját, majd átfordítjuk a sárga oldalára; vagy visszafordítjuk és végrehajtjuk az összes, már sárgára fordított lapka akcióját. Ilyenkor egyet lépünk a körjelzővel is. Szinergiajelzőket szerezhetünk ily módon, lapokat dobhatunk el a kínálatból, áthelyezhetünk a tablónkon, húzhatunk új kártyát, esetleg megfigyelésjelzőket rakhatunk valamelyik fajunkra. Mind-mind igen fontos lehetőség, főleg akkor, ha nincs a piacon olyan lap, amire szükségünk lenne.

A körünk végén a kínálat kártyái balra csúsznak és a jobb oldali helyeket új lapokkal töltjük fel.



Egyetlen bónuszakciót hajthatunk végre körönként: szinergiajelzőinkért cserébe vadonkártyát vásárolhatunk és tehetünk le a tablónkra, ami tulajdonképpen egy dzsóker lapnak felel meg. Írok róla később.

Alkossunk tökéletes élőhelyeket!

Nézzük is meg akkor, mi a célunk a lehelyezéssel! Minden fajkártyának két nagyon fontos ismérve van: a száma, ami egytől-ötig terjedhet, és az élőhelye, amely négy típusba sorolható. Ezen kívül vannak még évszakjelző ikonok, kulcsfaj vagy veszélyeztetett faj jelzések, esetleg címkeikonok a kártyákon, amelyek másodsorban, a célkártyánkhoz lesznek fontosak. A játék célja az, hogy ökoszisztémákat alkossunk; ökoszisztémának pedig azt tekintjük, ha az egymás melletti lapok élőhelye azonos, számuk pedig sorrendben, közvetlenül követi egymást. Erre soronként és oszloponként is figyelniük kell; már ebből látható, hogy nincs is olyan egyszerű dolgunk. A fajok egymást követő sorrendben legyenek minden irányból és legyen rajtuk azonos élőhely ikon! Segíti kicsit a lehelyezést, hogy bizonyos lapokon több élőhely ikon is található, de



így sem könnyű tökéletes tablót építeni. Amikor lete- szünk egy kártyát, meg kell vizsgálnunk, hogy hány azonos élőhely ikon található a szomszédos lapokon, és annyi szinergiajelzőt vehetünk magunkhoz. A képességlapkák lehetőséget terem- nek arra, hogy minden kártyára maximum egy megfigyelésjelzőt feltegyünk, ami plusz pontot fog érni nekünk a pontozásnál.



Ha teljes az ökoszisztéma

A játék addig tart, amíg valaki le nem helyezi a 16. kártyáját, vagy a körjelző el nem éri a nullát. Általában valaki tablója készül el hamarabb és az váltja ki a játék végét. A legbonyolultabb része a játéknak talán a pontozása, nem is a nehézsége miatt, hanem amiatt, mert nem könnyű helyesen értelmezni. Soronként és oszloponként is ki kell választanunk a legnagyobb értékű sorozatunkat és csak azt értékelhetjük. Ne felejtsük el, hogy azonos élőhely ikonúnak kell lenniük, számuknak pedig vagy növekvő vagy csökkenő sorrendben követniük kell egymást közvetlenül, azaz nem maradhat ki érték két lap között. A dzsókernek számító vadonkártyáknak csak élőhely ikonjuk van, számuk nincs, így azok értékét mi választhatjuk meg a pontozásnál szabadon. Ha megfelelő az ökoszisztémánk, minden benne található kártya egy pontot ér. A lapjainkon lévő megfigyelésjelzők a helyes sorozatban szintén egy pontot adnak, és ha található kulcsfaj is a kombinációban, még egyszer, két kulcsfaj esetén még kétszer stb. lepontozhatjuk a sorozatot. Sok mindenre kell figyelniük, de ha ezzel megvagyunk, a nehezen már túl is estünk. Szinergiajelzőink hármassal érnek pontot, célkártyánk pedig aszerint, hogy a rajta lévő négy célból mennyit sikerült teljesíteni. Ez szerintem egyáltalán nem könnyű, ugyanis általában valamilyen alakzatot kér bizonyos ikonokból, de ez nagyon ritkán esik egybe azzal, hogy közben azonos élőhelyű ökoszisztémákat kellene építenünk. Mindig valamelyik ujjunkba bele kell harapnunk, mert nagyon nehéz mindent teljesíteni. Ez a szépsége szerintem a játéknak: nagyon egyszerű szabály mellett komoly gondolkodást igényel; tipikusan az a játék, amit könnyű játszani, de jól játszani annál nehezebb.

Rozsomák, gyűrűsfóka, vancouveri vadjuh és kanadai vidra

Ahogy már utaltam is rá, kár volt ezzel a játékkal ennyit várnom. Úgy tűnik, hiába a temérdek természeti témájú társasjáték, a sok hasonló tematika, az ügyes alkotók még mindig tudnak újat mutatni, és ez igazán örömteli. A játék szépsége vetekszik a számomra etalon ZÖLDELLŐ MEZŐK szépségével, egyszerűsége a CASCADIÁVAL, mélysége azonban talán mindkettőt meghaladja úgy, hogy játéki- deje maximum egy óra. És ez már önmagában figyelemre méltó, ha belegondolunk. Egy egyórás játék alatt gyönyörű kártyákat nézegetünk, alaposan átmozgatjuk az agyunkat, mindezt úgy, hogy viszonylag gyorsan





megtanultuk a szabályokat. Tényleg tökéletes családi játék, amely bevezetőnek is alkalmas, azonban gyakorlott játékosok sem unják el magukat mellette egyáltalán. Kellő mélységgel rendelkezik ahhoz, hogy a nehezebb játékokhoz szokot-

Illetve okozott, pozitív csalódást. Többet kaptam tőle, mint amit vártam, és talán ti is így lesztek velem, ha szerettek az ilyen típusú játékokat.

nemes

tak is szívesen leüljenek mellé. A kártyák gazdag ábrázolása csak hab a tortán, melyek mindegyike a területen honos, valós fajt ábrázolja csodás természeti környezetben. Szóló módja és kampányfüzete pedig azoknak is örömet és kihívást tartogat, akik inkább egyedül játszanának. Két játékosnál csökken a pakli, ezért úgy is tökéletes élményt kapunk. Mivel viszonylag kicsi interakcióval bír – mint a tablóépítő játékok többsége – nem csorbul az élmény kevesebb játékosal sem. A szerencsefaktorral persze itt is számolnunk kell. Viszonylag nagy a pakli ahhoz, hogy minden lapot lássunk, de sok frissítési lehetőség van beépítve, hogy forogjanak a fajok; ám tudnunk kell elegendni bizonyos célkitűzéseket és optimalizálni a pontjainkat. Nekem épp ez tetszett benne a legjobban, hogy nem lehet mindent megcsinálni, de több út vezet ahhoz, hogy viszonylag jó pontszámot érjünk el. A próbajáték óta sokszor került asztalra, és biztos vagyok benne, hogy nálunk a CASCADIA és a ZÖLDELLŐ MEZŐK mellett az IRÁNY A VADON is gyakran kerül majd elő. Kipróbálását jó szívvel ajánlom, nekem nem okozott csalódást.



IRÁNY A VADON! ÉSZAK-AMERIKA



GÉMKLUB

Szerzők:
JEFFREY JOYCE
ÉS ISAAC VEGA



Tervező:
Jeffrey Joyce, Isaac Vega

Megjelenés:
2022

Kiadó:
Rose Gauntlet Entertainment, Gémklub

Kategória:
tablóépítő, szettgyűjtős

10+ 1-4 30-60'





10+



1-6



60-80'

Az ismeretlen bolygó

Társasjátékos klubunk minden évben elvonul egy hétre játszva nyaralni, és minden évben van egy-két olyan újdonság, amely slágerjátékká válik, azaz minden nap előkerül, többször is játszunk vele, és akik még nem ismerik, azoknak erősen ajánljuk, hogy próbálják ki. Az idei évben ez a játék **AZ ISMERETLEN BOLYGÓ** lett. A mi tetszésünket is azonnal elnyerte, és több játék után úgy érezzük, bizony ennek a gyűjteményünkben a helye. Nézzük, miről szól a játék.

Terraformálásra fel

AZ **ISMERETLEN BOLYGÓ** egy lapkalehelyező játék, amelyben a játékosok tetriz-szerű lapkákkal fedik le, vagyis terraformálják a bolygókat. A játék központi része a lapkatartó állvány, amely egy kör alakú úrrállomást ábrázol, aminek S.U.S.A.N. a neve. A játék Kickstarter kampánya alatt több megoldás is volt a mozaik-szóra; nem tudom, mi a hivatalos, de a Simultaneous Unit Selection Axial Node (Egyidejű Tengelyirányú Egységválasztó Csomópont) megoldás, még ha kacifántosan is, de jól leírja a lényegét. Ez egy kör alakú forgó tartó, amelyben tizenkét fajta területlapka van. S.U.S.A.N. cikkekre van osztva, amelyek mindegyike kétféle típust tartalmaz (egy kicsit és egy nagyot). A játékosok a jelzőiket lerakják az egyik cikk elé, az aktív játékos maga elé forgatja azt a részt, ahonnan



szeretne elvenni, így a többi játékos abból a részből választhat, amelyik rész a jelzőjük elé beforog. Ez az egyidejű választási mechanizmus biztosítja, hogy a játékidő még nagyobb játékoszám esetén se húzódjon el.

A játékosok ezután ezt a lapkát a saját táblájukra helyezik, amely egy bolygót jelképez négyzet-rácsokra osztva, sorokba és oszlopokba rendezve. A lerakásnál figyelembe kell venni a bolygótérkép mezőit. Az elsőt muszáj a bolygó széléhez helyezni, a továbbiaknak élszomszédosnak kell lenniük egy korábban lehelyezettel és nem fedhetik egymást, és persze nem lóghatnak ki a megjelölt területről. A víz- és az energiaplapkákra külön lehelyezési szabály vonatkozik. A játék ezután egy új játékosal folytatódik, aki S.U.S.A.N.-t mozgatja, és ez addig így megy, míg egy játékos nem tud szabályosan elhelyezni egy lapkát, vagy valaki elé olyan „tortaszelet” forog be, amelyből mindkét típus elfogyott.



Minden területlapkán a hat lehetséges szín közül kettő van. Ezek közül öt színnek saját sávja van azon a vállalati táblán, amelyet a játékosok a bolygójuk mellé kapnak a játék elején, a hatodik szín pedig lemásolja egy szomszédos lapka színét. Minden lehelyezéskor a tetriz elemén lévő két színben egy-egy hellyel feljebb viszi a játékos a jelzőit a két sávon. Ezek a sávok hozzáférést biztosítanak pontokhoz, bónuszkártyákhoz,





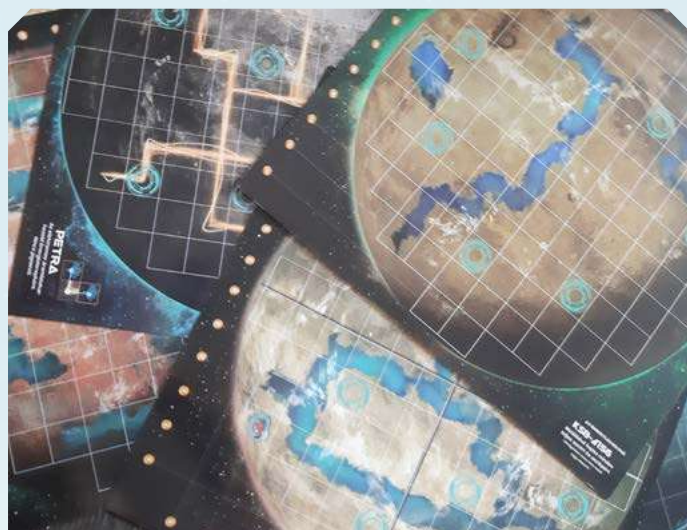
1x1 méretű helykitöltő biomassza lapkákhoz és szabáymódosító technológiákhoz. Időnként feltűnnek meteoritok, amelyek megakadályozzák, hogy az adott sor és oszlop után pontot kapjunk. Ezeket az űrjárműveinkkel (Rover) kell összegyűjtenünk, amelyeket szintén a megfelelő sávon való haladással tudunk mozgatni. A bolygókon vannak mentőkapszulák is, amelyeket szintén a Roverekkel tudunk összegyűjteni, amelyek így pontokat érnek a játék végén. A területlapka elhelyezésénél figyelni kell: ha

egy R overt vagy mentőkapszulát fed le az új elem, akkor azok végleg kikerülnek a játékból.

A játék végén pontokat kapunk a teljesen kitöltött sorokra, oszlopokra, amelyeken nincs meteorit, a játékosok közötti közös célokra (pl. bizonyos színű területed nagyobb legyen, mint a szomszédodnak), illetve a személyes célokra, az összegyűjtött meteoritok és mentőkapszulák után, illetve a játék közben szerezhető kártyák miatt.

Szimmetrikus és aszimmetrikus táblák

A játékban hat térkép és hat vállalati tábla van. Minden térkép és vállalati tábla egyik oldala azonos, ezzel érdekes kezdeni a játékot, míg a másik oldal aszimmetrikus térképet és vállalati táblát ábrázol, amely mindegyikének van valami specialitása, ami miatt más taktikát igényel



a játék. Többször volt olyan érzésünk, hogy ezek a térképek és táblák nem annyira vannak kibalanszolva, de az biztos, hogy az újrajátszhatóságot jelentősen növelik.

Én szeretem a poliominós játékokat, pl. a [SPRING MEADOW](#)-t vagy a [PROJEKT L](#)-t, így [AZ ISMERETLEN BOLYGÓ](#) nálam előnnyel indult. Persze aki nem szereti az ilyen jellegű játékokat, annak várhatóan nem fog tetszeni, hiszen ez a fő mechanika a játékban, amely nagyon jól kiegészül a vállalati táblával, ahol jó kombinációkat tudunk összerakni; különösen az aszimmetrikus vállalatokra igaz ez.

S.U.S.A.N. a játék lelke

S.U.S.A.N. olyan jellegzetes, egyedi és messziről felismerhető asztalképet ad [AZ ISMERETLEN BOLYGÓ](#)-nak, mint mondjuk az [EVERDELL](#) örökfája vagy a [TZOLK'IN](#) fogaskerekei. Nagyon jól működik, megkönnyíti az egyidejű játékot, hiszen mindenki egyszerre tud cselekedni, így a játékosszám növelése sem húzza el a játékot. Persze minél többen játsszák, annál nagyobb a véletlen szerepe, hiszen 6 játékosnál csak minden hatodik körben tud igazán választani a játékos, a többi körben csak azok a lapkák elérhetők számára, amiket elé forgatnak, amik vagy jók, vagy nem. 2 fős játéknál van olyan verzió, hogy mindig csak egyet forog a tartó, így több körrel előre is kiszámítható, mi várható, így az analízis-paralízis veszélyes lehet olyan játékosnál, aki szereti minden lépését több körre előre kiszámolni.



Ha valamit hibának kellene mondani, talán az, hogy [AZ ISMERETLEN BOLYGÓ](#)ból hiányzik az interakció; ezt a szomszédok közötti célokkal próbálták meg orvosolni. Számunkra ennyi interakció elég, de tudjuk, hogy sokan szeretnek nagyobb befolyással lenni a többiek játékára.

[AZ ISMERETLEN BOLYGÓ](#) mind kezdő, mind haladó játékosok számára ajánlott, remek játék. Szép a kiadása, egyszerűek a szabályok, szórakoztató a játékmenet, 2-6 játékos szám között hasonlóan jól működik, nekünk a szóló verziója nem jött be, de nem is szoktunk sűrűn szóló játékokkal játszani. Összességében: remek játék, jó szívvel tudjuk ajánlani.

A 2000-es évek elején felgyorsult globális felmelegedés kétszáz év alatt teljes mértékben megváltoztatta az emberiség életét. A sivatagosodás, az állandósuló időjárási anomáliák, a természeti katasztrófák a termőterület nagy mértékű csökkenéséhez vezettek.

A kitört éhséglázadások előbb a nemzetközi szervezeteket, majd a nemzeti kormányokat is elsöpörték. A kialakult káoszban a fúziós erőművek és a mesterséges intelligencia segítségével óriás cégek vették át az irányítást az emberiség felett.

A hat mamutvállalat előbb a Földön, majd a világűrben is versenyre kelt egymással, és az évezred végére a hiperhajtóműveknek köszönhetően már nem csak a Naprendszerben található, hanem távoli galaxisokban lévő bolygókat is tudnak terraformálni.

Ma már hatalmas terraformátorok járják a világűrt, hogy kietlen bolygókat foglaljanak el a saját vállalatuk számára. A Horizon Group legnagyobb terraformátorát, a Three Millennium Falcont Jack Sparrow kapitány vezeti. Úgy látszik, az űrhajó névadói ugyanolyan nosztalgikus-ironikus hangulatban voltak, mint a kapitány szülei, fiuk születésekor. A kapitány az ablak előtt állva a közeli Tartarus bolygót szemléli, amikor kopogtatnak az ajtaján.



– Tessék.

– Jelentem, kapitány úr, hogy orbitális pályára álltunk a bolygó körül, készen állunk a leszállásra.

– Rendben, indítsák a Rovereket, mérjék fel a meteoritok becsapódási helyét a bolygón.

– Igenis.

– Várjon, első tiszt. Mit tudunk, az Oasis vállalat hogy áll a Petra bolygó terraformálásával?

– Amennyire tudjuk, elakadtak, a Petra nagy energianyálábjait nem sikerült jól kihasználniuk, csak akadályozzák őket.

– Féltem, hogy az Oasis vagy a Cosmos beelőz minket a Tartarusnál, de szerencsénk volt a K-273-mal, az a sok víz jelentősen megkönnyítette a munkánkat. Remélem most is ilyen hatékonyak leszünk, bár a Tartarus árkaitól tartok, azokon nehezen fogunk átkelni.

– Én bízom a Roverek legénységében, ügyesek, meg fogják oldani.

– Legyen úgy, mindenesetre a protokollnak megfelelően küldjük előre a mentőkabinokat.

– Máris intézkedem, uram.

mandala – maat



GÉMKLUB

Az ismeretlen bolygó

Tervező:

Ryan Lambert, Adam Rehberg

Megjelenés:

2022, 2023

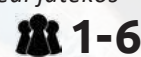
Kiadó:

Adam's Apple Games, Gémlub

Kategória: poliomino, lapkalerakós, szimultán akcióválasztós, egyedi játékos



10+



1-6



60-80'





14+



1-4



60'

A Mars terraformálása: Árész-expedíció

Sokaknak a *RIZIKÓ*, a *CATAN* és a *TICKET TO RIDE* jelentették a modern társasjátékozás előszobáját. Így voltam ezzel én is, de ártatlan érdeklődésem akkor fordult át a hobbi iránti vérmes rajongássá, mikor 2017 környékén megjelent itthon *A MARS TERRAFORMÁLÁSA*. Ennek ma már nem tulajdonítanék nagy jelentőséget, ha nem látnám azóta is, mekkora húzónév. Elképesztő tömegek ismerik és szeretik rendületlenül, és meglepő módon sokakhoz kapujáték-ként jut el, pedig komplexitása és játékidéje nem erre predesztinálná. Az egy dolog, hogy a BGG rangsorában régóta bérelt helye van a top 10-ben, de véleményem szerint azt a lavinát is a Mars indította, ami további elképesztően népszerű kártyalapú tablóépítés játékok megjelenését eredményezte, mint az *EVERDELL*, a *FESZTÁV*, a *VÍZ ALATTI VÁROSOK*, vagy az ebben a számban bemutatott *A FÖLD*. Ehhez a hamar klasszikussá avanszáló társashoz érkezett tavaly egy átdolgozott, ráncfelvarrott kiadás, ami nem csak méltó örökös, de önmagában is remek játék, és állatorvosi ló, ha arra vagyunk kíváncsiak, milyen irányba fejlődött a társasjáték kiadás az elmúlt 5-6 évben.

A Mars meghódításának korától napjainkig

Az eredeti játék megjelenésekor erős marketingfogás volt, hogy a tervezők a szcénában korábban ismeretlennek számító, lelkes és igen népes *FRYXELIUS* család tagjai. Érdekesség, hogy kiadjuk, a *FRYXGAMES* BGG oldala jelenleg 58 megjelenést számlál (ide tartoznak a kiegészítők és különböző kisebb promóanyagok is), melyek közül mindössze 12 köthető más játékhoz – itthon ezek közül a legismertebb a *TÚLÉLŐK SZÖVETSÉGE* – a maradék 46 pedig mind valamilyen terraformáláshoz kapcsolódó anyag. A széria sikerére való tekintettel egyáltalán nem meglepő, hogy a *FRYXGAMES* azóta is rázza a Mars fát, és ennek a projektnek az egyik új ékköve az eredeti



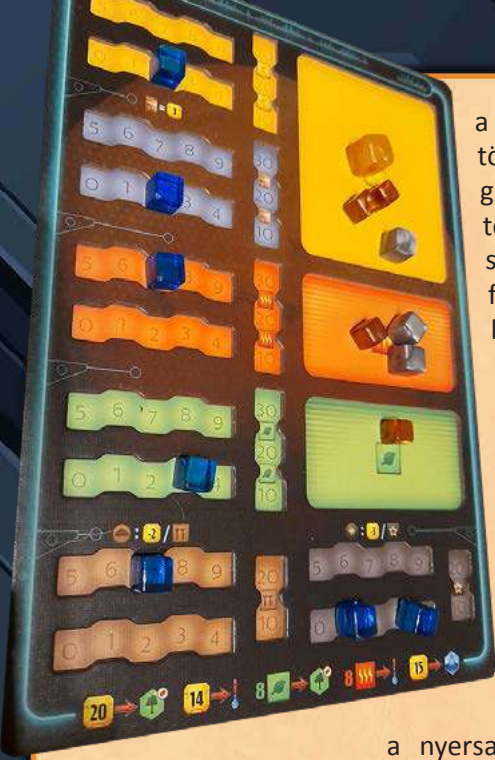
játékhoz kísértetiesen hasonló, mégis kulcselemeket megváltoztató *ÁRÉSZ-EXPEDÍCIÓ*.

Izgalmas kérdés, hogy miként álljunk egy ilyen játékhoz. Erre a saját kezdeti válaszom a totális érdektelenség volt, hisz az ember a rókabőrök korában szkeptikus minden koncepcióval, ami egy jól bejáratott márkát próbál kifacsarni a végletekig. Aztán a társasjátékosok klasszikus csapdjába estem... olyan áron jött szembe a játék, amit nem lehetett visszautasítani, így tettem egy próbát vele, és amit kaptam tőle, az bizony sokkal több volt, mint amire számítottam.

Jól bevált alapanyagok, friss ötletmorzsákkal

Csupán nagy vonalakban beszélek a játékmene-tről, mert az 80 százalékban megegyezik *A MARS TERRAFORMÁLÁSÁ*val. A tökéletesen írt és szerkesztett játékszabály is szépen egyértelműsíti, hogy melyek azok a pontok, amikre külön érdemes figyelni, mert változtak az alapokhoz képest. A játék célja itt is az, hogy egy cégbirodalmat irányítva





a játékosok a lehető legtöbb győzelmi pontot gyűjtsek, mialatt elérhetővé teszik a Mars felszínét, beállítva a megfelelő oxigénszintet, hőmérsékletet és kialakítva a kellő mennyiségű vízfelületet. Az előkészületek során mindenki kap egy játékos táblát, amin az erőforrásokat könyvelhetjük. Tanulva az alapjáték gyermekbetegségeiből, itt már rögtön kétrétegű táblát kapunk, ráadásul

a nyersanyag jelölő kockák is más, sokkal kopásállóbb anyagból vannak, mint elődeik. A játék motorja egy óriási kártyapakli – folytatva az összehasonlítást – ezúttal linen finish bevonatú lapokkal, amik szintén kevésbé kopnak, mint a régi játék fekete kártyái. A régi-új játék ráncfelvarrása mögött elsősorban az a motiváció állt, hogy szűkebb keretben szabjon az elnyúló hajlamos, hatalmas asztalt igénylő ősnek, így a központi tábla itt sokkal kisebb, és ha valahol bele lehet kötni az egyébként pazar komponens készletbe, az ez a pont, mert a GYP sávon továbbra is nagyon csúszkálnak a jelölők.

Fontos változtatások a játékszabályokban, hogy a fent említett kisebb táblával a térkép jelentősége csökkent, a lapkalehelyezést teljesen kiszedték, ami szerintem ügyes húzás, mert a lényeg – a tablóépítés – enélkül is dübörög, viszont sokkal kevesebb szabályt kell így észben tartani, és a játékhossz is jelentékenyen rövidül. Még egy nagy változás, rögtön az elején, hogy a kezdetben kapott, majd később bármikor szerzett lapokért sosem kell 3 megakreditet fizetni ahhoz, hogy egyáltalán a kezünkbe vehessük őket (persze kijátszáskor az árukat továbbra is ki kell csempégetni), ellenben bármikor eldobhatjuk őket pénzért, ami nagyon kellemes flexibilitást eredményez a régről ismerős szűkösseggel szemben. A pakli felépítése szinte teljesen

ugyanaz, mint az alapjátékban. Vannak egyszer használatos piros kártyák,



termelést növelő zöldek és valamilyen trükkös képességet, akció lehetőséget, vagy játék végi pontozót adó kékek. Ikonok terén is csupa hasonlósággal találkozunk, ezeket azért gyűjtjük, hogy előfeltételként szolgáljanak más kártyák kijátszásához vagy a végén győzelmi pontokat adjanak. Külsőség, de szerintem sokat számít, hogy míg az alapjátékban a kártyákon sokszor megosztó grafikai megoldásokkal találkoztunk, most a dizájn sokkal kifinomultabb.



Hasonlóságok ide, különbségek oda, a lényeg, amitől ez a játék működik, és nem is akárhogy működik, az a fő mechanikai csavar, az akciókövetés mechanizmusa (nem túl elterjedt, a nagy klasszikusok közül a [PUERTO RICO](#) vagy a [RACE FOR THE GALAXY](#) használják). A fordulókra osztott partik során minden forduló elején a játékosok titokban választanak egy akciókártyát, felfedik azokat, és az adott körben csak az így megjelölt akciók lesznek elérhetőek mindenki számára, azt az akciót, amit te választottál ráadásul némi extra kedvezménnyel hajthatod végre. Nagyon trükkös kis mechanizmus ez, a játék első szakaszában még talán kevésbé domborodik a különlegessége, mert nagyon hasonló ütemben lesz szüksége a játékosoknak a különböző lehetőségekre, ám a partik második felére kialakulnak a különbségek, amik miatt már hatalmas előnyt lehet elérni egy jól ütemezett akcióval, amit a többiek nem tudnak eléggé kihasználni.

A lehetséges akciók:

- » Zöld kártya kijátszása
- » Piros vagy kék kártya kijátszása
- » Kék kártyák és általános akciók végrehajtása
- » Termelés
- » Új kártyák húzása



Bónuszokkal pedig kedvezményre, nagyobb termelésre vagy több húzott lapra lehet szert tenni. Egymás utáni fordulóban kötelező különböző akciókat választani. A megjelölt akciókat mindenki egyszerre hajtja végre, kötött sorrendben, és ha mindenki kész, máris jöhet a következő forduló. A párhuzamos gondolkodás és adminisztráció lehetősége a sztratoszférába repíti a játék gyorsaságát, és így lehetőség van arra, hogy két fővel akár egy óra alatt, de 3-4 játékosal is maximum



másfél órába beleférve tudjuk terraformálni a Mars felszínét úgy, hogy a motorépítés jellege egyáltalán nem veszik el. Nagy élmény, ahogy az egyre több kijátszott kártya hatására egyre nagyobbak a bevételek és egyre komolyabb projekteket tudunk megvalósítani, és eközben szinte semmennyit nem kell várni egymásra, szinte minden párhuzamosan zajlik. Ez azt is sugallja, hogy interakció nem sok van a játékban, kevesebb mint a nagytesó (vagy öregapó) esetén. Ott a különböző mérföldkövek és maga a térkép kompetitív helyzeteket biztosítottak. Itt az alapjátékban ilyen nincs, de az azóta magyarul is megjelent

kiegészítők közül az egyik behozta ezt a versengő modult.

Kiválóból még jobbat

Kertelés nélkül a totál szubjektív szempontjaimra térek: nálam az **ÁRÉSZ-EXPEDÍCIÓ** jött, látott, győzött, és kiütötte **A MARS TERRAFORMÁLÁSÁT** a nyeregből. Ezek után nem látok rá sok esélyt, hogy a jövőben a régi verzióval játsszak. Az új szebb, komponensei jobb minőségűek, szabálykönyve tisztább, játékmeneve sokkal gördülékenyebb, és míg a rázánt idő az Árész esetén az eredeti Mars nagyjából harmada, a döntések súlya, komplexitása nem lett alacsonyabb, sőt az akciókövetéssel behozott extra egymásra figyelés olyan fűszer, amitől még gazdagabbnak is érződik a játékelmény. Lehetne árnyalni ezeket az állításokat, de ez már a többi véleményező dolga lesz, én mindenkinek csak azt tudom javasolni, hogy ha már ismeri **A MARS TERRAFORMÁLÁSÁT**, tegyen egy próbát ezzel is, mert jó eséllyel pozitív meglepetések érik, ha pedig véletlenül még nem találkozott az alapjátékkal, akkor feltétlenül itt kezdje. Már most több kiegészítő is megjelent, amikkel jó eséllyel foglalkozni fogunk még, mert az **ÁRÉSZ-EXPEDÍCIÓ** egy nagyon izgalmas új fejezet a Mars család életében.

bzskmrc



REFLEXSHOP

**A Mars terraformálása:
Árész-expedíció**

Tervező: Jacob Fryxelius, Sydney Englstein, Nick Little

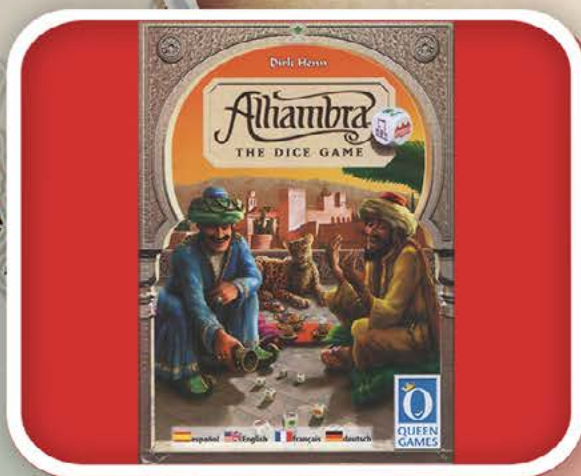
Megjelenés:
2022

Kiadó:
FryxGames, Reflexshop

Kategória:
tablóépítő, szimultán akcióválasztós

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





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 nyolcvanadik 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.



8+



2-6



30-45'



Alhambra: The Dice Game

Az **ALHAMBRA** az egyik legsikeresebb **QUEEN GAMES** kiadvány, nem véletlenül próbálnak róla minél több bört lehúzni. Az alapjáték mellé van 5 nagy kiegészítő, több mint egy tucat kicsi kieg és promó lapka, van belőle Big Box és Mega Box kiadás, van belőle **Roll and Write**, kártyás és kockás verzió is - most ez utóbbiról fogok írni. Már régóta tervezem, hogy írok róla, mert szeretem, de igazi aktualitása nem volt, talán most sincs, bár az **ALHAMBRA** örök, legalábbis a **QUEEN GAMES** szerint, akik a 20. évfordulóra egy új verziót adnak ki **ALHAMBRA: THE RED PALACE** néven.

Az **ALHAMBRA** és a **YAHTZEE** szerelemgyereke

Amikor az **ALHAMBRA**t és a **KOCKAPÓKERT (YAHTZEE)** összekeverjük, megkapjuk az **ALHAMBRA KOCKAJÁTÉKOT**. Ennek megfelelően a játék menete természetesen egyszerű:

a soron lévő játékos dob a nyolc fehér kocka mindegyikével; a cél, hogy egy épületfajtából (amelyekből összesen 6 fajta van) minél többet dobjon, ehhez maximum háromszor dobhat és bármennyi kockát félretehet vagy akár a korábban félrerakott kockákkal is újra dobhat. Bármikor megállhat és a jelzőjét az adott épület sávján a kiválasztott szimbólum darabszámának megfelelő értékre kell helyezni, annak megfelelően, hogy első, második vagy harmadik dobásra sikerült-e megdobnia az adott értéket. Egy mezőre csak egy jelölőkorongot lehet elhelyezni, s ha



már van ott egy korong, akkor visszafelé az első üres mezőre kell helyezni a korongunkat.

A játék öt körből áll. Minden körben egy játékos annyiszor kerül sorra,

ahány jelölőkorongja van (6 és 5 játékos esetén 3 jelölőkorongot, 4 játékos esetén 4 jelölőkorongot, 3 és 2 játékos esetén 5 jelölőkorongot kap mindenki). Amint minden játékos befejezte az adott kört, a legjobb helyezésű jelölőkorongok gazdái építési pontokat kapnak. Az a játékos,

aki egy épületfajtánál a legjobb helyen áll, választhat, hogy kér 2 építési pontot az adott épületkategóriában vagy 1 építési pontot kér, és kéri mellé az adott oszlopon álló bónuszlapkát. Ezek között vannak pontozó lapkák, amik minden pontozásnál pontokat adnak a játék végéig, van olyan, amellyel az építési pontokat más sávon léphetjük le, de van olyan is, hogy jelölő korong lehelyezésénél nem mi kerülünk hátrébb, hanem

az adott helyen korábban lerakott korongot helyezük hátrébb. Van amelyik ad egy fekete kockát, amivel nem kell dobni, hanem tetszőleges épületre beállíthatjuk, van amelyik egy kockadobásunkat nullázza és újradobhatjuk, és van olyan,





amellyel meghatározhatjuk a kezdőjátékos személyét. Ha ez utóbbi nálunk van, akkor dönthetünk arról, hogy szeretnénk-e kezdeni és ezáltal mi tudjuk korábban lerakni a jelölőnk, vagy maradunk a végére, és akkor láthatjuk, melyik épülettípusnál érdemes még próbálkozni.

Az első, a harmadik és az ötödik kör végén pontozás következik, ahogy azt az *ALHAMBRA*-ban megszoktuk: először csak az első helyezett, aztán az első két helyezett, majd a végén az első három helyezett kap pontokat az adott épülettípusnál az elért építési pontoknak megfelelően. Az ötödik kör pontozása után véget ér a játék és a legtöbb pontot elérő játékos megnyeri a játékot.

Egyszerű játékmenet, egyszerű döntések

Az *ALHAMBRA KOCKAJÁTÉK* nem egy korszakos játék, de jól lehet benne haladni és ezt ügyesen kombinálja néhány

egyszerű döntéshozatallal. Hiszen az esetek döntő többségében a játékos első dobása határozza meg, hogy mit akar építeni, és általában három dobásra ki szokott jönni a 8 kockából 5 azonos, így ha valakinek másodikra megvan ez a szám, lehet, hogy érdemes megállnia, hogy jobb helyre kerüljön, mint akinek csak három dobásból van meg. De például ha a második dobásnál még csak négy azonos van, akkor érdemesebb megpróbálkozni a harmadik dobással. Egy kis tapasztalat birtokában a játékosok érzik, mire lesz szükségük a viszonylag biztonságos pontszerzéshez. De mivel kockákkal van dolgunk, persze bármilyen lehetséges.

A bónuszlapkák pedig még visznek egy további kis csavart a játékba, hogy még nehezebb legyen kiszámolni a lehetséges eredményt, például az a lapka, amely lehetővé teszi, hogy a játékos a megszerzett pontjait egy másik épületsávon lépje le, néha döntőnek bizonyulhat.



Az *ALHAMBRA: THE DICE GAME* persze nem ér fel az alapjátékhoz, hiszen mégiscsak kockadobásokról beszélünk, amit nem tudunk irányítani, de jobb, mint a *KOCKAPÓKER*, szórakoztatóbb, változatosabb.

Az *ALHAMBRA: THE DICE GAME*-nek van egy olyan verziója, amellyel a kockajátékot összekeverhetjük az alapjátékkal. Én ezt a verziót soha nem játszottam és igazából nem is olvastam róla jókat, így kedvem sincs kipróbálni. Akkor inkább már az alapot magában és a kockaverziót magában.

maat



Tervező:
Dirk Henn

Megjelenés:
2006

Kiadó:
Queen Games

Kategória:
kockadobós, szettgyűjtős

8+ **2-6** **30-45'**





8+



2



30-60'

P'achakuna

Fekete és fehér lámák cipelnek színes gyapjútömböket az Andok falvaiba, miközben a terep folyamatosan változik talpuk alatt, ahol füttyül a szél – nem, ez nem egy dadaista vicc kezdete, hanem 2022 egyik kétfős absztrakt stratégiai játékának szinopszisa. Amit most a JEM-nél azért vettünk elő újra, mert hamarosan jön a komponensek szempontjából feljavított kiadása. Megpróbálunk segíteni abban a kérdésben, érdemes-e neked és játékosársadnak komolyabb ismeretséget kötnötök vele.

Nagyot mennek az utóbbi időkben a társasjátékok piacán az állatos játékok, különösen ha tervezőik és a kiadók még a környezettudatosság ügyét is felvállalják és igyekeznek e szempontnak is valamilyen mértékben eleget tétel előállni termékeikkel. A svájci *TREECER* is e kiadók közé tartozik, az Andok vonulatain poroszkáló szőrös használatok irányítását a játékosok kezébe adó *P'ACHAKUNA*val pedig akkor sem lőhetek volna mellé, ha direkt azt akarták volna (a címet kölcsönző kifejezés a textíliákra utal, amiket az Andok népei készítenek). Megnyerő dizájn, békés tematika, nyelvfüggetlenség, egyetlen A4-es oldalon elférő szabályok és a már említett, a társasjátékos asztalok aktuális császárainak számító, a delfineknel és a világ összes Benji kutyájánál



[menőbb lámák](#) – ez szinte kiált a sikerért.



nekiállni, viszont 30-40 percnyi idejük gyakrabban akad egy kis mérsékelt konfrontatív, de azért nem is párhuzamos pasziánszra.

S tényleg: a *P'ACHAKUNA* játéktere hatoldalú lapkából összerakott elemekből áll, melyek kétszintesek. Az egyik felükön a sötét színű magaslat a hegyeket, a világos terület rész a völgyeket jelöli. Az egyik játékos lámái csak völgyben, míg a másiké csak hegyen haladhatnak. A cél az,

Lábuk alatt forog a Föld (meg az Andok)

A *P'ACHAKUNA* egyértelműen egy jól meghatározható és igen népes célcsoportra lő az asztali játékok világának rajongóin belül. Egy marketingszakember biztos akkurátusabban megfogalmazná a jellemzőit. Én ezt úgy teszem meg, hogy a lámamenedzsmet a könnyebb absztrakt stratégiai játékokat is kedvelő vagy azokat esti levezetésnek játszó, vélhetően párokat, illetve a gyerekes szülőket célozza, akik nagy dobozos játéknak ritkán tudnak



hogy a játéktér szélein elhelyezkedő falvakba elvezetve saját lámáikat, elsőként gyűjtsenek össze 7 különböző színű textíliát, kielégítve a falvakban jelentkező igényt. Azt, hogy melyik falu éppen milyen színű anyagot vár, egy húzózsákba előzőleg betett zászlócskák kihúzásával tudhatjuk meg, azzal a kikötéssel, hogy a falu sosem várhat szállítmányt a saját színében.



A játékmenet pedig tényleg pofonegyszerű – de ettől még igényli a gondolkodást. A játékosnak három akcióra van lehetősége körében. Egyrészt elforgathat egy tetszőleges lapkát tetszőleges mértékben, ezzel nyilván segítve a saját és esetleg hátráltatva ellenfele haladását a vidéken. Hiszen – és ez a második akció – utána vinni kell az árut egy faluig, amit akár egy lépésben is megoldhatunk, feltéve, ha a mozgás szabályai szerint folyamatosan tudunk mozogni saját lámáinkkal a megfelelő területtípuson (völgyben vagy hegyen). Ez persze ritkán van így, általában nem csak a faluban, hanem útközben is meg kell állnunk. Ha sietős a dolgunk, a korábban már megszerzett textíliákból 2-t beadva egy további lapkát is forgathatunk, de ne feledjük: a cél az, hogy nekünk legyen meg elsőként a szett a különböző színű árukból. Érdekes tehát az áruk e célú felhasználását csak nagy szükség esetére tartogatni. Harmadik lehetőségünk, hogy a már valamelyik faluba beért lámánk cipelte árut eladjuk a falunak. Ha a lámánk hátán olyan színű jelölő van, ami nincs a falu keresleti zászlaján, eladhatjuk, de ez csak sima árufeleslegtől való megszabadulást jelent. Ha a zászló alsó felén jelölt színnel egyező áruunk van, eladjuk és a saját gyűjteményünkbe kerül. Ha pedig a zászló felső részének színével egyezik az áruunk, akkor az áru mellett további 2 darabot kapunk még a saját készletünkbe.

Ezt követi a már említett keresleti frissítés. S van még egy lehetőségünk: bármely 4, tetszőleges színű áru beadásával



a saját készletünkéből megvehetjük harmadik lámánkat (legfeljebb három lehet mindkét játékosnak).

Hegyek között, völgyek között

A játékmenet tehát nem túl bonyolult és nem nélkülözi a szerencsét sem (a falvak keresletigénye a húzózsákából előkerülő zászlócskákkal), de egyértelműen igényli az előre tervezését a lámák mozgásának, és benne van az ellenfél akadályozásának lehetősége is. Ügyes és ötletes tervezői munkára vall, hogy ebbe a kompakt, alig nagyobb méretű dobozban érkező játékba több mechanikát is sikerült belesimítani: a „pick-up-and-deliver”, a moduláris tábla, a hálózatépítés és a szettgyűjtés mind jelen van benne. Érdekes élmény az, hogy az elején kifejezetten jutalmazó tud lenni, azaz az első áruk leszállítása viszonylag egyszerű feladat az indulásként kialakítandó elrendezésen is (különösen a hegyen közlekedő lámáknak, de összességében jó a játék balansa). Ez a jutalmazás azonban hamar szigorúságra vált, ahogy a játékosok – bármennyire is nem szeretnék, de – maguk kénytelenek felszámolni az addig okos előretervezéssel kialakított andoki útvonalait, azért, hogy a pálya távolabbi végein lévő falvakba is eljussanak.



Milyen játék akkor a *P'ACHAKUNA*? Mint mondtam, igen kellemes darab lehet akkor, ha némi békés témájú vetélkedésre vágyunk, garantáltan 1 óra alatti időtartamban. Ugyanakkor az összes fáradt esténket hiba lenne kizárólag rábíznunk, mert mint szinte minden ilyen típusú kétfős játékban, hamar beköszönt az ismétlődés időszaka. Pár alkalom után pedig monotonná is válhat, mert változatos választási lehetőségeket nem kínál – igaz, nem is ebből a célból készült. Akiket egyébként vonz a tematika és a játék kedves arculata, és az imént körülírt célcsoport tagjának érzik magukat, érdemes más típusú kétfős játékokkal felváltva játszani, és akár nagyobb időt hagyni a következő játékalomig. Így hosszabb távon is érdekes maradhat a mindig ugyanúgy bonyolódó játékmenet.

A *P'ACHAKUNA* első, itt-ott még beszerezhető kiadása sok fanyalgást váltott ki azért, mert a moduláris játéktér elemeit az első alkalommal a játékosoknak kellett összeragasztgatni, ami legalább egy egy-másfél óra plusz előkészületi időt jelentett (igaz, csak egy alkalommal). A kiadó ígérete szerint a várhatóan 2023 őszén érkező új kiadásban ezt már kiküszöbölték, és megoldották azt is, hogy a cuki lámafigurák hátán meg is maradjon az általuk cipelt árujelölő, ne pottyanjon minden lépésünknél le az Andok lankáira.



Shepard



Tervező:
Stefan Kraft, Moreno Vogel

Megjelenés:
2021

Kiadó:
Treecer

Kategória:
moduláris táblás, szállítós, szettgyűjtős

8+ 2 30-60'

P'achakuna





10+



3-7



15-20'

Firkafutam

Mindig azt szoktam mondani, hogy Hollywood elkészítette az összes filmet az 1980-as és '90-es években, azóta csak ezek remake-jeit láthatjuk, amik igen ritka esetben még jól is sikerülnek. Ennek ellenére a gépezetnek zakatolnia kell, és új ötlet híján a már jól bevált kliséket felhasználva próbálnak újat alkotni. Persze ilyenkor jönnek a hangok, hogy öreg vagy már és ezek a filmek a mai fiatalokra vannak konvertálva, meg ilyenek, de én tudom, hogy nincs új a nap alatt. És hogy jön ez ide? Nagyon egyszerű. A játékok is ugyanezt az utat járják be, vissza-visszatérő motívumok jelennek meg a kínálatban, és mikor elének kerül, akkor jön a homlokcsapkodás. Hát ez olyan mint a ...!

Mi volt előbb?

Ha megkérdeznék 100 embert, hogy melyik volt az első rajzolás társasjáték, tuti, hogy minimum 90-en azt mondanák, hogy az *ACTIVITY*. Ez nem is meglepő, mivel ez az egyik legsikeresebb rajzolás partijáték napjainkban is. Viszont ha egy kicsit mélyebbre ásunk, rögtön láthatjuk, hogy az 1990-ben megjelent Activity nem hogy első nem volt, de még az első 10-es mezőnybe se férne bele.

Csak hogy néhányat megemlítsék az elődök közül a teljesség igénye nélkül:

- » 1963 [DOT](#)
- » 1969 [CUTTING CORNERS](#)
- » 1973 [AGRESSION](#)
- » 1978 [GREAT MOVES*](#)
- » 1987 [DIRTY PICTURES*](#)
- » 1987 [GET THE PICTURE*](#)
- » 1988 [BIG PICTURE GAME](#)
- » 1989 [EINFALLS PINSEL](#)
- »
- » 1990 [ACTIVITY](#)

A *-gal jelöltek lehetnek az *ACTIVITY* rajzolás részének inspirálói

Mint látható, jó néhány hasonszőrű játék született a nagy *ACTIVITY* előtt is, és persze utána megszámlálhatatlan klón jött a világra. Ezzel nincs is semmi baj, kell az innováció, a megújulás, a frissítés. A baj akkor kezdődik, amikor egy játék ezek nélkül, úgymond a játékosok torkán leerősza-kolva születik meg. Sajnos ilyet is láttunk nem keveset, de

mint mondani szokás, egy újszülöttnek minden vicc új, és ez a játékokra is elmondható. Aki nem ismeri a nagy elődöket, annak ez lesz a nagy előd a következők megszületése előtt.

Ki dönti el, hogy mi jó és mi nem?

Természetesen a játékosok, és itt szeretném megragadni a lehetőséget, hogy magamat is játékosként aposztrofáljam jelen cikk írása közben. A *FIRKAFUTAM* esetében 100%-ig játékosként viselkedtem, és tettem ezt úgy, hogy nem vagyok partijáték rajongó. Inkább amolyan partijátékot játszó játékosok csapatának vagyok a rajongója. Azaz, ha a csapat jó, akkor nincs az a rémséges partijáték, ami ne lenne jó. Élményt keresek a játékokban, élvezni akarom annak minden pillanatát, és ha már partijáték, akkor szórakozni, mulatni akarok közben. Ebből nehéz kikökkenteni egy jó társaságban, de sajnos vannak egyedek, amik ezt is megugrották. Igen, célozgatok, de pontosan ki fogom fejteni, mi a gond.

Rajzolj, de gyorsan!

A játék alapja a már jól körbejárt rajzolgató mechanizmus, aminek értelmében valaki kitalálja más, mások remekművéből, hogy mi a feladvány. Itt vannak



fogalmak, tárgyak, személyek és minden, mi szem-szájnak ingere. Akinek a rajza rávezeti a kitalálót, az pontot érdemel. Ennyi, mint egy jó erőleves recept. Eddig nem lehet elrontani.

Jöjjön a zöldségelés!

Szóval ebben a játékban is az alaplével kezdjük, majd jön a kifejtése a megoldásnak és a pontozás.

Aki elsőként készíti el a rajzát, elkapja az asztalon álló totemszerű hengeres oszlopot, jelezvén, bi-bi-bi, én voltam leggyorsabb. Aztán aki másodikként végez a rajzával, az felmarkolja az asztalon pihenő 6 oldalú dobótestet és veszetten elkezd dobálgatni, annak reményében, hogy mihamarabb arra az oldalra érkezik a kocka, ahol egy piros pötty pihen. Ekkor bekiáltja, hogy vége, és mindenki befejezi a rajzolást.



Ekkor a kitaláló megnézi a leggyorsabban elkészült művet és mond egy tippet. Na, ezek a rajzok tényleg firkák. Ha nem találja ki a szót, jön a második játékos (a kockadobálgató). Ha ez sem vezet rá a kitalálót, akkor mindenki más egyszerre felfedi a rajzát és ebből kell kitalálni, mi a keresett szó.

Ha megvan, pontot írnak, ha nincs, nem írnak pontot. Ennyi. Nem kell ezt túlbonyolítani.

Na, de hol a BI-BI?

Ugye emlékeztek a második leggyorsabb rajzolóra? Ő az, aki felmarkolja a kockát és dobálgatja. Na, ez kiverte a biztit mindenkinél.

Minek?

Értjük mi, hogy ezzel egy random időt generálunk a többiek részére, de tényleg így? És ezt öten hozták össze. Azt kell mondjam, hogy többünkénél is percekig tartott, mire kidobtuk a piros pöttyöt, és aki ezt az időt kihasználta, olyan Michelangelot megszégyenítő művet rittyentett a táblájára, hogy abból még egy vak is kitalálná, mi a keresett szó.

Nem az a lényeg, hogy minél gyorsabban rajzoljunk? Akkor ez ellentmond az alapszabálynak. Ha én gyors vagyok és firkantok valamit, hogy első legyek, akkor magamtól veszem el a lehetőséget.



Na, ezen felbuzdulva ki is agyaltuk a megoldást.

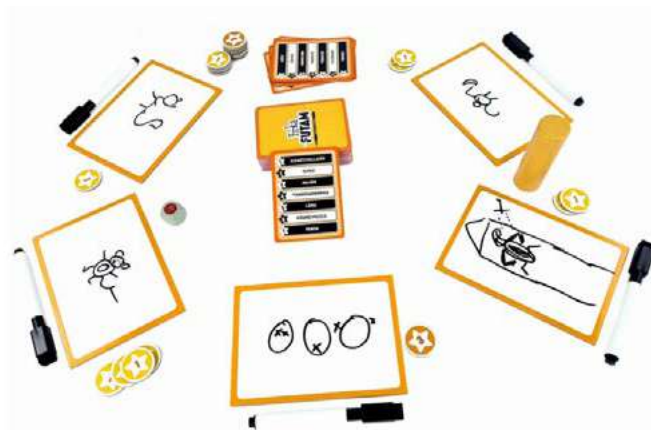
Az első elveszi a totemet, a második elveszi a kockát, a harmadik bekiáltja, hogy vége, és mindenki befejezi.

Ezután a pontok csökkennek. Ha az első rajzból megvan a szó, akkor 5-5 pontot kapnak, ha a másodikból, akkor 3-3 pontot, ha a harmadikból, akkor 1-1 pontot, ha a többiből, akkor csak a kitaláló kap 1 pontot. Na, ez máris versenyhelyzetet szült és nem kellett az idegesítő kockadobással vesződni.

És akkor?

A játék háziszabállyal élvezetes volt, de azt kell mondjam, van több hasonló, amiben nem kell mókolni a szabályrendszerrel. Az eredeti szabály lehet, csak minket idegesített, de mint szoktuk mondani, ez a sokszínűség teszi változatossá a világot. És most jöhet a klisé lezáró szöveg.

Természetesen akik még nem játszottak ehhez hasonló játékkal, azoknak ez egy üdítő újdonság lehet, az innovatív kockadobós random idő generátor mechanizmussal és fergeteges pillanatokat szerezhet a játékosok számára.



Mindenesetre nem mondom, hogy a játék rossz, mivel tudjuk, hogy rossz játék nincs, csak gyenge marketing. Aki érez késztetést magában, hogy kipróbálja ezt a stílust, akkor ez a darab a legtökéletesebb jelenleg a hazai piacon. Korosztály korlát nincs, játékos korlát van, de mi ezt is felülírtuk és 10-en játszottuk. Nem rontott rajta.

Jó játékot!

drcsaba



Tervező: Fridtjof Buvarp, Maija Buvarp, Pauline Buvarp, Eilif Svensson, Åsmund Svensson

Megjelenés:
2021

Kiadó:
Chilifox Games, Gémklub

Kategória:
rajzolás, gyorsasági

10+ 3-7 15-20'



13+



1-4



30-120'

Posthuman

Jó pár éve volt már a Kickstarteren, hogy a **POSTHUMAN kampány**a kitézött 27 ezer dolláros célt – 346 ezer dolláros bevétellel – több, mint tízszeresen túlteljesítve befutott, és ott és akkor több, mint 5 ezer támogatónak postázták az áhított dobozt. A BGG tanúsága szerint kb. 3 ezer felhasználó nyilatkozott úgy, hogy birtokolja a játékot. Azt a játékot, ami 2018-ban kapott egy erőteljes ráncfelvarrást, mivel valószínűleg az eredeti szerzemény készítői is rájöttek, hogy egy nagy közös játéktér és minifigurák nélkül nem teljes a játékelmény. Az új darab, a **POSTHUMAN SAGA** (ami nem képezi a jelen cikk tárgyát) 30 ezer dolláros célt tűzött ki, és szégyenszemre alig tízszeresen múlta csak azt fölül, így az első változatnál kevesebb bevételt, "csak" 305 ezer dollárt termelt. De mi volt ez a játék, ami akkor ennyire felpörgette a KS motorját és mára a kiadó oldala szerint 'out of stock' lett?

Csúnya kezdet

A kezdet két szempontból is csúnya. Egyrészt a borítón egy pasast látunk, aki olyan, mintha egy sima túrázó lenne, de szeme állása, a fegyver a kezében és az elhagyatott ház a háttérben inkább azt sugallja, hogy valahonnan menekül. De a legrosszabb az árnyéka a sziklafalon, ami már szinte nem is emberi, inkább olyan, mintha egy mutáns lenne, de az is lehet, hogy csak a fény és az árnyék játszik a képzeletünkkel. Másrészt csúnya a sztori, ami rögtön mellbe vág és tudatosítja, hogy egyedül vagyunk: történt valami gikszer, szóval

a vidék tele van mutánsokkal és rosszindulatú egyénekekkel, mi pedig egy erdős, bozotos vidéken vágunk neki az útnak, aminek a célja az Erőd – az a hely, ahol barátságos emberek (és a hangsúly az utóbbin van) élnek és remélhetőleg befogadnak.

A doboz nem túl nagy, sőt, még egy inzer is van benne, de ehhez képest is, a kis hely ellenére tele van tömve mindenféle b.b.-szal: kisméretű kártyák, lapkák, figurák, kockák, ezerféle token, mind picike. A játék egy érdekes – és nem állítom, hogy azóta meghonosodott vagy egyáltalán bevált – koncepciót alkalmaz: maga előtt mindenki egyedileg építi a lapkákból összeálló terepét, tehát csak azt látja, hogy ő hol jár egy képzeletbeli terepen, de van egy nagy központi tábla, ahol pedig az előrehaladást vezetjük; ezen a táblán az, hogy ki hol tart a cél felé vezető úton, már követhető mindenkinek. Kicsit túlbonyolított, bár így teszi lehetővé, hogy mindenki saját, egyedi terepen haladjon a közös cél felé.

Ezeket az alkatrészeket tehát kiöntjük az asztalra és elrendezzük a megadott szabályok szerint, ezt most itt nem részletezném. A lényeg, hogy mindenkinek van egy karaktere, annak különféle statjai, kezdő tárgyai, kezdő erőforrásai, különleges képességei, ahogy az lenni szokott. Mindenki a táblácskája előtt építi a saját terepét, egy saját kezdőmezőről indulva, ami mindenkinek egyforma.



Csúnya folytatás

A forduló – minő meglepi – egy eseménykártya felfordításával kezdődik. Ezek a jól megszokottak szerint vagy rosszat, vagy jót jelentenek, megint csak a szokásos módon: pl. egy terep most dupla erőforrást ad. Aztán mindenkinek ennie kell; igen, már az elején, nem a végén, mint sok más játékban megszokott. Aztán mindenki bejelenti, hogy milyen akciót hajt végre a körében, majd lehetőség van az azonos tereptípusú lapkán álló játékosok között eszközök, felszerelés cseréjére. Végül mindenki végrehajtja az akcióit, amik az alábbiak lehetnek:

» TÁBOROZÁS:

Ez tulajdonképpen azt jelenti, hogy az illető nem mozdul, így viszont visszaszerez 2 egészségpontot, sőt, vannak ún. biztonságos házak, ahol még egy egészséget vagy még egy morált is visszaszerez, és még ennie sem kell, csak hát haladni sem halad; tehát ez mindenképpen egy olyan akció, amit akkor használ az ember, amikor nagyon szükséges.

» FELFEDEZÉS:

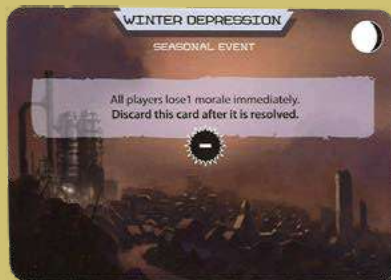
Megnézzük, hogy a tereplapkáknak mennyi szabad kijárat van, és minden ilyen oldalra felhúzzuk a tereplapka paklijából egy-egy továbbit, ezzel bővítve a terepet; ezeknek a maguk kijáratával kell illeszkednie a már lent lévő lapka kijáratához.

» MOZGÁS:

Egyik lapkáról a másikra lehet átmozogni, feltéve, ha a kiindulási mezőt már teljesítettük – azaz az ott lévő találkozás pontokon mind végigmentünk.

» KIFOSZTÁS:

Amelyik teljesített lapkán van egy kéz ikon, ott felhúzzuk egy ide illő lapot és megkapjuk a tereptípusnak megfelelő nyersanyagot, erőforrást.



A találkozásakor elmenekülhetünk, de ha nem sikerült (kockadobás!), akkor így is, úgy is harc jön. Vannak távolsági fegyverek, ezeket vetjük be először, és vannak közelharciak, amikre csak akkor kerül sor, ha a lövéseink nem rendezték el a problémát. Összevetjük a fegyverek erejét, sebzőrtékét, a saját erőnket, a dobott kockaértékeket, sebzéseket adunk és sebzéseket kapunk, elvtársak, és aztán megnézzük, hogy sikerült-e legyakni az utunkba került nyálcsorgató mutánst, vagy csak elijesztettük, mi meg kaptunk egy be nem gyógyuló sebet.

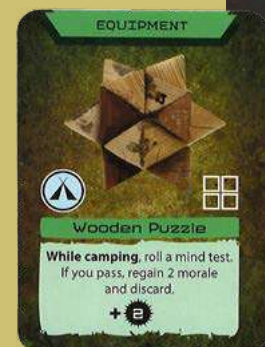
Ha ügyesek voltunk, még XP-eket is kaphatunk, és ezeket beválthatjuk később skill kártyákra, esetleg növelhetjük valamelyik statunkat állandóra. Viszont ott van a fenyegetés, hogy amikor sebhely kártyát húzunk egy harci sérülés következményeként, akkor az nemcsak egy sima bibi ("just a scar"), hanem mutációt okozó; és ha összejön a negyedik, akkor a döntésünk alapján, de ha már az ötödik is befut, akkor mindenképpen mutánssá válunk.

Visszaadjuk a szerelést, de nem esünk ki, helyette statjainkat új helyzetbe állítjuk, továbbá kapunk 3 mutáns akciókártyát. Ezekkel "kellemes" percekert szerezhethetünk a még nem mutáns játékosársaknak, ráadásul az összes mutáns játékos együtt tervez és egyeztet, szóval jó lesz vigyázni.

A játéknak kétféleképpen lehet vége: az egyik emberi játékos eléri az Erődöt és ezzel megnyeri a játékot, vagy mindenki mutáns lesz. Szép kilátások... a játéknak van szóló módja is, a beállított képek a szóló módról készültek.

Csúnya vég

Kétségtelen, hogy ez a játék annak idején tarolt a KS-en, bár a kitűzött cél nem volt olyan egetverő, de azért mégis: mai értéken több, mint 122 millió forint bevételt (nem hasznot!) hozott a kitalálóinak.



Egy picit beszéljünk még pár dologról, a találkozásokról. Ezek adják a játék lényegét, és kétféle van belőlük: sima szöveges (ami csak leírja, hogy mi történik velünk) és harci (amikor egy ellenséggel futunk össze és össze kell mérnünk az erőnket). A nagy

központi táblán elért pozíciók határozza meg, hogy éppen milyen szintű találkozásunk lesz, azaz magyarul milyen erejű ellenféllel ütközünk meg utunk során. Ahogy közeledünk az Erőd felé, úgy nehezednek a kihívások.



Hogy mégsem volt (és ma sem) hangos tőle a gamer közösség, az sajnos a játék azóta kiderült hibáinak köszönhető, bár természetesen azt hozzá kell tenni, hogy anno, kiadása időpontjában még viszonylag rendben volt – csak hát az idő elszállt felette. Olyan dolgokat lehet itt említeni, mint a nagyon gyorsan lemenő körök akkor, ha valaki nem a találkozást választja, aminek köszönhetően az események és azok hatásai is nagyon gyorsan változnak. Így pl. egy-egy jobb kártya kedvező hatásaiból kimarad az, aki nem azt az akciót hajtja éppen végre. Ezzel áll ellentétben viszont a harcrendszer nehézsége és ebből fakadó időigényessége, mert nemcsak egy távoli fegyverrel való lövésváltás, majd a közelharc összecsapás jön, de számolunk karakter statokat, azok módosító hatását, a fegyver értékét, a kocka értékét, így elég sokfelé kell figyelni. A többiek ez alatt várnak, kialakulhat hosszabb holtidő, és maga a harc is egy idő után repetitív válik. Apró bosszantás, ha a fegyverek paklijából az istennek sem az jön fel, amit várunk, ellenben az ellenfelek úgy nehezednek, ahogy nem szeretnénk. De hát ez van, ez az ilyen játékok természete.



A Posthumanat a BGG-n a gamerek 6,5-ösre értékelték, és ha megnézzük a kommenteket, azt látjuk, hogy a fő kifogások: a szinte biztos veszteség (nehéz nyerni, na), a szerencse nagy szerepe (főleg a fegyverszerzésnél), a rengeteg kockadobálás és emiatt az elhúzódó játékmenet, főleg több fővel. És ennek még készítettek egy 5-6 fős változatot! Nos, érdemes idézni ide egy véleményt a BGG-ről: olyan, mint egy RPG, csak DM nélkül. Igaz, ami igaz, azóta már vannak ebben a zsánérben és ezzel a mechanikával jobb darabok, szóval így közelítsetek hozzá.

drkiss



POSTHUMAN
SURVIVE / EVOLVE

Tervező:
Gordon Calleja

Megjelenés:
2015

Kiadó:
Mighty Box

Kategória:
lapkalerakós, harci

13+ **1-4** **30-120'**

Posthuman





10+



2-4



40'

Raids



Évek óta figyelem, hogy tematikával, grafikával, jó minőségű alkatrészekkel majdnem annyira csábítóvá lehet tenni egy társasjátékot, mint a jól sikerült, ötletes játékmenettel. Persze ez még minden bizonnyal kevés lesz az üdvösséghez, de hogy fontos és hatékony eleme egy cím felfuttatásának, abban egyre biztosabb vagyok. Én például arra jöttem rá, hogy a viking téma láttán sokkal hamarabb felcsillan a szemem, mintha mondjuk áramot kell termelni vagy vállalatot menedzselni. Így futottam bele – mondhatni teljesen véletlenül – a néhány éve megjelent **RAIDS** című társasjátékba, amit sikerült is hamarosan kipróbálni.



Vad tengeri szél dagasztja a vitorlákat, viking harcosok néznek farkasszemet a rájuk leselkedő veszedelmekkel. De dacolva minden veszéllyel, igyekeznek értékes kincsekkel megtölteni a hajót és felfegyverkezni az ellenséggel szemben. Szükség is lesz a harci bárdokra, mert egyre többen hullanak el a szörnyek és az ellenséges harcosok csapásai alatt, a vérvesztéséget pedig nem könnyű pótolni. A hajók egyre gyorsabban hasítják az ismeretlen vizeket, mert a gazdag zsákmány mellett arra is nagy jutalom várhat, aki elsőként fedezi fel az ismeretlen tájakat.

Ha tagja lennék a játék megjelenését támogató marketingcsapatnak, akkor biztosan valami ilyesmit írnék a borító hátsó oldalára. Talán nem is lódtítanék nagyot, mert a tematika valóban erről szól. A valóság azonban az, hogy a **RAIDS** sokkal inkább egy laza családi játék, mintsem azt a fenti sorok sejteni engedik.

Előkészületek

A játék előkészítése során mindenki maga elé vesz egy hajólapot és arra a körsorrendtől függően egy, kettő vagy három vikinget helyez a készletből.

A pontozó és utazáslapkák táblára helyezését követően már csak a játékosok hajófiguráit kell a kiindulóponton elhelyezni és már indulhat is a parti.



A játék menete

A játék négy fordulóból áll, melynek során a játékosok hajófigurái elindulnak a kikötőből és körbevitórlázzák a játéktáblát alkotó partvidéket, melyet az utazáslapkák alkotnak. A hajófiguránkkal megkötés nélkül bármennyit haladhatunk, bármelyik lapka előtt megállhatunk, amelyik megtetszik, és nagy valószínűséggel ez a lapka majd a birtokunkba is kerül.





Meglepő lehet azonban, hogy számos más hasonló jellegű játékkal ellentétben nem szerzed meg abban a körben a kiszemelt lapkát, amelyekben a hajófigurádat odaléptetted.

A köröd ugyanis két fázisból áll.

1. Elveszed azt az utazás lapkát, melyhez az előző körödben hajóztál és típusától függően a hajólapodra vagy mellé teszed.
2. A navigáció fázis során, ha tiéd az útvonalon az utolsó hajó, előbb kidobod a saját és az előtted álló hajó közötti utazáslapkákat, majd előreléptetted a hajódat a következő kiszemelt lapkáig, átadva ezzel a kört az előtted álló hajó tulajdonosának. És ez így megy egészen addig, amíg minden hajófigura meg nem tesz egy kört a táblán és vissza nem érkezik a kiinduláspontra.

Az utazáslapkák típusai

Megszerzés esetén a hajólapra kerülő utazáslapkák fajtái



- » Vitorla: Minden egyes vitorla egy újabb viking harcos toborzását teszi lehetővé a hajólapra a forduló végén
- » Áru: Kikötőbe szállítás esetén a lapkán jelzett győzelmi pontot éri a játék végén
- » Mjöltnir szimbólum: Annyi győzelmi pontot ér, ahány viking harcos van a hajólapon a játék végén
- » Fegyver: Egy vikinggel csökkenti az áldozatok számát a szörnyekkel történő küzdelem esetén
- » Zászló: a feltüntetett győzelmi pontot éri a játék végén

Megszerzés esetén a hajólap mellé kerülő utazáslapkák fajtái

- » Szörny:

Amennyiben a játékos megküzdi vele és feláldoz annyi vikinget a hajójáról, amennyi a lapkán fel van tüntetve, akkor a hajólapja mellé teheti. Egyben ennyi győzelmi pontot is ér a játék végén. Ha azonban ezt nem tudja vagy nem akarja vállalni, akkor egy viking harcos elvesztésével tovább is hajózhat.

- » Kikötő:

A megszerzett áruért csak akkor jár a győzelmi pont, ha társítani tudunk mellé kikötőt. Ekkor az árut le is vehetjük a hajóról, amivel helyet szabadítunk fel a hajólapon.

» Rúnakő:

Klasszikus szettgyűjtögetés; minél több ilyen lapkát szerzel, annál több pontot ér a játék végén. (1/2/3/4/5 rúnakő lapka megszerzése esetén 1/3/6/10/15 győzelmi pont.)

A forduló végéig a játéktáblán maradó utazáslapkák fajtái

» Zsákmány:

Aki elsőként éri el, az 3, aki másodikként, az 1 győzelmi pontot vehet el a készletből fémpénzek formájában.

» Látogatás:

Aki elsőként éri el, az 2, aki másodikként, az 1 vikinget vehet el a készletből, amennyiben elérik a hajólapján.

Csata

Sok más játékkal ellentétben a hajófigurája mozgatása során bármelyik játékos kiköthet egy olyan utazáslapkán, amelynél éppen egy másik játékos hajója horgonyoz. Ekkor az eddigi békés hajókázást és lapkagyűjtögetést a hajók közötti tengeri ütközet váltja fel.

A támadó fél egy vikinget küld a harcba, akit a védekező két viking bevetésével pusztíthat el. A támadó félnek ekkor már három vikingre lesz szüksége, ha szeretné magának tudni a lapkát és így tovább, amíg el nem dől a harc. A győztes magához veszi a lapkát, a vesztes pedig tovább léphet a csata helyszínéről annak érdekében, hogy a fenti

szabályok szerint azzal kezdhesse majd a saját körét, hogy elveszi azt a lapkát, ahol a hajója áll (hacsak addig meg nem támadják persze...).

Attól függetlenül, hogy az utazáslapkát békés úton, senkitől sem háborgatva vagy éppen harc útján szereztük meg, a megszerzett lapkát jellegétől függetlenül a hajókra vagy a hajók mellé tesszük.

A forduló vége

Egy forduló addig tart, amíg minden hajó megtesz egy nagy kört, azaz visszaérkezik a kiindulási pontra. Ekkor forduló végi pontozásra kerül sor.

Az első for-

duló végén ez fixen azt jelenti, hogy kap egy 6 győzelmi pontot ábrázoló fémpénzt az a játékos, akinek a hajófigurája elsőként érkezett vissza a kiindulási pontra. A másodikként hazatérő játékos 3, a harmadikként befutó hajó tulajdonosa pedig 1 pontot kap. A további három fordulóban azonban trükkösebb pontozásra kell számítani. Számos további pontozólapka van ugyanis a dobozban, melyből véletlenszerűen választunk

egyet-egyet a további három forduló számára. Egy többségszerzési mechanizmus alapján dől el, hogy ki kapja a 6-3-1 pontokat, annak függvényében, hogy az egyes utazáslapkákból (rúnakő, fegyver, áru, szörny... stb.) ki szerezte meg a legtöbbet addig a játék során. A következő forduló a pályát alkotó újabb utazáslapkák kirakásával és a forduló végi pontozólapka felfedésével indul.





Játék végi pontozás

A negyedik forduló befejezése után már csak a pontok kiszámítása van hátra a lapkák képességénél ismertettek szerint. A zászlók, a szörnyek és a kikötői piacokra leszállított áru lapkák a rajtuk feltüntetettek szerint érnek győzelmi pontot. A Mjölnirek száma gyakorlatilag egy szorzó, amit a játék végén a hajólapon maradt vikingek számával kell megszorozni, a rúnaköveket ábrázoló lapkák pedig darabszámuk szerint érnek pontot. Ehhez már csak a zsákmány, illetve a forduló végi pontozó lapkák révén begyűjtött fémpénzeken szereplő számot kell hozzáadni, és már meg is született a végeredmény.

Összességében

Nagyjából ennyi alkotja a játék gerincét, de ennél mégis sokkal több van benne. Az alkotók ugyanis számos olyan csavart helyeztek el ebben az egyszerű szettgyűjtögetésre épülő mechanikában, amire akár még a tapasztaltabb játékosok is elismerően bólinthatnak.

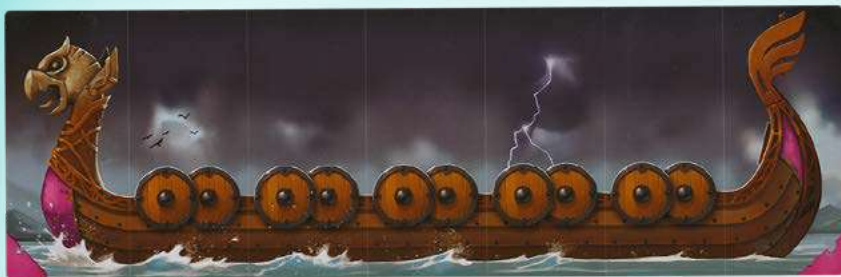


Bár nem új megoldás, de mégis mindig új színt hoz egy játékba, ha a játékosok körei nem az óramutató járásának megfelelően követik egymást. Ebben az esetben például mindig az van soron, akinek a hajója a legutolsó helyet foglalja el a táblán. De még ezt a mechanikát is sikerült megfűszerezni azzal, hogy a hajófigurád

és a közvetlenül előtte álló hajó közötti utazáslapkákat ki kell dobni a játékból. Erre nyilvánvalóan azért van szükség, mert a sorrendben utolsó helyen horgonyzó hajó begyűjthetné azokat az utazáslapkákat, amit a többiek már magukat mögött hagytak. Ez pedig rontaná a játékélményt, mivel senki nem haladna, hanem a lehető legkevesebbet mozgatná előre a hajófiguráját, annak érdekében, hogy minél több utazáslapkát gyűjtsön be.

Nem kevésbé érdekes az egymás elleni harc bevezetése az utazáslapkákért, ami teljesen szokatlan minden hasonló, szettgyűjtögetésre alapuló családi játékban. Valóban nem túl örömteli, ha egy kiszemelt utazáslapkát mégsem tudunk megszerezni, de azért nem is fájdalmas. Cserébe ugyanis azonnal továbbhajózhatunk és másik zsákmány után nézhetünk, amivel még lehet, hogy jobban is járunk a későbbiekben. Ráadásul a harcok okozta komoly vérveszteség miatt nem is kell túl sok csatára számítani. Egyrészt minden információ nyílt, pontosan lehet előre látni a harcok végkimenetelét, másrészt a vikingek sokkal értékesebbek a szörnyek elleni küzdelem vagy a játék végi pontozás során annál, minthogy értelmetlen, egymás elleni csatában áldozzuk fel őket. Új harcosokat toborozni pedig egyáltalán nem könnyű.





Ennek ellenére mégsem lesz a játék klasszikus pontsaláta, legalábbis 100 győzelmi pontra senki ne számíton még két játékos esetén sem.

Valamelyest szintén egyedi megoldásnak érzem a játék szűkösségét a hajó befogadóképességének tekintetében. Hiába nézel ki ugyanis egy jó kombinációt, hiába toborozhatnál esetleg új harcosokat, ha a hajólapod kapacitása ezt nem teszi lehetővé. Ekkor ugyan kidobhatsz a hajódról bármilyen lapkát, de akkor meg annak kapcsán fogsz értékes forrásokat, esetleg pontokat veszíteni.

Ahhoz képest, hogy ez egy könnyed családi játék, számos alkalom adódik a pontszerzésre. Az utazáslapkák típusait követve rá kell jönnünk, hogy vagy 5-6 forrásból kaphatunk győzelmi pontokat.

Végül, de nem utolsó sorban további pozitívumként értékelhető a játék megjelenése. Kellemes színvilág, hangulatos képek, egyedi grafikák, kiváló minőségű alkatrészek és egy minden igénynek megfelelő inzeret emeli ki a játék látványvilágát sok más családi játék közül. Bár a viking harcosokat szimbolizáló fafigurák nem lettek a szívem csücske, de a győzelmi pontokat szimbolizáló fémpénzek egyenesen kuriózumnak számítanak a 10 ezer forint körüli árszínvonalon mozgó családi játékok világában.

Bátran ajánlom tehát kipróbálásra mindenkinek, akit vonz a vikinges-hajózós tematika és a nagy interakciót biztosító, gyors játékmenet. Egy-egy parti megközelítőleg 1 óra alatt lejátszható, annyit pedig egészen biztosan megéri rászánni a RAIDS című társasjátékra.

winterborn



Tervező:
Matthew Dunstan, Brett J. Gilbert

Megjelenés:
2018

Kiadó:
Iello

Kategória:
pontról pontra mozgós, szettgyűjtős

10+ **2-4** **40'**





8+



3-8



15'

Egy rejtélyes gyilkosság nyomában

Gyilkosság rázza meg egy vidéki angol városka életét. A városlakók mindegyike tud valamit, de nem tudhatjuk, ki valójában a gyilkos vagy a szemtanú. A nyomozó megérkezése előtt a falu lakói próbálják felfedni az elkövető kilétét, hogy később informálni tudják a rend őreit. De a szemtanú nem érezheti magát teljes biztonságban, mivel a gyilkos következő áldozata talán ő lesz.

A gyilkosos, nyomozós zsánernek sokféle változatát megtalálhatjuk a társasjátékos szaküzletek polcain, amik között találunk hosszú-hosszú órákat átívelő nyomozásokat, egyszer lejátszható történeteket és két ital közötti hajszákat a gyilkos után.

A nagy öregek között van a [SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE](#), amiben korát megelőzve tudtuk beleélni magunkat egy igazi nyomozásba. Talán szellemi örököséként érdemes megemlíteni [DAVID CICUREL BŰNÜGYI KRÓNIKÁK](#) sorozatát, ami modern köntösben tudja ugyanezt az élményt nyújtani.

De ki ne emlékezne a táborok fő slágerére, a *GYILKOSOSZÁS*ra (más néven *MAFFIA*)? Természetesen ennek is megvannak a társasjátékasztalra szánt változatai, amiből van hosszabb (*BLOOD ON THE CLOCKTOWER*) vagy rövidebb (*A RETTEGÉS ÉJSZAKÁJA: VÉRFARKAS*) játékdővel operáló. Mindegyik velejárói a rejtett szerepek és azoknak a kiderítése.

Az *EGY REJTÉLYES GYILKOSSÁG NYOMÁBAN* egy kicsit szakít ezzel a felállással, mivel vannak rejtett szerepek, de azokat a kártyák szimbolizálják. A kezünkben lévő kártyákat folyamatosan ki kell játszani, így gyűjtve információkat magunknak és a többi játékosnak a gyilkos hollétéről. Ezért ez egy olyan kooperatív dedukciós játék, ahol vagy együtt nyerünk vagy együtt veszünk, nincsenek különböző érdekcsoportok.

A nyomozó

A doboz elég kicsi, de valójában lehetne még kisebb is, mivel a játék összesen 24 db kártyából áll, nélkülözve bármilyen további alkatrészt.

A kártyák 1-24 számozással vannak ellátva, a játékoszám-tól függően az első 18 vagy mind a 24 kártyát használni fogjuk. Az előkészület során vegyük ki a gyilkost és a nyomozót, keverjük meg a maradék kártyákat, majd csúsztassuk be a gyilkost a pakli tetejéhez, míg a nyomozót az aljához közel. Ezután mindenki kap két lapot és kezdődhet is a nyomozás.

A kártyák között 9 hatás-kártya (piros) és 15 akciókártya (kék) található. Minden kártya más-más képességgel rendelkezik, ezért a körünk elején olvassuk el, mi is van nálunk.



Majd tetszőlegesen válasszunk egyet a két, kezünkben lévő közül, játszunk ki és hajtsuk végre a rajta lévő utasításokat. Ez lehet az adott kártya eldobása, átadása más játékosnak vagy valamilyen kártya megnézése a pakliból vagy más játékosnál. A kör végén ne húzzunk kártyát, mert valójában az elején kell kiegészítenünk a kezünket kettőre.

A körök így folytatódnak egymás után, míg az alábbi feltételek közül valamelyik teljesül:

- » kijátsszuk a nyomozót és vele eldobatjuk a gyilkost (nyerünk);
- » a gyilkos és az informátor egy játékos kezébe kerül (nyerünk);
- » a szemtanú és a gyilkos egy játékos kezébe kerül (veszítünk);
- » nem tudunk kártyát húzni a húzópakliból (veszítünk).

Az informátor

A játék során beszélgethetünk egymással, de nem adhatunk át információt a kezünkben lévő és az általunk látott kártyákról. Kivétel, ha egy bizonyos kártya (pl. Komornyik) arra nem utasít, hogy elmondjuk, mi van nálunk. A dobópakli mindenkinek nyíltan elérhető és átnézhető, tehát ebből azért lehet következtetni bizonyos dolgokra.

Minden egyes kártyára nem térnék ki részletesen, kivéve az alábbi fontosabbakra:

- » A gyilkost nem lehet eldobni, elcserélni vagy megmutatni, kivéve, ha ő az egyetlen lap a kezünkben.
- » A nyomozó kijátszásakor meg kell nevezni egy játékos, akinek el kell dobni a lapot; ha ez a gyilkos, megnyertük a játékot.
- » Ha az informátor és a gyilkos egy játékoshoz kerül, azonnal fel kell fedni őket és mindnyájan nyerünk.
- » Ha a szemtanú bármilyen módon a gyilkossal együtt kerül valaki kezébe, akkor a játékosok elveszítik a partit.

A gazfickó

Most térjünk rá, mit is kapunk ettől a csodálatosan dizájnolt doboztól. Igen, a doboz nagyon szép és megakad rajta az ember szeme a polcon. Még szerencse, hogy ezt a változatot kaptuk meg itthon és nem az eredetit. Az sokkal jobban tükrözi a kártyákat, mivel azok már csak stilizált alakokat ábrázolnak,



bár a keretezés tartja a doboztető stílusát. A kártyák sötétek, ezért hajlamosak a kopásra, így érdemes őket védőzni, független attól, hogy a minőségük kifejezetten jó.

De mégis, milyen a játék maga? Sajnos nem olyan jó, mint amit vártam tőle. A szóbeszéd kártya zavaros, amit azonnal ki kell játszani, ha nálunk van, de amíg nálunk

van, addig szabadon beszélhetünk a lapjainkról. Tehát ha felhúrom a köröm elején, azonnal ki kell játszani, de akkor beszélhetek a másik kártyámról vagy nem?! Na jó, ezen talán könnyen tovább lehet lépni, de első alkalommal meg tudja akasztani a játékot. Ezért érdemes először közösen átnézni a lapokat és egyértelműsíteni mindenki számára a helyzeteket.

További aggályom az előkészítés, aminél furcsa az a megfogalmazás, hogy csúsztassuk be a gyilkost közel az elejéhez, a nyomozót pedig közel a végéhez. Magamból kiindulva a gyilkost és a nyomozót is minél hamarabb szeretném, hogy előkerüljenek, ezért persze, hogy úgy is fogom őket becsúsztatni. Talán jobb megoldás lenne, ha megkevernénk a paklit, kettészednénk, majd bekevernénk a gyilkost az első felébe, míg a nyomozót a másik felébe. Persze a nyomozó nem feltétlenül szükséges a nyeréshez, de sokat segít, azonban rosszul érinti a társaságot a gyilkos minél későbbi felbukkanása.

Szerencsére az *EGY REJTÉLYES GYILKOSSÁG NYOMÁBAN* nem egy hosszú játék, ezért talán nem is hibája az oltári nagy szerencsefaktor. Simán összejöhet, hogy egy szerencsés vagy szerencsétlen húzással azonnal nyerünk vagy veszítünk (akár az első leosztásnál). Persze vannak erre is kártyák, amik kicsit manipulálják a paklit, de utána bármikor jöhet egy olyan, ami megkeveri azt.



Mindent összevetve, nem igazán tudom, kinek is szól az *EGY REJTÉLYES GYILKOSSÁG NYOMÁBAN*. Nem lehet igazi nyomozós játéknak nevezni, mert nem nyomozunk, csak legfeljebb logikusan próbáljuk összerakni, hogy kihez milyen lapot kell eljuttatni, hogy nyerjünk. Dedukciós játéknak sem igazán merném nevezni,

mivel nincs megbeszélhatalom, vagy győzködés, vagy félrevezetés, mert nem mondhatunk semmit a kártyáinkról, talán annyit, hogy szerintem kinél van a gyilkos.

Szóval ami rá van írva a dobozra, az mind félrevezetés. Ha ezt elfogadjuk, akkor még jó is lehet a játék, mivel egy 10-15 perces logikázásra simán rávehető vagyok, mégsem ezt venném elő ilyen esetben. Rövidebb logikai játéknak ott a **KÓDFEJTŐ**, dedukciónak a **KÓDOK HARCA**, míg a limitált kommunikációs kooperatív pedig a **THE CREW**.

Persze ha mégis tetszik valakinek a leírásom alapján, a vásárlás előtt mindenképpen próbálja ki, nehogy fölöslegesen legyenek kiadva azok az ezresek.

Δμυδερ



REFLEXSHOP

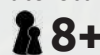
Egy rejtélyes gyilkosság nyomában

Tervező:
Steve Darlington

Megjelenés:
2019, 2022

Kiadó:
Goliath Games, Reflexshop

Kategória:
kooperatív, korlátozott kommunikációs





Dragonlance: Shadow of the Dragon Queen

1. rész

Ideje volt, hogy a *DRAGONLANCE* reboot végre megtörténjen! Jómagam első szerepjátékos kötődése még a kilencvenes évekből – a nyilvánvaló *MAGUS*-on kívül – a Sárkánydárda trilógia olvasása volt, így amikor elkezdték rebesgetni, hogy érkezik az új *DRAGONLANCE*, madarat lehetett volna fogatni velem. Most végre lehet sárkányt is :). Spoilermentes kritika következik.

Mi az a *DRAGONLANCE*?

Kezdjük ott, hogy mi nem: nem egy újabb, sablonos fantasy világ, nem egy lebutított, kitekert *ELFELEDETT BIRODALMAK*, vagy rókabőr, csak hogy hizlalja a *WOTC* – amúgy is vastkos – pénztárcáját.

Krynn világa 1984-ben debütált (1992-ben jelent meg hazánkban) a *Dragonlance Chronicles* című regénysorozat első kötetével, „*Dragons of Autumn Twilight*” (Őszi Alkony Sárkányai) címen.



Az ötlet eredetileg egy asztali szerepjáték modulból származott, amit *TRACY HICKMAN* fejlesztett ki a *TSR*, azaz a *DUNGEONS & DRAGONS* kiadó számára: az új *DUNGEONS & DRAGONS* kiegészítőként *HICKMAN* és *WEIS*-t kérte fel a *TSR*, hogy alkossanak egy új modult a játékhoz. Ők azonban úgy döntöttek, hogy ennél sokkal mélyebb és összetettebb világot hoznak létre. Létrehoztak egy alapvető világot, Krynn, és számos karaktert, beleértve a főszereplőket, a Hősöket is. A Hősök közé tartoznak tanult bárdok, lovagok, varázslók és tolvajok, akiknek különleges képességeik és háttértörténetük van. Az alapvető világ és karakterek kidolgozása után *HICKMAN* és *WEIS* megalkották a *Dragonlance Chronicles* című regénysorozatot. Az első könyv 1984-ben jelent meg és nagy sikert aratott. A *DRAGONLANCE* hamarosan kultikussá vált a fantasy rajongók körében, és azóta is sokak kedvenc univerzumai közé tartozik.

Krynn világában folytonos háború zajlik, a politikai intrikáktól a hatalmas csatáig.

A Kataklizma

A *DRAGONLANCE* világának, Krynnnek egyik legfontosabb eseménye a Kataklizma (Cataclysm), amely jelentős hatással volt a világ történelmére és topográfiájára. A Kataklizma története a *DRAGONLANCE* regénysorozat részét képezi, és a világ alapvető változásait idézte elő.

A Kataklizma a világ három fő istenségének – Paladine, Gilean és Takhisis – összecsapásával és a világ mágikus rendszerének felbomlásával járt. A sötét istennő, Takhisis megpróbálta összeolvasztani a világot az Örök Sötétséggel, míg a többi isten ellenezte ezt. Az erőszakos összecsapás során a világ megrázkódott, kontinensek mozdultak el és óriási földrengések, tűzhányó-kitörések és áradások következtek be.

Ezek a változások vezettek a Kataklizma következményeinek, mint például a Dwarfgate Wars és a Chaos War, valamint a világ képeinek jelentős átalakulásához. Az egykor összefüggő kontinensek darabokra törtek – új tengerek és szárazföldek jöttek létre. Új városok és birodalmak születtek, míg mások elpusztultak vagy visszaszorultak.

A Kataklizma kihatott a *DRAGONLANCE* regénysorozat cselekményére is, mivel a főszereplők, például a Hősök ebben az új, átalakult világban találták magukat. A Kataklizma és az azt követő események hozzájárultak a világ gazdag és összetett történetének alakulásához, és a *DRAGONLANCE* univerzum egyik jelentős mérföldkövévé váltak.



TRACY HICKMAN. A fajt egy az egyben áttemelték a regényekből, alapvetően jó jellemű karakterek választják, de véleményem szerint a háború dúlta Krynn epikus kalandjaiban inkább idegesítő, semmint üde színfolt. Elfből négyféle alfaj, kétféle törpe, ember, gnóm és félelf választható. A játszható karakterosztályok terén is akad különbség: warlock szinte egyáltalán nem passzol a világba.



Druida és cleric is viszonylag ritka szerzet, a mage szintén, viszont a sorcerer, a barbár, a tolvaj, a harcos és a lovag kitűnő választás, ha igazán epikus kalandokat akarunk átélni, amire egyébként a *DRAGONLANCE* világa épít – epikus, hősi kalandok egy nagyszabású háború apró, de sorsfordító eseményei közepette.

Eljő a Takhisis és az ő serege

A kalandmodul alapkonfliktusa a Sárkánykirálynő, Takhisis seregeinek Krynnre érkezésére és hadműveleteik megindulására fókuszál. Takhisis öt fő sereggel rendelkezik – a modulban ezek egyikével fogunk szembekezdődni. A játékba rázódást és a mágia, valamint a gyógyítás ezen világra jellemző vonásainak megértését apró, bevezető kalandok segítik, amiket mindenképpen javaslok végigjátszani. Akár a session zero alkalmával is érdemes időt szakítani rájuk, hiszen valóban rövidek. A kalandozócsapat a bevezető után szembesül az Ansalon kontinensét fenyegető veszéllyel, majd értelemszerűen gyorsan az események fősodrában találják magukat. Feltűnnek régi, a regényekből is ismert NPC-k, ám ezek némelyike változásokon ment keresztül. A változtatások okát nemigen találtam meg, pedig végigolvastam tucatnyi cikket ebben a témában, ráadásul az eredeti karakterek súlytalanná válnak a modulban, és személyiségük a regényekben kidolgozottal ellentétben a valóban gonosz irányból afféle piszkáló, zavaró tényezővé olvad. Mindenképpen javaslom a DM-nek, hogy hozza inkább át a regény vonatkozó NPC-it, sokkal izgalmasabb és az eredeti hangulatot nyújtó kaland kerekedik belőle. A bevezető és az első konfliktus után megkezdődik a fő események kibontakozása, és a játékosok eldönthetik, mennyire és hogyan folynak bele a kontinensen dúló háborúba. Vagy nem... Ugyanis nagyon vezetett kalandmodult tett le a *WIZARDS* az asztalunkra. A DM azonban természetesen közbeléphet, amit erősen javaslom: hogy hol és hogyan, azt sajnos nem tudnám leírni anélkül, hogy ne lőjem le a történet fontos részeit.

A karakterek feladata eztán értelemszerűen az invázió megállítása bármilyen áron.





Hibrid élmény

A deluxe kiadás egyik – szerintem – legjobb dolga az alternatív borítón és a jól használható mesélői paravánon kívül a *WARRIORS OF KRYNN* társasjáték. A *WIZARDS* első ízben integrál társasjátékot kalandmodulba. A téma adja magát, hiszen a *DRAGONLANCE* alapvetően háború dúlta világ, így egy stratégiai játék nagyon él mellette. A kaland időről időre keretes részben jelzi, hogy a csaták lejátszására az

adott fejezet egy pontján lehetőség adódik, így a csata nem csak megtörténik, hanem maguk a játékosok ülhetnek le a társas mellé lejátszani a csatát, ezáltal az események menetét sokkal átélhetőbben tudják formálni. A következő részben ezt a társasjátékot fogom bemutatni.

the_v

Tiamat vagy Takhisis?

A *DUNGEONS AND DRAGONS* egyik fontos kérdése/vitatémája volt évtizedeken át, hogy Takhisis és Tiamat különböző vagy egyazon entitás.

Tiamat eredetileg a kromatikus sárkányok öt típusának egyesülését jelképezte a *FORGOTTEN REALMS* világán, ami egy ötfejű sárkány képében testesült meg. Voltak más, kisebb, szerényebb alakjai is (kisebb istennő), Tiamat ugyanakkor főistenként szerepelt Krynn pantheonjában. Maga *MARGARET WEIS* is dühösen fakadt ki egy üzenetben a Twitteren: "TAKHISIS IS NOT TIAMAT, DAMN IT" (Takhisis nem Tiamat, a fenébe is!). A vitára aztán maga a *WIZARDS OF THE COAST* tett pontot a *FIZBAN'S TREASURY OF DRAGONS* kiegészítőjében, ahol világossá tette, Takhisis ugyanaz, mint Tiamat. Legalábbis a D&D ötödik kiadásában.





“Egyszer csak jött a katarzis”

interjú Bócsi Béla szerzővel

Néhány hete kapható hazánkban *EGYSZERCSAK* címmel egy kis alakú, szerény kinézetű könyv. Az önmagát katarziskalauzként aposztrofáló kiadvány szerzője, *BÓCSI BÉLA* olyan – tudományos alaposággal összefoglalt – tanulmányt tesz le az asztalunkra, amihez tervei szerint bármely kalandmester bármikor ihletért, tanácsért fordulhat. Megjelenése minden faxni nélkül, majdhogynem hírverés nélkül történt. Úgy is mondhatnám, egyszer csak itt volt.

Tegyük fel, hogy egy szócikket kellene írnod egy nagy képzeletbeli Szerepjáték Enciklopédiába az *EGYSZERCSAK*ról. Mi kerülne bele?

Az eddigi legjobb összefoglalót a könyv fülszövege tartalmazza: Az *EGYSZERCSAK* célja, hogy könnyen hozzáférhetővé tegye a közös kaland katarzist bármely film, regény vagy szerepjáték-rendszer világában. Egyszerű fogásaival a kezdők is profi módon használhatják a kimeríthetetlen élménygyárat, a belső filmstúdiót. A könyv első fele megmutatja a felkészülés leggyorsabb ösvényét az igényes, de időszűkével küzdő mesélőnek, és felvillantja a hőssé válás kulcsait a kíváncsi résztvevőknek. A játékvezetésről szóló blokk különleges kockák nélkül repít az együtt költött mítoszok univerzumába, a legendán inntől a coolon túlra. A harmadik része egy páratlanul gazdag kelléktár: tíz kalandvázlat, félszáz karaktermag, praktikus kiegészítések és meglepően könnyed konverziók.



A könyvet olvasva egyértelmű, hogy saját tapasztalataidra építve próbálsz egyfajta lecsupaszított, szabálykönnyű rendszert nyújtani az élvezetes szerepjátékhoz. Logikus a kérdés, hogy a saját tapasztalatod, illetve ízlésed mennyire adaptálható mások által? Hogy oldottad meg ezt?

Az *1XCSAK* tanácsai nem a saját egyedi tapasztalataim vagy ízlésem, sok helyen írtak már róluk. Én csupán rendszerre fűztem őket. Az ajánlások adaptálhatóságát három dolog biztosítja. Először is: a könyv a szerepjáték lényegére





fókuszál. Ez független attól, hogy személyesen vagy online, milyen stílusban és rendszerben játszunk: megszemélyesítünk egy karaktert, együtt küzdve hátborzongató kalandokat élünk át, hőssé válunk. Másrészt a filmekhez hasonlóan a jó szerepjáték sztorik is ősi hőstörténet-mintázatokat használnak, még ha többnyire öntudatlanul is. Az 1XCSAK ennek a sikerreceptnek a tudatos alkalmazásáról szól a szerepjátékban. Az adaptálhatóság harmadik kulcsa a hősi út átélésére kihegyezett univerzális játékmechanika. Ezek a praktikák az utóbbi 6-7 évben számos száner több tucat kalandjának száz helyzetében csiszolódtak. Az általános fókusz, az ősi sikerrecept és az általad említett lecsupaszított egyszerűség miatt az 1XCSAK mindenki számára fogyasztható. Nemrég egy 87 éves távoli rokon olvasta. A kérdéseiből levettem, hogy neki is átment a lényeg.

Többször utalsz a filmszerűségre. Fontos számodra ez a plasztikusság a játékok alkalmával? Vagy inkább ez egyfajta alapelv, ami egy rád jellemző megközelítés?

Kérdezd meg bármelyik játékost, hogyan képzei el a karaktere mozgását egy izgalmas jelenetben, és látni fogod, hogy filmet mesél, lassításokkal, vágásokkal, aláfestő-zenével, CGI effektekkel. A szerepjátékban a belső képernyőnkre élőszóval vetítünk egy menet közben formálódó sztorit. Eközben önkéntelenül a leggyakrabban fogyasztott elbeszélési forma, a film sajátosságait követjük. Ez tehát egy általános megközelítés, ezért praktikus dolog figyelembe venni és tudatosan használni.



Jutalomjelzőket használsz, "Sztoritoken" néven. Ezek elég liberális módon bármiért, bármikor adhatók, ha úgy ítéli meg valamelyik játékos, hogy érdemes adni. Igaz, mesélőként korlátozásra kerül, hogy a token levásárlása, azaz az azzal fizetett kérés beengedésre kerül-e vagy sem. Mégis, nem érzed, hogy ez egyensúlyi problémákat, esetlegesen súrlódást okozhat a játékosok között?

Az egyensúlytalanság a szerepjátékban szerintem nem árt, sőt dinamizál. A súrlódások elkerülésére megállapodhatunk, hogy nem játszunk ki a tokenjeinket egymás karakterei ellen. Egyébként a Sztoritokenezés nem egyedi mechanizmus. Több rendszer használ hasonló a szerepformálás menet közbeni jutalmazására. Amelyekben nincs ilyesmi, azokba könnyen beemelhető az 1XCSAK szisztémája. Azonnali, kézzelfogható elismerést kapni az alakításunkért vagy a történet előremozdításáért jó érzés. A token aktiválása távolról sem aduász, csupán némi extra befolyás az eseményekre, egy kis többlet esély.



Általánosságban az a benyomásom, hogy kalandmesterként inkább szereted terelni a játékosokat a megfelelő irányba, persze profi és gondos módon elrejtve a korlátokat. Általában szokás ezt a módszert valamelyest elavultabbnak gondolni. Hogy oldod meg, hogy a játékosok inkább azt érezzék, hogy sandbox jellegű rendszerben vannak?

A játékosainkat nem érdekli, hogy a kalandmester-módszerünket sandboxként vagy rollercoasterként kategorizáljuk, de az igen, hogy a hőseikkel átélhessenek egy filmekhez hasonló izgalmas sztorit annak minden tipikus fázisával. Ezt az egymásra épülő egyszerűségekkal

biztosíthatjuk. A világ sandbox, de be van töltve egy mozgalmas eseménysor, amelynek elemei előtt és közt rengeteg dolog történhet, ami lazán vagy sehogy sem kapcsolódik a tervezett kihíváshoz. Játék közben persze nem jelzem, hogy a jelenet sandbox rögtönzés vagy előre tervezett. A rögtönzésnél is lapozgatom a jegyzeteimet. Mixelem a spontán gerjesztett eseményeket az előre tervezettekkel, ahogy szerintem mindenki. Játék előtt a Nullanégyszög történetvázlattal gyorsan megtervezem a központi eseményívet és a sandbox sarokpontjait a biztonságos rögtönzéshez. A könyvben ezeket a jól fésült, minimalista terveket látod, nem a lejátszott, rögtönzésekkel felturbózott kavalkádot.

A karaktermagok előtt olvashatjuk vívódásodat, majd gyakorlati kapitulációdát egyrészt hogy közlétegyél ilyen jellegű adalékokat, másrészt hogy karakterlapot használj. Kifejted, hogy számodra a kis fecniken megszülető karakterek a preferáltak. Organikusabbnak tartod ezt a fajta spontánabb karakteralkotást? Egyáltalán, mi vett rá mégis, hogy megváltoztasd a gyakorlatot?

Én szeretem az izgalmasan egyedi karaktercetliket, de elfogadtam, hogy mindenki másnak fontosabbak az átlátható adatok. Ezért van az 1XCSAKban is karakterlap. A kitöltésénél azonban kitartok az organikus (a könyvben "dinamikus") módszer mellett: pár kiemelt sajátosság felírásán túl ráérünk játék közben kidolgozni a karakter részleteit. Tudom, ez hanyagnak tűnik, de az okos regényírók és a sorozatrendezők is így csinálják. Valójában jobb lesz tőle a közös játék, élőbb, mélyebb, a sztorihoz és a többiekhez jobban kötődő a karakter.



Végezetül kinek ajánlanád leginkább az Egyszerszakot? Elakadóknak? Fejlődni vágyóknak? Van olyan, akinek semmiképp se javaslod?

A visszajelzések alapján a játékosok és kalandmesterek mellett haszonnal forgatják írótaborosok, színházművészek, forgatókönyvön agyalók, gyerekeknek mesélő szülők is. Persze elsősorban az igényes szerepjátékosoknak számomra, hogy kevesebb modul-barkácsolással és szabály-pepecseléssel élhessenek át izgalmas kalandokat. Az 1XCSAK praktikus közös nevező. Segítségével az eltérő rutinnal rendelkezők is azonnal együtt játszhatnak bármely ismert világban. Még a különböző szabálykönyvekből vett ötleteket is könnyedén beemelhetik a közös kalandba.

Nem javaslom a szabály-fanatikusoknak és az egymás karaktereit kiírtóknak. Vagy ki tudja? Lehet, hogy ők tanulhatnak belőle a legtöbbet.

the_v



Tervező:
Bócsi Béla

Megjelenés:
2023

Kiadó:
Bócsi Béla, Szeléné

Kategória: szabályfüggetlen szerepjáték-
kiegészítő és forráskönyv



16+

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

A következő szám megjelenését október 1-re tervezzük.

Klubok! Kiadók! Figyelem!

Meghívunk titeket, hogy bemutathassátok magatokat a magazin
hasábjain, és segítsetek a tartalom bővítésében.

Ha be akartok szállni, írjatok a jemmagazin@gmail.com címre.

Támogatóink:



További partnereink:



A MARS TERRAFORMÁLÁSA

RAJONGÓI IKONSZÁMLÁLÓ TÁBLÁK

Javaslat: Nyomtasd ki az alábbi 6 oldalt 3 darab 250-300 g-os A/4-es papír mindkét oldalára, majd vágd ki a táblákat a vágójelek mentén.

A kétoldalas ikontáblák egyik oldalát **A Mars terraformálása: Árész-expedíció** játékhoz (*eseményikonos oldal*), a másik oldalát pedig az eredeti **A Mars terraformálása** játékhoz tudjátok használni (*kérdőjelikonos oldal*). A játékosok a már kijátszott ikonjaik számát tudják követni a táblákon erőforráskockák felhasználásával, de akár dobókockákat is használhatnak ehhez.

Ez a rajongói promóció a FryxGames kiadó, a Reflexshop kiadó, illetve a promó eredeti készítőjének engedélyével készült.

Minden jog fenntartva a FryxGames © és a Reflexshop © által.

Az eredeti rajongói promót tervezte: Christian Zoli (*BoardGameGeek.com: Sirk*)

Az aktuális verziót tervezte és szerkesztette: Bak Richárd











