

129.

JEM

Játékos
Emberek
Magazinja

2023. december

JUHARVÖLGY KRÓNIKÁJA
**TAVASZI
KARNEVÁL**



Northgard: Ismeretlen földek
Ásványok modul



Tavaszi karnevál · Dorfromantik: A társasjáték · Frenetikus forgatás · A herceg nyer
Brüsszel 1893: Belle Époque · Phraya · Végtelen tél: Amerika őslakosai · Zoo memória
A róza varázsa · Dustrunner · We Didn't Playtest This at All



Coraquest



Hens



Northgard:
Ismeretlen földek



Ellenállás!

Kedves Játékosok!

Év végi rohanás? Ismerős valahonnan? Még minden függőben lévő munkát be kell fejezni, még minden ajándékot meg kell venni, még mindenhová el kell jutni. Minek ez a kapkodás? – mondhatnánk, de nem mondjuk, mert mintha átragadt volna ránk is ez az érzés, de hogy a játékokra igen, az biztos.

Bár borítónk nem azt sugallja, de a Juharvölgyben is nagy a sürgés-forgás, mert mindenki a nagy ünnepre készül (*TAVASZI KARNEVÁL*). Másutt a rózsakertészek konkrétan az életükért futnak, mert az Alice-ből ismert Szivkirálynő nem kegyelmez, ha utolér (*A RÓZSA VARÁZSA*). Egy fokkal békésebb fickó a herceg, de neki meg az a mániája, hogy ő szeretne mindenképpen nyerni (*A HERCEG NYER*). Még az állatkert gondnokától is félni kell, és sietni, kapkodni, nehogy felfedezze az állatok szökését, mielőtt megtaláljuk az összeillő párokat (*ZOO MEMÓRIA*). Ehhez képest már szinte nem is meglepő, hogy egy filmforgatáson folyton az idővel futunk versenyt, na meg az anyagi csőd elől menekülünk (*FRENETIKUS FORGATÁS*). Az aktuális gyerek dungeon crawlerben szintén fontos, hogy mikor érünk ki a kazamatából (*CORAQUEST*). Egy igazi mini Mad Max-klónban pedig mi más is lenne a döntő, mint a sebesség (*DUSTRUNNER*). És ha végre nyugodtan szeretnénk játszani és ezért lehurpanunk a kártyaasztal mellé, lehet, hogy itt is a rohanás vár, nehogy mások a náluk lévő titkos lappal kiejtsenek minket (*WE DIDN'T PLAYTEST THIS AT ALL*).

A gyorsaság háborúban és békében is egyaránt kardinális jelentőségű. Nem mindegy, hogy

a spanyol polgárháborúban hány áldozat révén érzük el a talán sosem elérhető győzelmet (*ELLENÁLLÁS!*). Nem mindegy, hogy mikor kell csatába bocsátkoznunk egy másik viking törzssel, és hogy van-e már elég harcosunk, mire küzdelemre kerül a sor (*NORTHGARD: ISMERETLEN FÖLDEK*), illetve hogy időben le tudunk-e csapni a még érintetlen bányákra (*NORTHGARD: ISMERETLEN FÖLDEK - ÁSVÁNYOK* modul). De ahhoz is kell egy minimális sebesség, hogy túléljük a jégkorszakot és ne fagyjunk oda egy nyersanyagok nélküli helyre (*VÉGTELEN TÉL*). Ugye mennyivel kisebb tétje van annak, hogy időben le tudjuk-e szállítani kis bárkánkkal az igényelt alapanyagokat egy thaiföldi csatorna melletti étterembe (*PHRAYA*)?

Akinek sok volt az izgalom és a vibrálás, most megnyugodhat. Gyönyörködhet a szecesszió csodálatos épületeiben (*BRÜSSZEL 1893: BELLE ÉPOQUE*) vagy elmehet vidékre és részese lehet egyfalusitörténetmesélésre épülő, romantikus életnek (*DORFROMANTIK: A TÁRSASJÁTÉK*); s ha már ott van, akár tenyészthet tyúkokat is (*HENS*).

Olvassátok a *JEM*-et, látogassátok a [JEM honlapját](#), kövessétek a [Facebook oldalunkat](#) és játsszatok minél többet!

Jó játékot!

A *JEM* Szerkesztősége

Impresszum

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

Főszerkesztő: Hegedűs Csaba

Tördelőszerkesztők:

Árvai Katalin Lukrécia, Benyó Dávid, Csukás Csaba és Kiss Zsófia

Olvasószerkesztők:

Bozsik Márton, Galuska Petra, Gál József Gábor, Molnár Levente és Szabó Máté

Korrektorok:

Andrics Mariann, Kiss Csaba, Kóczán Attila és Krantz Domokos

Jelen számunk cikkeit írták:

Bak Richárd (Ricsi), Bagó Dániel (Sarruken), Belevári Eszter (Besty), Bozsik Márton (bzskmrc), Juhász Péter (Shepard), Kiss Csaba (drkiss), Kóczán Attila (Attila), Nemes Mónika (nemes) és Szabó Máté (Dundee)

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 készítőik, 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 segítsétek a tartalom bővítésében. Ha be akartok szállni, írjatok a jemmagazin@gmail.com címre.

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

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

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



Gamer játékok - Komplexebb szabályú vagy elmélyültebb gondolkodást igénylő játékok. Játékidejük fél órától akár több óráig is tarthat.



Családi játékok - Olyan könnyen tanulható társasok, amiket 6 éves kortól bárki hamar elsajátíthat, de megvannak a maguk mélységei. Eltölthetünk velük pár percet, de tarthatnak egy óráig is.



Gyerekjátékok - Társasjátékok az óvodásoknak és kisiskolásoknak.



Partijátékok - Olyan játékok, amikben a legfőbb cél, hogy jól érezzük magunkat. Főszerepben a kommunikáció, az ügyesség, a kreativitás és az improvizáció. Több fővel az igaziak.



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



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

Tartalomjegyzék

- 
- 4 TAVASZI KARNEVÁL**
- 8 DORFROMANTIK: A TÁRSASJÁTÉK**
- 12 FRENETIKUS FORGATÁS**
- 15 A HERCEG NYER**
- 18 BRÜSSZEL 1893: BELLE ÉPOQUE**
- 21 HENS**
- 24 NORTHGARD: ISMERETLEN FÖLDEK**
- 29 ELLENÁLLÁS!**
- 32 PHRAYA**
- 36 VÉGTELEN TÉL: AMERIKA ÖSLAKOSAI**
- 39 ZOO MEMÓRIA**
- 41 A RÓZSA VARÁZSA**
- 44 DUSTRUNNER**
- 48 CORAQUEST**
- 51 WE DIDN'T PLAYTEST THIS AT ALL**



8+



1-5



45-75'

Tavaszi karnevál

A **JUHARVÖLGY KRÓNIKÁJA** nagy sikere után várható volt, hogy előbb-utóbb jön majd egy vagy esetleg több kiegészítő is az alapjátékhoz, de legnagyobb meglepetésemre új önálló játékot jelentetett meg a kiadó **TAVASZI KARNEVÁL** címmel. A játék ugyanúgy Juharvölgy lakóinak életét mutatja be, és azt folytatva viszi tovább a történetet. Nekem az előd is nagyon tetszett, így nagyon örültem, amikor lehetőséget kaptam kipróbálni a „Juharvölgy-saga” folytatását.

Egy egész falu a dobozban

Mielőtt kitérnék a beltartalomra, nem mehetek el szó nélkül a borító és az egész illusztráció mellett. Szerintem már a **JUHARVÖLGY KRÓNIKÁJÁBAN** is magasra tették a léct a cukiságfaktorról, és nem hittem, hogy ezt lehet még fokozni, de sikerült. Annyira édesek lettek a kis Juharvölgy lakók, hogy ha még nem is tudod, milyen a játék, ők biztosan megvesznek kilóra, és arra csábítanak, hogy levedd a dobozt a polcra.

Beltartalom terén sem panaszkodhat a játék, mivel rengeteg kártya és token található benne, sőt, a Kickstarter Deluxe kiadásban a tokenek helyett fa jelölők vannak egy csinos kis inzertbe elrendezve, ami nagyon jól néz ki.



Ünnepeljünk együtt!

A téli bevackolódás után végre eljött a várva várt tavasz, amit Juharvölgy lakói meg is szeretnének ünnepelni egy nagy tavaszi karnevállal. Ebben az ünnepi készülődésben részt vesz a falu apraja-nagyja, az idősektől egészen a kicsikig. Mi most a kis lakók bőrébe bújunk, és próbálunk hozzájárulni a karnevál sikeréhez. És hogy mi kell ehhez? Az erdőben kószálva meglepetések gyűjtésével, készségfejlesztő tevékenységek halmozásával és további barátok meghívásával tudjuk még népszerűbbé és nagyobbá tenni ezt a csodálatos ünnepet. De lássuk is közelebbről, miről van szó!

Ki mivel járul hozzá az ünnepséghez?

A játék 5 fordulóból, vagyis 5 órából áll, amit napkoronokkal jelölünk, és fontos, hogy a rajtuk lévő erőforrás adja meg az abban az órában megszerezhető napárut, de



erről majd később. Mindenesetre összesen ennyi időnk van hozzájárulni a tavaszi karnevál sikeréhez, mielőtt az kezdetét veszi.

A körünkben az alábbi akciót hajthatjuk végre:

1. KÁRTYAKIJÁTSZÁS

Ekkor a kezünk közül kijátszhatunk egy barát- vagy egy kószálás kártyát. Minden barátkártya bal felső sarkában látható, hogy milyen útvonalon közlekedhetünk vele. Ezeket a táblán is jelölik, amik a sziklás, az erdei és a vízi útvonalak. A barátkártyákon különleges képességek is vannak, illetve játék végi pontokat is adhatnak.

A kószálás kártyák kicsit másképp működnek, mert azokon erőforrás található, így ezek kijátszása után nem lehet utazni és helyszínt aktiválni, cserébe egyből be lehet fejezni egy meglepetést, de erre egy kicsit később részletesebben kitérek.



2. UTAZÁS

Ahogy már a kártyakijátszásnál is említettem, a tábla fel van osztva útvonalakra, és ezeken a megfelelő útvonalú barátkártya segítségével közlekedhetünk. Amikor kijátszunk egy barátkártyát, akkor az adott útvonalon bármennyit mozoghatunk. Ha átmozgunk olyan útvonalon, ahol van egy kincs, akkor azt begyűjtjük. Fontos, hogy a közös készletből vesszük el, és nem vesszük le az útról, így bárki megszerezheti az adott kincset.

Térkép

Az utazásnál még fontos megemlítenem a térképeket, amiket az utazás előtt és/vagy után lehet használni. Ezeknek a térképeknek a segítségével az adott barát rámozoghat egy másik típusú útvonalra is, de utána az útját a saját tereptípusának megfelelő helyen folytathatja.



3. HELYSZÍNEK AKTIVÁLÁSA

Összesen hét helyszín van, és azt aktiváljuk a körünkben, ahol végül megállunk.



- » **Ligetek:** a ligetknél árucikkeket gyűjthetünk be.
- » **Falu:** itt köthetünk új barátságokat kincsek elköltésével. Minden barátkártyának van egy kincs költsége, és azt befizetve lehet megszerezni őket.
- » **Kilátó:** beszerezhetünk két térképet és egy képpel felfelé lévő meglepetés kártyát.
- » **Klubbáz:** itt begyűjthetünk egy meglepetést a pakli tetejéről, egyik kockánkat lehelyezhetjük bármelyik meglepetésmezőre és szerezhetünk egy tevékenységet.
- » **Kunyhó:** a kunyhónál két meglepetés kártyát szerezhetünk, egyet a pakli tetejéről, egyet pedig a felcsapott kínálatból.



- » **Előőrsök:** itt lehet becserezni árukat másik tetszőlegesre, illetve minden előőrsnek van egy hatása, amit végre lehet hajtani.
- » **Hegyfok:** három napárut lehet itt megszerezni az aktuális napáruból, és utána lehet száguldani a faluba. A száguldást szó szerint kell venni, mert ha befejezted a napáru begyűjtését, azonnal a falura kell tenned a figurádat.

4. MEGLEPETÉSEK KÉSZÍTÉSE

Amikor rendelkezünk a szükséges erőforrásokkal, akkor elkészíthetjük a meglepetés kártyáinkat. Ehhez el kell dobni az erőforrásokat. Minden meglepetés bal felső sarkában látható, hogy milyen kategóriába tartozik. Ha bármelyik ünnepségen üres mező van ebből a kategóriából, válasszunk egy ilyen mezőt és szállítsuk oda a meglepetést egy saját kockánk lehelyezésével. Ezenkívül a meglepetés kártyák játék végi bónuszpontokat is adhatnak.



Vigyázz, kész, karnevááá!

A játék az 5. óra után ér véget. Pontokat kaphatunk az elkészített meglepetések, a barátok, a tevékenységek, a megmaradt erőforrások és az ünnepségek után. Minden ünnepséget külön kell kiértékelni. Mindegyik esetében az a játékos (döntetlen esetén azok a játékosok), akinek a legtöbb kockája van az ünnepségen, négy pontot kap, valamint minden kockája után további egy-egy pontot. Az a játékos (döntetlen esetén azok a játékosok), akinek a második legtöbb kockája van az ünnepségen, kettő pontot kap, valamint minden kockája után további egy-egy pontot. Az összes többi játékos annyi pontot kap, amennyi kockája van az ünnepségen. A legtöbb ponttal rendelkező játékos a győztes, hisz ő töltötte meg az ideit ünnepet a legtöbb örömmel.



Ünnepség kártyák

Amikor meglepetést juttatunk el az ünnepségre, egy kockánkat az ünnepség megfelelő kategóriájú üres mezőjére kell helyoznünk. Ha nincs ilyen elérhető mező, nem helyezhetjük le a kockánkat. Minden ünnepséget külön kell lepontozni a játék végén; az alapján kapunk pontokat, hogy kinek mennyi kockája van egy-egy ünnepségen. Minél több, annál jobb. Amikor egy adott ünnepségen az utolsó mezőt is letakarja valaki, azonnal aktiválódik az ünnepség eseménye. Az események általában minden játékos számára jutalmat biztosítanak, aki pedig az utolsó mezőt takarja le, extra jutalmat kap.



KERESKEDELMI ÁLLOMÁS

LEGFELJEBB 2-SZER.	LEGFELJEBB 3-SZOR.	LEGFELJEBB 2-SZER.

Dobj el egy -t, hogy kikeresess a pakliból egy általad választott -t.

Amikor végzettél, keverd meg a paklit.



Vélemény

A *JUHARVÖLGY KRÓNIKÁJA* után nagy elvárásokkal ültem le játszani a *TAVASZI KARNEVÁL*l, hisz az első rész nagy kedvenc lett nálunk. Szerencsére nem kellett csalódnom, sőt, még jobban is tetszik mint az előd! Hogy miért? Amíg a *JUHARVÖLGY KRÓNIKÁJÁ*ban bosszankodásra adott okot, ha nem olyan értéket dobtál és nem tudtad használni az adott helyszín akcióját, itt ilyen nincs, hisz bármilyen akciót végre tudsz hajtani, mert nincs a kockadobás általi szerencsefaktor, és még beszorulni sem tudsz az utazásnál, hisz a térkép lapkákkal bárhova utazhatsz. Ez szerintem hatalmas előnye a *TAVASZI KARNEVÁL*nak az előző részhez képest!

Emellett a cukiságfaktort is teljesen kimaxolta nálam a *TAVASZI KARNEVÁL*. Jó kézbe venni a gyönyörű kártyákat és minden más játékelemet, ami tovább növeli a játékélményt, és nem mellesleg ugyanolyan kellemes, jó hangulatban lehet játszani, mint az első részt. Nincs gonoszkodás, nincs egymás elől kincs vagy erőforrás elhappolása, csak barangolás és gyűjtögetés Juharvölgy erdejében, így nagyon békés, meditatív kis játék lett.

Ha nincs hozzá társaságod, az sem baj, mert van egyszerű szabálya is.



A *REFLEXSHOP* jóvoltából a Kickstarter Deluxe kiadás is elérhető magyar nyelven nálunk, ami az upgradelt tokenek és inzer mellett további minikiegeket is ad a játékhoz. Nálam a retail kiadás volt kipróbálásom, de erősen gondolkodom a Deluxe verzió beszerzésén, mert annyira igényes az egész játék, hogy az már tényleg a játékélményt is növeli, hisz teljesen más kézbe venni egy karton tokenet, mint egy fából készültet, és akkor a minikiegekről még nem is beszéltem, amik tovább színesítik a játékot.

Úgy gondolom, hogy a karácsonyfa alatt mindenképp ott a helye, mert rövid időn belül nagy családi kedvenc lesz és sok minőségi időt eltölthet vele az egész család. Szívvel ajánlom!

Besty



REFLEXSHOP

Tavaszi karnevál

Tervező:
Roberta Taylor

Megjelenés:
2023

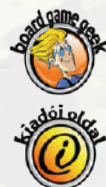
Kiadó:
Kids Table BG, Reflexshop

Kategória:
szettgyűjtős, munkáslehelyező

8+

1-5

45-75'





8+



1-6



30-60'

Dorfromantik: A társasjáték

Ó, nincs kerek e világon a vidékhez fogható vidék! Az álmos hajnalok ködön átszűrődő pírje, a csípős szélben hajladozó fák hangja, vagy a rét végében csörgedező patak kristályos játéka, mind része annak a nagy egésznek, amit úgy szeretek a vidékben. Mi része még ennek?! Talán a tehénlepény, a lócitrom vagy a kullancsok hada? Mind nem számít, mert a romantika rózsaszín szemüvege eltünteti mindent.

Egyedi egy olyan társasjátékról beszélni, ami egy videójáték alapján készült, ami társasjátékokból inspirálódott. A *DORFROMANTIK* eredetileg számítógépre jelent meg 2021-ben négy német egyetemista fejlesztői keze alól. Igen hamar sikeres lett és díjakat is be tudott zsebelni. Nem is csoda, mivel egy klasszikus hexagon lehelyező társasjátékot tudtak úgy digitalizálni, hogy az előttünk létrejövő táj összeolvad egy élő és mozgó vidékkel.

Talán ezért is furcsa ezután az asztalon lévő megmerevedett képeket látni, de valahogyan mégis működik mind a két platformon. És ez hogy lehetséges?! Kezdjük a szabályokkal, utána elmondom...

Szénabálás romantika

A szabálykönyv alatt egy igen igényesen átgondolt rendezőt találunk a dobozban, amihez használati utasítást is kapunk, mit hol tároljunk a játékaink során.

Természetesen a lelket adó tájlapkákat, feladatlapkákat, különböző feladatjelölőket, egy kampánytömböt, pontozótömböt és öt számozott dobozt találunk az alkatrészek között. Az első játékok során hagyjuk békén a dobozokat, mivel majd csak a kampány előrehaladtával fogunk utasításokat kapni velük kapcsolatban.



Lehet még nem említettem, de a *DORFROMANTIK* egy kampányjáték, ami folyamatosan változik, ahogyan egyre több játékot rakunk bele. De térjünk vissza az első játékra. Az előkészület során külön keverjük meg a táj- és feladatlapkákat és alkossunk belőlük két különböző húzópaklit. A feladatjelölőket fordítsuk képpel lefelé, keverjük meg, majd válogassuk szét őket típus szerint. Helyezzünk mindent alkatrészt az asztalszélre és kezdődhet is a játék.

Várjunk csak egy pillanatot! Arról volt már szó, hogy nem egymás ellen, hanem közösen kell úgy létrehozni a térképet a lehelyezett lapkákból, hogy minél több feladatot teljesítve a lehető legtöbb pontot gyűjtsük? Erdőket, búzamezőket, falvakat, vasutat és folyókat fogunk létesíteni, hogy a pakliból előkerülő feladatokat teljesíteni tudjuk.

A feladatokon kívül van három olyan tájlapka, amiken zászlókat látunk. Ezek csak akkor fognak pontot érni, ha sikerül bezárnunk azt a területet. Ilyenkor annyi pontot érnek, ahány lapkából áll az a terület.

A játéknak azonnal vége szakad, ha fel kéne fednünk egy tájlapkát, de már üres a húzópakli. Ha maradtak feladatlapkák, azokat már nem rakhatjuk le. Ekkor vegyük elő a pontozólapot, és számoljuk össze a teljesített feladatlapkákön lévő, az esetleges zászlók után járó, a leghosszabb összefüggő vasút és folyó lapkáinak számának megfelelő és a kampányban már feloldott különleges feladatokhoz tartozó pontok számát.



Romantika eladó

Ez a ponthajkurászás valójában igazán izgalmas, pedig a kooperatív játékok leggyakoribb hibája az unalmas ismétlődő játékmélet. Persze itt is csak lapkákat rakogatunk egymás mellé, ami talán teljes mértékben kielégíti a repetitív fogalmát, de a súlya minden egyes lehelyezésnek már ad egy olyan flow élményt, hogy hupp hopp elrohan mellettünk lóhalálában az a fél-egy óra.



Az összesített pontokhoz nézzük meg, hogy milyen eredmény tartozik a kampánylapon és annak megfelelő mennyiségű kört ikszeljünk be az előrehaladási sávon. És jöhet a következő játék, vagy pakoljunk el mindent egy későbbi alkalomra.

Valahányszor elérünk egy hatszöget a kampánylapon fel fogunk oldani valamit, ami lehet egy doboz kinyitása vagy egy piros szív. A dobozokban új elemeket, lapkákat és kihíváskártyákat találunk, amivel új lehetőségek nyílnak meg a magasabb ponteredmények eléréséhez.

A feladatok teljesítésének nyomása állandóan ott lebeg a fejünk felett, és mindig lehet bosszankodni, hogy miért nem az a feladat jött, amire már régóta várunk, vagy nem sikerül az optimális feladatjelölőt felfordítani. Természetesen tudunk számolni a feladatlapkával és jelölőkkel, mivel mindegyikből tudjuk mennyi van, mennyit raktunk le és mennyit teljesítettünk. A dobozok nyitásával ezek a számok változhatnak, de átláthatatlanná sosem fog válni.



Kíváncsiságból beszereztem a videojátékot is, hogy össze tudjam hasonlítani a két élményt, de nálam a társasjáték győzött. Az elején tényleg előbújt belőlem a gamer és megpróbáltam a lehető legkedvezőbb helyekre rakni a lapkákat és élvezni a látványt, ami elém tárul. Mégsem igazán érzékelhető, mikor is lesz vége a játéknak. Állandóan kapunk új lapkákat, hogy minél nagyobb legyen a táj, mégis valahogy unalomba fulladt. A társasjátékban ez nincs meg. Látszik, hogy állunk, mik jöhetnek még, mit tudunk még teljesíteni, és mit kéne sutba dobni több pont reményében.

Nem is húzom tovább az ajánozást, mivel van egy kis árnyoldala is a játéknak, ami a játékoszám. A dobozra 1-6-ig van írva, amiből legfeljebb a három játékos tartható, de valójában ketten jó igazán, meg persze azoknak, akik szeretnek egyedül játszani. De ha egyedül játszanék, akkor ott a videojáték.

Szóval pároknak tudnám a legjobban ajánlani, esetleg kisebb gyerekes családoknak. Ha van hozzá társasjátékos, akkor egy kipróbálást megér, de nem hiszem, hogy egy kampánynál többet fog tölteni az asztalon.

Mindazonáltal ez a vidéki romantika nem a magyar valóságot mutatja, mint Bukta Imre festményei (akitől az alcímeket kölcsönöztem), ezért is nem hiába kapta meg a német társasjátékdíj fődíját, így remélhetőleg sokak polcára felkerül, hiszen megérdemli.

Emhede



Dorfmanantik: A társasjáték

Tervező:
Michael Palm, Lukas Zach

Megjelenés:
2022

Kiadó:
Pegasus Spiele, Gémklub

Kategória:
kooperatív, lapkalehelyező

8+ **1-6** **30-60'**

GÉMKLUB

boardgamegeek

kiadói oldal



11+



1-6



45-90'

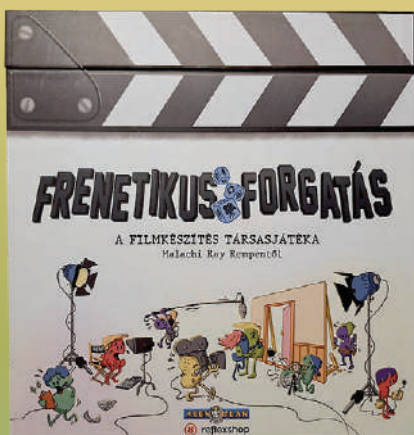
Frenetikus forgatás

„Az élet olyan, mint egy doboz bonbon. Sosem tudhatod, mit veszel ki belőle.” – filmidézet

Oka van annak, hogy ezzel az ikonikus filmidézettel nyitom a bemutatót, melyről szándékosan nem árulom el, melyik filmből van. Úgyis tudjátok. A *FRENETIKUS FORGATÁS* ugyanis egy kooperatív partijáték, amely egy filmforgatás kulisszái mögé kalauzol bennünket. A játékosok egy csőd közelébe került filmstúdió munkatársai, akiknek egyetlen esélyük a stúdió megmentésére, hogy készítsenek egy kifejezetten jó filmet, vagy egy olyan rosszat, ami már szinte jó. Ehhez természetesen sem elegendő idő, sem elegendő pénz nem áll a rendelkezésükre, szükségük lesz tehát minden ötletükre és eszközükre ahhoz, hogy megoldják a feladatot, különben mindannyian az utcán végzik. Meg kell írniuk a forgatókönyvet, fel kell építeniük a díszleteket, felfogadni a színészeket és rögzíteni a jeleneteket. Nagy a baj, legalább olyan jó filmnek kell lennie, mint az, amiből a fenti idézet való. Mindezt majdnem nullából. Vajon sikerülni fog nekik?

Csapó indul!

A játék doboza mellett nem tudok elmenni szó nélkül, és szerintem nem is érdemes. Szakit ugyanis a hagyományos társasjáték dobozokkal, nincs alja és teteje, fedele egyszerűen felnyitható és máris kezünkben van az a bizonyos csapó! Az ötlet frenetikus, a megvalósítás szuper, de a gyakorlati használhatóság szenved némi csorbát, mert a hagyományos dobozhoz szokott társasjátékos nagy lendülettel megkapja a dobozt a szélénél, majd néz tanácstalanul, amikor az kinyílik és kihullik belőle minden. Szóval legyünk



óvatosak, a doboz nem a szokásos módon nyílik! Szerencsére azonban belül egy tökéletes műanyag inzeret található fedellel, így mégsem szórjuk szét teljesen a tartalmát, ha óvatlanok vagyunk.



Nagyon gyors setup után kezdetjük a játékot. A játéktáblára két forgatókönyv kártya és egy pakli jelenet lap kerül fel, ebből három felfedve. A forgatókönyv azt mutatja, hogy milyen típusú jelenetek milyen sorrendben, összefüggésben kövessék egymást, melyeket más-más színnel is jelöl. Minden játékosnak lesz egy saját karaktere, akiket egy filmforgatásról is ismerhetünk: van itt természetesen rendező, vágó, díszlettervező, operatőr, producer és filmcsillag is. A doboz négy játékost említ, de a hat karakter miatt akár hatan is játszhatjuk, a szabály tartalmaz erre vonatkozó kitétel. A játéktábla akcióhelyeit kék dobókocka mezők jelölik, van, ahol egy, van, ahol több kockával tudunk akciót végrehajtani. Lehet kikötés, hogy a kockák egyformák, különbözőek vagy csak bizonyos értékűek lehetnek. Játéktáblánkon saját akcióhelyek találhatóak, mely képességekkel csak az adott szereplő rendelkezik.



Használjunk kartonállványokat színészek helyett!



A soron következő játékos azzal indítja a körét, hogy rögtön felcsap egy problémakártyát. A kártyák grafikája és szövegezése rendkívül szórakoztató és vicces, filmforgatásról ellesett problémák találhatók bennük, azaz, ami el-

romolhat, az elromlik, a díszlet leborul, filmcsillagunk durcás, nem várt kiadások merülnek fel, vagy csak a közönség igénye változik gyorsan. Három hely van a problémakártyáknak, amíg valamelyiket meg nem oldjuk, az a lap folyamatosan aktív és nehezíti az életünket. Elmozdulnak a díszletelemeink, több pénzbe kerül bizonyos eszközök használata, gyorsabban fogy az időnk stb. Ha mindhárom mező tele van, legalább nem kell új lapot húznunk, de a három aktív kártya biztosan sok borsot tör az orrunk alá. A kártyahúzás után a játékos dob az elérhető kockákkal. Azokat a kidobott oldaluknak megfelelően használhatja fel, van színész, kamera, világítás, hangosítás, ecset vagy joker ikon is a kockákon. Előfordulhat, hogy nem használja mind a hatot, mert az előző játékos már előkészített egyet-kettőt belőlük a táblára, ám dönthet úgy, hogy mégis leveszi azokat is és újradobja. Mivel kooperatív játékról van szó, a csapat megbeszéli, hova lenne érdemes elhasználni a kockákat, de az aktív játékos hozza meg a döntést. A kockákat a fent leírtak szerint különböző helyekre teheti le:



- » megoldhat vele problémát: minél régebbi a kártya, annál több kockára lesz szüksége;
- » építhet díszletet, azaz tehet le kockamezőket a táblára, hogy a jelenetkártyákon lévő feladatot (kockaállás) létre tudjuk hozni;
- » elkezdheti vagy befejezheti egy jelenet forgatását a mezőkre megfelelő értékű kockák felhelyezésével;
- » hívhat össze megbeszélést, hogy a kezünkből játszassunk ki ötletkártyákat;
 - » kijátszhat korábban előkészített ötletkártyát;
 - » újradobhat kockát
 - » vagy használhatja bármelyik akcióhelyét a saját tábláján.



Ha lehelyezte a kockákat, sorban megoldja őket, azaz végrehajtja a kiválasztott akciókat és visszaveszi azokat. Hagyhat fent belőlük a táblán is, azok kivételével a többi átadja a következő játékosnak az időmérő tárcsával együtt. A következő játékos köre előtt eggyel csökkentjük a rendelkezésre álló időnket és folytatjuk a játékot. Ugyanezen tárcsa másik oldalán a pénzünket tartjuk nyilván, és ha a játék során bármikor kifutunk az időből vagy a pénzből, elveszítjük a partit.



Építsünk díszletet toalettpapír gurigából ragasztópisztollyal!

A célunk és a játék megnyerésének feltétele is az, hogy leforgassunk öt jelenetet, majd ezt követően a minőségjelzőnk ne maradjon benne a piros, közepes sávban. Filmünk vagy legyen elég jó ahhoz, hogy a hírneve fenntartsa stúdióink működését, vagy legyen annyira rossz, hogy az már jó és a közönség ezért látogasson el a moziba megnézni. A jeleneteket úgy tudjuk leforgatni, ha a jelenetkártyákon ábrázolt kockaállásokat a játéktáblán létrehozuk. Ilyenkor a lap be is kerül a filmet jelképező dia-sor egyik helyére és újat csapunk fel helyette. Ha elkészültünk mind az öt jelenettel, kiértékeljük a forgatókönyv kártyákat, amely a lapok bizonyos együttállását, jelenlétét követeli meg, és hozhat nekünk plusz lépéseket a minőség sávon. Valószínű ennek segítségével tudjuk elérni azt, hogy a jelölőnk jó tartományban végezzen és megnyerjük a játékot. Egyébként veszítettünk és elnyel bennünket a közepes sáv mocsara.



Béreljük fel személyi asszisztenseket, hogy ők aggódjanak helyettünk a problémák miatt!

A játék rendkívül szórakoztatóra és tematikusra sikeredett, pedig egy partijátékba néha nagyon nehéz témát csempészni, de a **FRENETIKUS FORGATÁS** alkotóinak sikerült. A grafika vicces, a karakterek, ötletek, problémák életszerűek, tényleg egy igazi filmforgatás közepén érezhetjük magunkat. A megszokott partijátékoknál talán kicsit nehezebb egyébként, nem könnyű megnyerni, így akár a családi kategóriába is beférne. Családoknak is jó szívvel ajánlom! Nem nehezek a szabályok, a kooperatív játékmód miatt még a gyerekek is könnyen megbirkóznak vele, ha tudják kezelni, hogy néha bizony elveszítik a partit. Ha meg nem tudják kezelni, akkor pedig pont azért, hogy gyakorolhassák. Sokszor újrajátszható, vidám és ötletes. Ha szeretitek az okosabb vagy kicsit tartalmasabb, tematikusabb partijátékokat, ami nem csak a nevetésről szól – persze az is van benne bőven –, akkor szeretni fogjátok ezt a játékot is. Mindenképpen érdemes vele egy próbát tenni.



nemes

Tervező:
Malachi Ray Rempen

Megjelenés:
2021, 2023

Kiadó:
Keen Bean Studio, Reflexshop

Kategória: kooperatív, szettgyűjtős, lapkalehelyező, kockadraftolás

11+ **1-6** **45-90'**

Frenetikus forgatás

Kiadói oldal



8+



1-5



30'

A herceg nyer

Mindig is nagy erkölcsi dilemma, hogy hagyjuk-e a gyerekeket nyerni a játékokban vagy ne. Az én kislányom ugyan még nagyon kicsi a társasokhoz, és nem kell még ezen gondolkoznunk, de úgy tűnik, mások már megtették ezt helyettünk. Így született A herceg nyer című társasjáték. A témája pont azt dolgozza fel, hogyan hagyjuk nyerni a legkisebbet, mindezt kooperatív játékelménybe csomagolva.

Mindenki egyért!

A játék története szerint a királyi udvarban futóversenyt rendeznek. Igen ám, de részt vesz rajta a kis herceg is, aki sajnos elég ügyetlen, és a király sem nézné jól szemmel, ha nem az ő fia nyerne, így közösen együttműködve, kooperatív módon úgy kell intézni a versenyt, hogy mindenképp a herceg nyerjen.



Lassan járd, tovább érsz!

De hogy mi köti össze Brühildát, az udvarhölgyet, Zsigmondot, a lovagot és Jenőt, a szakácsot? Természetesen ők is részt vesznek a futóversenyen.

A játékkeret a megadott instrukciók alapján alakítjuk ki útlapkákkal és a versenyzőkkel, köztük nyilvánvalóan a herceggel is. Minden játékos kap 4-4 programkártyát, amin különböző mozgásos akciók láthatók. Ezekkel fogjuk irányítani a karaktereket, így senkinek nincs saját karaktere. A játék 4 fordulón át tart, és ezen fordulónak két része van:

1. Programsor létrehozása

Minden játékos felváltva kijátszik egy kártyát a kezéből, majd húz egy újabb kártyát a közös pakliból. Ezt addig kell ismételni, amíg összesen 10 programkártya nem lesz az asztalon. A kártyák sorrendje utólag nem változtatható meg.



2. Programkártyák használata

A játék sava-borsát ez a fázis adja meg. A programkártyák által elkezdjük mozgatni a karaktereket, szem előtt tartva, hogy a negyedik fordulóra próbáljuk úgy rendezni őket, hogy a herceg legyen elől. A programkártyák között van jobbra mozgás, balra mozgás, illetve forgatás is. Amikor szám is tartozik a nyílhoz, akkor meghatározott számú mozgást kell végezni az adott karakterrel. A forgatás pedig azt jelenti, hogy a kártyát át kell fordítanunk a másik oldalára, és innentől kezdve a karakter az ellenkező irányba néz, és a mozgását is így végzi.





Fontos, hogy a herceg színében nincs programkártya. Őt akkor mozgathatjuk, hogyha a kijátszott programkártyán korona van. Ilyenkor, miután az adott színű karakter lép, a herceg is lelépi ugyanazt, ami a kártyán szerepel.

Ki ér előbb a célba?

A játék többféleképpen érhet véget. Ha egy karakter kifut a pályáról a programkártya hatására, akkor azonnal vége a játéknak és veszítettünk. Ha kihúztuk a 4. fordulóig és a herceg van legelöl, akkor nyertünk - minden más esetben veszítettünk.



Vélemény

A herceg nyer egy jópofa programozó típusú játék, ami-ben jó előre meg kell tervezni a lépéseket, illetve a szerencsének is nagy szerepe van, hisz ha nem tudunk felhúzni olyan programkártyát, ami épp kellene, akkor az akár a veszítünket is okozhatja, így megvan az állandó izgalom is benne, de a bosszankodás is.

A játéknak van egyszerűbb és nehezebb játékmódja, illetve szóló módja is, bár úgy gondolom, ennél a játéknál pont az a lényeg, hogy minőségi időt töltsön a család együtt a mobilnyomkodás helyett. Összességében nekem tetszett a játék, és a jópofa illusztrációk még jobban emeltek az élményen. Jelenleg a piacon nagyon kevés kooperatív gyerekjáték van, így ez egy üde színfolt a palettán.

Besty





Különvélemény:

Eszti üde színlótként hivatkozik rá a kooperatív gyerekjátékok körében - én ezt megtoldanám azzal, hogy üde színló a hazai piacon fellelhető kevés programozós játék mellett is. Programozós lévén iszonyatosan sokat lehet belőle tanulni gyerekként az algoritmikus gondolkodás alapjait, kifejezetten megállja a helyét fejlesztő játékként is, de ha a társaság nem akar nagyon komolyan számolgatni és könnyelműbben pakolgatnak, úgy akár partijátéknak is kiváló.



Nagyon szeretem, ha egy játékra illik az „easy to learn, hard to master” ... azaz pofonegyszerű megérteni a szabályokat, viszont nehéz kimaxolni a játékot. Kihívás a 7-8. utasításkártya után is pontosan átlátni, ki hol van a sorban, így a programsorok feloldása mindig tartalmaz némi izgalmat. Persze tapasztalt gamerek egy idő után lehet, hogy kisujból kiszámolják, de tök jól nehezíthető (és persze nem is nekik készült, elsősorban családoknak), ugyanakkor könnyíthető is, ha gyerekeknek az alap verzió túl nehéz lenne. Egy pakli kártya létre sokszínűen használható különböző korosztályokkal és társaságokban, ami nálam nagy előny és a hosszú távú polcon maradás egyik záloga lehet.

bzskmrc



PAGONY JÁTÉK

Tervező:
Győri Zoltán Gábor

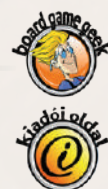
Megjelenés:
2022

Kiadó:
Pagony játék

Kategória:
kooperatív, programozott mozgásos

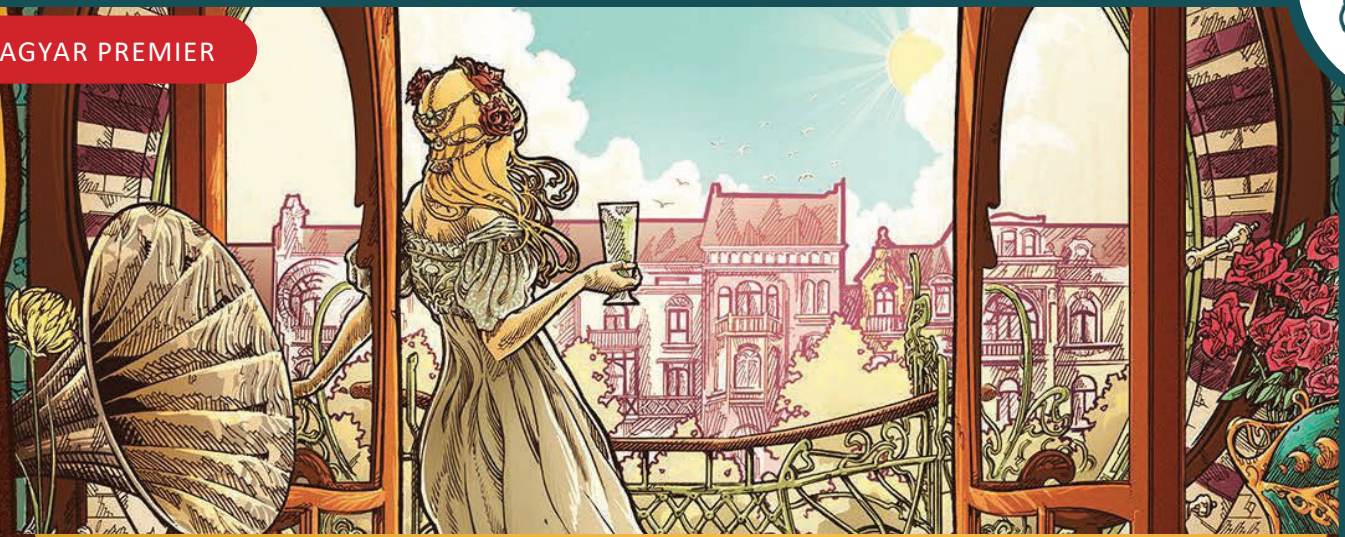
8+ 1-5 30'

A herceg nyér





MAGYAR PREMIER



14+



2-5



50-125'

Brüsszel 1893: Belle Époque



A **BRÜSSZEL** társasjáték először 2013-ban jelent meg, de miért is írunk egy 10 éves játékról? Az apropó az, hogy újra kiadásra került egy szebb, bővített kiadásban, ami egyből tartalmaz egy izgalmas kiegészítőt és egy új játékmódot is, és a **REFLEXSHOP** jóvoltából már magyarul is kapható. Az **első kiadásról** már írtunk korábban a magazinban, így a szabályokat nem taglalnám, viszont amit bemutatnék, az a **BELLE ÉPOQUE** kiegészítő és egy új, aszimmetrikus játékmód.

SzecessziÓ

A játékban építészek vagyunk, akik a szecesszió¹ stílusjegyeit képviselve alkotnak. Miért éppen **BRÜSSZEL** lett a játék címe és nem szecesszió? Mert ebben a városban bontakozott ki először ez az új művészeti irányzat, és innen terjedt el egész Európában, így Brüsszelt a szecesszió bölcsőjének is nevezik.

A játék alapvető mechanikája a munkáslehelyezés, aminek a segítségével akciókat hajthatunk végre a szecesszió táblán és a Brüsszel táblán. A szecesszió táblán lehet műalkotásokat készíteni, azokat értékesíteni, befolyást szerezni, alapanyagokat szerezni és persze építeni. A Brüsszel táblán pedig mehetünk a brüsszeli tőzsdére, a városházára, a Szent Katalin térre és a Cinquantenaire parkba.

A játékosok felváltva helyezik le munkásaikat a táblákra, és közben megy a harc a jobbnál jobb területekért. Itt jön a képbe a licitálás és a többségi bónuszok. Ezen csavar még egyet a **BELLE ÉPOQUE** kiegészítő.



¹ A szecessziós stílus főbb jellemzői: nagymértékű stilizálás, a növényi vagy geometrikus mintákra építő hullámzó ornamentika, hangsúlyos, élénk színek.

Forrás: Wikipédia

Belle Époque²

Ebben az új kiegészítőben bővül a már fent említett szecesszió és Brüsszel tábla a Belle Époque táblával, ahol is kapunk két új nemest és egy új finomított építőanyagot. Az új építőanyag az üveg, aminek a segítségével egy új típusú épületet építhetünk, ez a pavilon. Amikor épületeket építünk, azokat az új Belle Époque táblára is építhetjük, cserébe elvehetjük az ott látható kártyát, ami további bónuszokat ad a játék során, például egy fehér műtárgyat átfordíthatunk a színes oldalára vagy elvehetünk két univerzális nyersanyagot stb.



Aszimmetrikus játékmód

Az új kiadásban helyett kapott egy aszimmetrikus játékmód is, ami a *BELLE ÉPOQUE* kiegészítővel is játszható. Ebben a játékmódban mindenkinek a játékosablója más-más tulajdonságot tartalmaz, illetve 1-1 egyedi karaktert, akik természetesen a szecesszió fő képviselői voltak. Ezeknek a karaktereknek különleges képességük is van, amik egy bizonyos akció végrehajtásakor aktiválódnak.

² Belle Époque (szép korszak): A porosz–francia háború végétől számítandó boldog békeidők. Kulturális, kultúrtörténeti, művészettörténeti és történeti megnevezés. Forrás: Wikipédia



Ezek a karakterek a következők:

» Paul Hankar:

Ezen a játékosablón egyedi íriszsáv van. A befolyásolás akció során, mielőtt nemes kártyát választasz, fordítsd meg a nemes kártyapakli legfelső lapját. Elveheted ezt a kártyát ingyen a felfordított nemes kártyák helyett. Ha nem veszed el, akkor ez a kártya kerül a sor bal szélső mezőjére, miután elvettél egy másik nemes kártyát.

» Paul Cauchie:

Ezen a játékosablón egyedi koronasáv van. Az alkotás akció során vegyél el a lerakatsávban 1 építőanyagot a következőképpen (műtárgy színe = építőanyag): sárga = vas, barna = fa, kék = kő, zöld = üveg (vagy univerzális építőanyag, ha a kiegészítő nélkül játszol).



» Victor Horta:

Ezen a játékosláblán egyedi építészsáv van. A beszerzés akció során a 2 finomított építőanyag mellett 2 frankot is kapsz.

» Paul Saintenoy:

Ezen a játékosláblán mind a négy stratégiasor 1-1 további GYP szorzót tartalmaz. Az építés akció során építés előtt elmozgathatod a körző valamelyik szárát 1 mezővel az óramutató járásának irányába vagy azzal ellentétes irányba. Építés után továbbra is mozgatnod kell a körző valamelyik szárát 1 mezővel az óramutató járásának irányába.

» Gustave Strauven:

Ezen a játékosláblán egyedi építési költségek vannak. Az értékesítés akció során kapsz 1 további frankot és szerzel 1 további GYP-t.

Vélemény

A *BELLE ÉPOQUE* kiegészítő és az új modul nagyon izgalmas elemeket hoz be a játékba, mert az épületeiket már a bővített táblára is építhetjük, amiért megkapjuk a bónuszkártját. Ez sokszor nagyon jól tud jönni, mert a játék elég szűkös is lehet. Emellett nagyon tetszik a játék új dizájnya, kezdve az arany szélű doboztetővel. A táblától kezdve az összes komponensen át igyekeztek mindent a szecesszió jegyében elkészíteni, ami szerintem nagyon illik a játékhoz. Szintén jó pont, hogy a dobozban helyet kapott egy inzert, ami a rengeteg kártya és minden más elemnek rendezett tárolást biztosít.

Szerintem nagyon jó ötlet volt kiadni ezt a régi klasszikust, mivel régóta nem kapható és nagyon jól áll neki a ráncfelvarrás; lehet, hogy ez egy 10 éves játék, de abszolút megállja a helyét még most is. Aki szereti a tematikus munkáslehelyező és licitációs játékokat, azoknak jó szívvel ajánlom.

Besty



Brüsszel 1893: Belle Époque

Tervező:
Etienne Espreman

Megjelenés:
2023

Kiadó:
Geek Attitude Games, Reflexshop

Kategória:
munkáslehelyező, licitációs

14+ 2-5 50-125'





10+



1-4



15-20'

Hens

Mindig is érdekelt a vidéki élet? Sokalod a biotójas árát az Aldiban, és úgy gondolod, te magad olcsóbban meg tudnád termelni, ha lenne pár tyúkod? Vonzónak talárod a falusi létet bemutató blogposztokat? Viszont nem bírod, hogy állandóan flexel valaki, a kutyák ugatnak, a busz 2 óránként jár csak és minden negyedik évben ismeretlen alakok jelennek meg és ingyen zsák krumplikat osztogatnak? Akkor szerintem ne költözz el a városból. Inkább próbáld ki a legújabb csirkés játékot, a *HENst*.

I Tyúk vagy tojás

Nem is kérdés. Először a tyúk. Aztán a tojás. Vagyis nem, először a tojás, aztán a tyúk. Mindegy. Ebben a játékban mind a két dolog egyformán szerepet játszik. Bár talán a tojásoknak egy kicsit nagyobb jelentősége lesz. Ezzel a játékkal most ősszel találkoztunk, amikor egyesületünk csapata visszaért Essenből és elénk tárta az onnan beszerzett zsákmányt. A sok látványos nagy doboz között ott bújt meg ez a kisméretű kiadás, amelyik visszafogott színével és grafikájával egyáltalán nem



hivalkodó. A szabály rövid, a játék gyors.

Egy érdekes mechanikai csavarral feljavított tablóépítő játékról beszélünk valójában, aminek a szabályát 2-3 bekezdésben el lehet mondani.



A dobozban hetvenkét csirke kártyát találunk. Ezeket 8 csirkefaj jelenik meg, de mivel nem egyforma mennyiségű lap tartozik minden egyes fajhoz, ezért nem 9-9 kártya van a pakliban színenként,

hanem van olyan faj, amelyeknek 12, és van, amelyeknek csak 6 képviselője szerepel.

A lapokon található színek/fajok, számok, díjak és tojások. Jár a játékhoz még egy pakli kisméretű kártya. Ezek gyakorlatilag játék végi pontozási célok, azaz meghatározzák, hogy az alap szabályokon felül milyen egyéb szempontok szerint tudunk még pontot kapni. Ebből minden partihoz egyet választunk ki. Végül minden játékosnak jár egy-egy kis piros kakasfigura, ami majd a játék félidejénél jut jelentőségéhez.

Játékoszám alapján eldöntjük, hogy ki kell-e vennünk valamilyen színű, azaz fajú kártyákat a pakliból, majd megkeverjük a maradék lapokat és mindenkinek osztunk 4-4-et. Mindenki megkapja a saját kakasfiguráját is. És tulajdonképpen el is kezdődhet a játék, amelyben mindenki maga előtt építi a tablóját, azaz maga előtt népesíti be a baromfiudvarát. Körében a játékos az alábbi lépéseket hajtja végre: először is felhúz 2 lapot a húzópakliból vagy a játékosársak dobópaklijaiból (a sajátjából sosem).



Ez feltételezi egyrészt, hogy minden játékosnak saját dobópaklija lesz, illetve hogy az ide dobott lapokat képpel felfelé helyezzük egymásra. Ez a mechanikai csavar nagyon érdekes lépésekre sarkallja a játékosokat, hiszen folyamatosan látjuk, hogy ellenfeleink milyen lapokat gyűjtenek, a kezünkben lévő lapok mindegyikét nem fogjuk tudni letenni, így elő fog fordulni, hogy bizony olyan lap kerülhet tőlünk saját dobópaklinkba, amit aztán játékosaink, ellenfeleink boldogan vesznek fel és hasznosítanak a mi kárunkra.

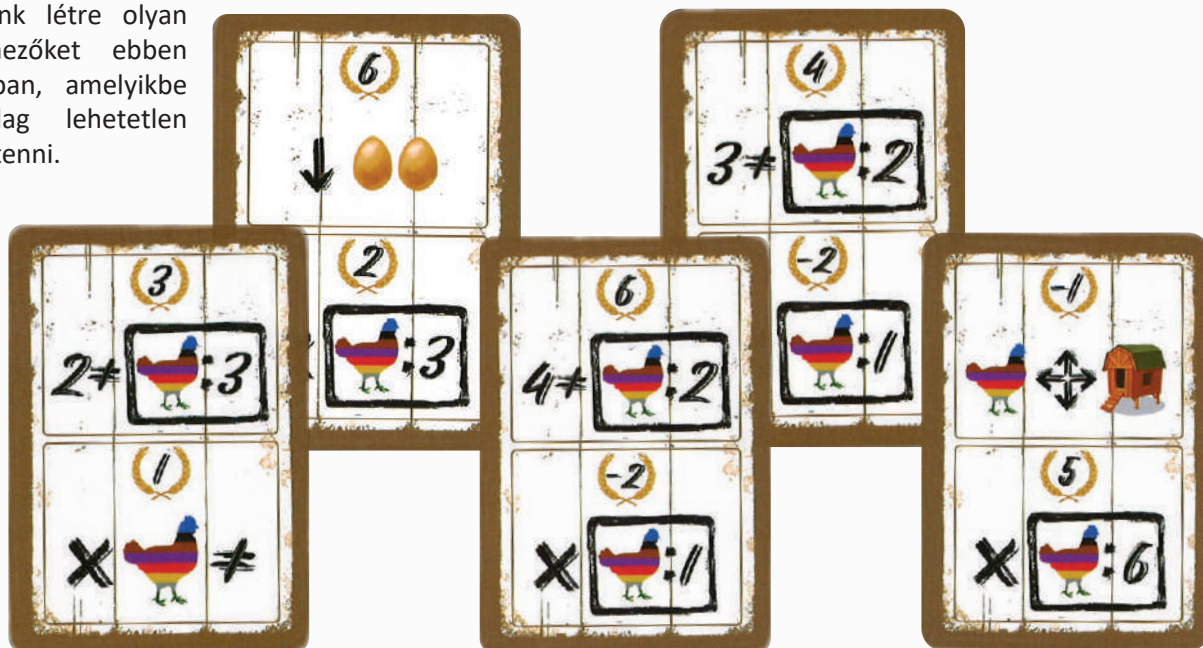


Ha mégis van egy ilyen hely és nem tudunk már az égvilágon semmi mást lépni, tehetünk ide egy kártyát, de képpel lefelé, hátoldalát mutatva, amely egy csirkeólat ábrázol. Ez viszont -1 pontot fog érni nekünk a játék végén. Kicsit olyan ez, mint az ÁLOMHÁZ játékban, amikor nem tudunk megfelelő szobákat építeni egy adott helyre, akkor egy üres szobát rakunk le, de az bizony megbosszulja magát a pontozásnál. Fontos momentuma a játéknak a félidő, azaz amikor már 6 kártya lekerült, ekkor helyezik le a játékosok a kakasfiguráikat egy olyan egybefüggő, azonos színű területre, amely a játék végén nem a legnagyobb egybefüggő azonos színű terület lesz. És ha sikerül is ezt végrehajtaniuk a játék végére, akkor ez a kakassal megjelölt terület is fog pontokat adni. Minden más esetben azonban nem. A játéknak fixen a tizenkettedik kör végén van vége, amikor mindenki elkészült a 12 lapos négyzet-hálós tablójával.



Miután a játékos 2 lapot felhúzott, egyet letesz maga elé, egyet pedig a dobópaklijába helyez, és körét ismét 4 lappal a kezében fejezi be. Utána a tőle balra ülő játékos következik és így tovább. Magunk előtt mi döntjük el, hogy milyen méretű tablót építünk. Ez lehet 3x4-es vagy 4x3-as, de ezt a dimenziót nem haladhatja meg. A lehelyezés szabályai fontosak még. Azonos színű, azaz azonos fajú kártyákat bármilyen módon lerakhatunk egymás mellé, különböző színű lapok viszont csak úgy kerülhetnek egymás mellé, ha azok értéke a lent lévő és eltérő laphoz képest eggyel nagyobb vagy eggyel kisebb. Ügyelni kell tehát arra, hogy ne hozzunk létre olyan halott mezőket ebben a mátrixban, amelyekbe gyakorlatilag lehetetlen kártyát letenni.

A pontozás szabályai pofonegyszerűek. A legnagyobb egybefüggő, azonos színű terület kártyáin a tojások száma. Plusz a kakassal megjelölt egybefüggő területen a tojások száma, ha ez nem a legnagyobb terület. A teljes baromfiudvar összes díja összeadva, majd átszámítva pontokra oly módon, hogy 3 díj ad 2 győzelmi pontot. Mínusz a csirkeólat a tablónkban. Plusz a játék végi célok teljesítéséért pontok (ez utóbbi célok között például olyanokat találunk, hogy legyen legalább 2, minimum 3 csirkéből álló eltérő csoportunk vagy legyen lent 5 különböző egy-egy csirkéből álló kártyánk stb.).



Vak tyúk is...

A játék jól ismert alapokra épül. Újdonságot talán az hoz, hogy az ellenfelek dobott kártyáiból is gazdálkodhatunk, illetve a számértékek egymás mellé illesztésével, paszszításával egy plusz kihívás elé állít minket. Nagyon látványos egyes csirkefajok erős jellege, így például a fekete csirke kifejezetten sok pontot tud adni, ellenben mivel kevés lapot találunk csak fekete színben, ezért sokkal kisebb az esélye, hogy a húzópakliból feljövő ezen lapok beilleszthetők lesznek a táblázatunkba a tablón. Ezzel szemben például a sárga csirkefaj nem ad annyi pontot, viszont annak köszönhetően, hogy sok lapból áll, statisztikailag könnyebb az egyes kártyák szabályos lehelyezése. Hálás vitatéma lehet, hogy hogyan kezdjük felépíteni a tablót; az én tippem, hogy középről, így minden irányban lesz lehetőségünk terjeszkedni, esetleg módosítani az egyes irányokon, és így talán kisebb eséllyel alakulnak ki a négyzethálóban halott, szabályosan be nem tölthető mezők. A játék viszonylag gyorsan lemegy 4 fővel is, főleg ha már ismerjük a játékszabályokat és nem agyaljuk túl.

Egy órába belefér a setup, maga a parti és akár az elpakolás is. Kicsi a doboz, ami miatt könnyen szállítható. A grafikája nem túl érdekes, talán csak annak, aki tényleg rajong a baromfikért. Jópofa, nem világmegváltó játék. de néhány partira alkalmas és ennek a mechanikának egy furcsa tematikával operáló, de szórakoztató képviselője.

drkiss



Hens

LITTLE
ROCKET
GAMES



Tervező:
Giampaolo Razzino

Megjelenés:
2023

Kiadó:
Little Rocket Games

Kategória:
kézből gazdálkodós, tablóépítő, szettgyűjtős

10+ 1-4 15-20'



13+



2-5



45-90'

Northgard: Ismeretlen földek

A BGG jelenleg **317 viking témájú játékot és/vagy kiegészítőt** tart nyilván, amelyek közül jó párat mi is bemutattunk már: kezdve a kihagyhatatlan és ikonikus **BLOOD RAGE**-dzel, folytatva a **JÓRVIK**kal, egészen az olyan darabokig, mint a **VIKINGS**, a **VIKINGS ON BOARD**, a **VIKING TURISTÁK** vagy a legújabb, a **RAIDS**. Ezzel a tempóval persze nem tudjuk tartani az iramot, akár még az új megjelenésekkel sem, de most ledolgozunk egy kis hátrányt és bemutatjuk ezt a területfoglalós harci játékot nektek.

Asgard

A játék ijesztően nagy dobozban érkezik. De ahogy majd a cikk végére érve is meg fogom ismételni, semmi okunk azt hinni, hogy a nagy doboz és a sok mini egyúttal bonyolult játékmenetet és összetett játékelményt takar. Az alkatrészek száma valóban impozáns, hiszen kapunk kezdő kártyákat, saját képességeinket módosító klán kártyákat, a játék során megvásárolható fejlesztés és dicsőség kártyákat, van nyolcféle épület jelző, akadnak színes harcos figuráink, győzelmi pont jelölőink és erőforrás jelölőink. És ami a legfontosabb, rengeteg térkép lapkánk, de ezek mindegyike egy viszonylag egyszerű játékmenetet fed.

Először lehelyezzük a kezdő térkép lapkákat az asztal közepére. Ezek a térkép lapkák alakítják majd ki a játékteret, ezek középső darabja egy kezdő lapka, ami szándékosan úgy van határvonalakkal szétszabdalva, hogy mind a 4 égtáj felé tovább bővíthető. A játékosok 2-2 térkép lapkát tesznek le a középső lapka köré egymás után; ezeken – és



a játékban szereplő összes térkép lapkán – erőforrások, építési helyek és határvonalak találhatók. Ezek a határvonalak fogják majd a területeinket körbe fogni.

Az erőforrásokat, egyéb készleteket, épületeket stb. mind elérhető távolságba tesszük, a játékosok megkapják kezdő kártyáikat, 1 db alap klánkártyát, 14 darab harci egységet, valamint játékosrendben egy kicsit eltérő, a később sorra kerülő játékosoknak kicsit kedvezőbb erőforrásokat, azaz élelmet és fát. Amikor az előbb említett előkészületek részeként a saját térkép lapkáival mindegyik játékos egymást követően bővíti a játékteret, egyúttal elhelyez az így kialakuló területekre 3-3 harcosból álló egységeket, összesen 2 ilyen egységet.



Midgard



A játék több évből és több fordulóból áll. Ahhoz képest, hogy rövid vagy hosszú játékot akarunk játszani, 7 illetve 10 év áll a játékosoknak rendelkezésre, egy éven belül pedig az alábbi fázisok követik egymást: először is az úgynevezett év eleje fázis következik, amikor mindenki lapot húz a húzópaklijából. Mindenkinek 6 kezdő kártyája van, és ebből a 6 kezdő kártyából húz fel az év elején 4 lapot a pakliépítés mechanikájának megfelelően.



Még az év eleje fázishoz tartozik, hogy a fejlesztés pakliból annyi lapot csapunk fel képpel felfelé, ahány játékos játszik. Ezen fejlesztés lapok egyre erősebbek. Az utolsó fordulóban viszont már nem fejlesztés kártyákat, hanem dicsőség kártyákat húzunk fel, amelyek majd győzelmi pontokat fognak adni.

A következő fázis az akciók végrehajtása, mindenki kijátszhatja a kezéből egy vagy több kártyát. Sima kártyából egyet lehet kijátszani, a villám szimbólummal ellátottakból pedig annyit a kijátszott sima akció kártyák mellé, amennyit csak akarunk. Ezek módosítják, kiegészítik az alap akciókat. Az akciók körében sorolja fel a szabály a kártyakijátszáson túl a várakozást, amikor valaki csak maga elé tesz



egy lapot, de nem hajtja végre a hatását; a kártya lecserélését egy rúnakőért, eltávolítását 2 rúnakőért, klánkártya vásárlását 3 rúnakőért, illetve a passzolást. Eddigi játéktapasztalataink alapján ezeket a lehetőségeket (kivéve a passzolást) azért nem nagy számban szoktuk alkalmazni, úgyhogy a fő lépés azért még mindig a kártya kijátszás lesz.

Ha már mindenki kijátszotta az összes kártyáját, vagy már nem tud vagy nem akar kártyát kijátszani, a játékos passzolhat. A passzoló játékos választhat egyet a fejlesztés-lapok közül, természetesen minél előbb passzol ki valaki, annál nagyobb választék áll rendelkezésére. Ez a lapka azonnal a húzópakli tetejére kerül, tehát ez lesz a következő forduló első felhúzott lapja. Ez a mechanizmus egy viszonylag baráti, családi lépés a játékban.

Utána megtörténik a betakarítás. A betakarításnál mindenki a határvonalakkal körbezárt és általa, a harcosai révén, uralt területért térképlapként egy-egy győzelmi pontot kap. Majd mindenki begyűjti az erőforrásokat, így az általa uralt területek termelnek élelmet, fát és rúnaköveket, esetleg győzelmi pontot bizonyos épületek. Az erőforrásokat beválthatja a játékos, majd a negyedik fázis következik, a tél, amikor a táblán fent lévő összes harcosunk után növekvő mértékben kell élelmet, illetve élelmet és fát befizetnünk. Ez a már sok játékban megszokott etetés fázis.

Ha sikerült valamelyik játék vége feltételt teljesíteni, azaz vagy ez a 7. év és véget ért a forduló, vagy egy játékos ural legalább 3 olyan zárt területet, amelyeknek mindegyikén található egy-egy nagy épület, akkor a játéknak vége és sor kerül a végső pontozásra.

Helheim



Mielőtt még ebbe belemegyünk, menjünk végig egyenként a választható akciókon, hiszen nincs olyan nagyon sok. Egyrészt van a toborzás, itt annyi egységet tehetünk a térképünkre, amennyi a kijátszott toborzás kártyán látható. Csak saját magunk által uralt területre tehetünk egységeket. Ha többet teszünk fel, akkor szétszjtjuk azokat. Ha sikerült már megépíteni a laktanya épületet, akkor az az adott területen plusz egy harcos toborzását teszi lehetővé. A másik az építés, ahol a megfelelő táblázatban feltüntetett erőforrásokért, miszerint 1 fáért kis, 3 fáért nagy épületet tudunk építeni az építési helyekre. Fontos, hogy rúnakő csak az arra kijelölt helyre építhető. Változatos hatásai vannak az épületeknek: van amelyik erőforrást termel, tehát élelmet, fát vagy rúnakövet. Már említettük, hogy valamelyik plusz egy egységet toboroz, illetve van, amelyik a területet megtámadó csapatból azonnal megöl egy harcost. A nagy épületek vagy védekezésre vagy kártyahúzásra vagy azonnali, forduló végi győzelmi pontok beszerzésére alkalmasak.

A következő lehetséges akció a mozgás: a kijátszott kártyán számokat találunk, ennyi határt lehet átlépni egy általuk uralt területről elmozgatott bármennyi harcosal. A mozgás egyébként az az akció, amellyel majd a harcok kiváltódnak, hiszen a saját magunk által uralt területekről lassanként lépünk át

vagy a semleges, vagy a mások által uralt területekre. Ez utóbbi eset mindig harcot von maga után, de mielőtt a harcról beszélünk, még említsük meg a felfedezés akciót. Ilyenkor új térképlapokat húzunk fel a megfelelő húzópakliból és leépítjük azt a meglévő térképlapokkal élszomszédosan. Csakis egy általunk uralt és nyitott terület felé terjeszkedhetünk, és ha lezárunk egy területet az új térkép lapkával, akkor annyi győzelmi pontot kapunk, ahány térképlapból áll ez a lezárt terület; ez egy egyszeri bónusz. És végül van a laphúzás akció, amellyel mindig a saját húzópaklinkból húzhatunk fel lapokat. Ezeket vagy a kezünkbe vesszük vagy el kell dobnunk a dobópaklinkra vagy visszatenni a húzópakli tetejére.



Még a harcról és a játék végi pontozásról kell beszélni. A harcrendszer ennél már talán egyszerűbb nem is lehetne. A harcba bocsátkozott figurák egy-egy pontot érnek. A kijátszott mozgás kártyákon lévő esetleges bónuszokat is hozzáadjuk ehhez, ezeket fejsze jelöli, míg a halálfej a másik által rögtön elszenvedett veszteségeket jelöli.

Végül a harcban résztvevő mindkét játékos dob egy-egy kockával, amelynek oldalain fejszék és halálfejek, illetve ezek kombinációi találhatóak. Így döntjük el a csatát, az győz aki vagy megsemmisíti az ellenfelet, vagy nagyobb erővel támadja, mint ahogy az védekezik. Ekkor elfoglalja a területét, viszont ő is elszenvedhet közben veszteségeket. A vesztes visszavonul egy szomszédos saját vagy semleges területre. Döntetlen esetén a védő győz.



A játék végén mindenki összeszámolja a maga által szerzett győzelmi pontokat és az általa elvett fejlesztés kártyákon lévő győzelmi pontokat. Minden 3 erőforrásért jár még 1 pont. Az utolsó fordulóban a passzoló játékosok már nem fejlesztés, hanem dicsőség kártyát visznek el, amik szintén győzelmi pontokat adnak. És ha volt olyan eset, hogy a játékos nem tudta megetetni a harcosait, akkor minden ilyen alkalommal egy zavargás kártyát kellett, hogy tegyen a paklijába; ezen kártyáknak tulajdonképpen nincs hatása a játék során, csak a kezünket foglalják, a paklit hígítják, viszont a játék végén darabja -5 pontot jelent.

A játékváltozatok ezt az alapjátékot bonyolítják, tehát lehet hosszabb, azaz 10 fordulós játékot játszani, esetleg csapatjátékot, a klán képességeket megfelelően kihasználni, illetve létezik a játékhoz egy úgynevezett Lények elnevezésű kiegészítő modul. Ebben jutnak szerephez a gyönyörű minifigurák és a megfelelő kártyák. Hogy valamit hagyjunk nektek is felfedezni, ezzel a játékváltozattal

nem tudunk játszani, de várjuk a beszámolókat, hogy ez mennyiben gazdagítja, bonyolítja a játékmenetet.

Ragnarök

Összességében a *NORTHGARD* kinézetre rémisztőbb, mint amilyen játékményt takar. Szubjektív véleményem, hogy kifejezetten egyszerű a játékmenet. Sok esetben nincsenek is igazi választási lehetőségek, hiszen újabb területek hiányában a terjeszkedés korlátozott, nagyobb harci erő hiányában a mozgásunk nem indokolt, erőforrások hiányában vagy azok etetésre való tartalékolása esetén az építkezés nem indokolt. Úgy érzem, hogy bár minden bizonytalansággal felépíthető egy hosszú távú stratégia, de a kártyák random felhúzása miatt és a kezünkben tartott 4 lap miatt sok esetben behatárolt, hogy mit tudunk lépni. A fordulók egy kicsit repetitívvé válhatnak és bekerülhetünk a terjeszkedés-mozgás-építés-harc ciklusába. Ez utóbbiban viszont a kockadobás miatt a szerencsefaktor döntő lehet, ami az összetettebb játékokat kedvelőket bosszanthatja. Egy szó mint száz, szerintem ez a gamer játéknak kinéző darab valójában egy családi játék. A sok mini egy tematikus eurót akar. Ami viszont a játékváriációk miatt biztosítja a megfelelő újrajátszhatóságot, illetve a játékoszámhoz igazodó területnagysággal és kártyakinálattal pedig jól skálázódik. Közepesen könnyű darab, viszont viking-imádóknak kötelező kipróbálni.



drkiss



GÉMKLUB

Northgard: Ismeretlen földek

Tervező:
Adrian Dinu

Megjelenés:
2022

Kiadó:
Shiro Games, Gémsklub

Kategória:
moduláris táblás, területi többséges, harci

13+ **2-5** **45-90'**





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



12+

1



20-40'

Ellenállás!

A világ körül sorozat nem csak földrajzi, de időutazás is. Az előző számban a garum készítésének titkáért egészen az ókorba, a Római Birodalom idejébe repültünk vissza, ezúttal viszont irány a huszadik század közepe. A helyszín még mindig Spanyolország, azon belül is az északi, katalán területek, ahol az **ELLENÁLLÁS!** játszódik.

Egy csipetnyi történelem

1936-ban kitört a spanyol polgárháború, ami a két világháború között Európa legnagyobb fegyveres konfliktusa volt. Kis kitekintés – George Orwell részt vett a harcokban, tapasztalatait a Hódolat Katalóniának című könyvében gyűjtötte össze. Melegen ajánlom azoknak, akiknek ezek az események részleteiben is érdekesek. A játék története szempontjából annyi fontos, hogy 1939-re a polgárháború kimenetele egyértelművé vált. Győzött a Franco tábornok által vezetett fasiszta oldal, és a köztársaság évtizedekre katonai diktatúrává változott. De volt egy kisebbség, akik nem fogadták el a köztársaság romba döntését, és folyamatos partizánakciókat folytatva ellenálltak a Franco rezsimnek. Ebbe a brigádba csöppenünk mi is játékosként. A célunk, hogy szálka legyünk az elnyomó hatalom szemében, és minél több sikeres partizánakciót hajtsunk végre, hiszen hiába képviselnek nagyobb katonai erőt Franco csapatai, hiába vannak ott mindenütt kémei, az igazság velünk van, és ezért ha kell, fegyvert is ragadunk.

Az elejétől tudjuk, hogy nem nyerhetünk, mégis csináljuk

Az **ELLENÁLLÁS!** egy nagyon érdekes társas, ami hivatalosan csak egyedül játszható. Esetleg úgy tudunk leülni többen is elé, ha kooperatív jelleggel átbeszéljük a döntéseket, de valójában ez egy ízig-vérig szóló játék.

A doboz kizárólag kisebb-nagyobb kártyákat tartalmaz. Az előkészületek során különböző paklikat kell összeállítani. A küldetés pakliban az ellenség keze alatt lévő, stratégiailag fontos helyszínek vannak, amiket meg-

kísérlünk elfoglalni, tehát a lehetséges célpontjainkat adja meg. Az ellenség pakli az ezeket a helyeket védő francóista katonákat tartalmazza. A legfontosabb kártyatípus pedig a partizánok. Ők a játék lelke; emberek, akiknek polgári foglalkozása van, de mellette részt vesznek a katonai szerveződésben. A játék ezt a kettősséget úgy oldja meg, hogy minden partizán kártyát két részre tagol. A rejtett oldal, amíg az illető pékként, színésznőként vagy kőművesként dolgozik, de így is segíti az ellenállást. Valamit a felfedett oldal, amikor az ember vállaltan beveti magát egy akcióba a partizánok oldalán. Szomorúan tematikus, hogy a játék során kijátszott partizán kártya csak akkor kerül a megfelelő dobópakliba, és így később pár kör után ismét a kezünkbe, ha az akció fázis során a rejtett képességét használjuk. Ha felfedi kilétét, akkor abban a pillanatban nagyobb kárt tud okozni az elnyomóknak, de sajnos megválunk tőle, mert egy másik dobópakliba kerül, ahonnan már csak speciális esetben tudjuk újra játékba hozni, tehát gyakorlatilag likvidálják. Nos, a felütés nem kecsegtet sok sikerélménnyel, és a játék nem is osztja bő kézzel a nagy győzelmeket. Fontos ezt tudni, hiszen van, akit riaszt, ha a játékelmény gyakorlatilag a folyamatos szenvedésről szól, még akkor is, ha az tematikailag nagyon is helyénvaló. Ezzel a jelleggel együtt egyébként sok mindenben az **ELLENÁLLÁS!** a **REMÉNY HADMŰVELET**hez hasonlít.



KÉM



Partizánok, akcióra fel!



A megfelelő paklik előkészítését követően indulhat is a körökre osztott játék. Egy kör meghatározott fázisokból áll, és ha közben nem veszítjük el a játékot, a végén mindig dönthetünk, hogy tovább megyünk vagy megállunk és pontot számolunk. A kör két fő fázisból áll: tervezés és támadás. Mindig 5 partizánnal a kezünkben indítunk. Mindegyiken vannak képességek a tervezés vagy a támadás akcióhoz kapcsolódóan, így értelemszerűen meg van határozva, mikor lehet őket kijátszani. Azt viszont mindig el kell döntenünk, hogy rejtett vagy felfedett módban játszunk-e ki a partizánt (a különbséget korábban említettem). Tehát a kört tervezéssel kezdjük, kijátszunk annyi tervezés képességgel rendelkező partizánt a kezünkéből, amennyit szeretnénk, olyan módban, ahogy szeretnénk, és végrehajtjuk a megfelelő hatásokat. Ezek lehetnek például új kártya húzása, egy ellenséges támaszpont felderítése vagy kém lefülelése. A kémek a partizán paklinkba vannak keverve, és semmi mást nem csinálnak, mint hígítják a paklit, foglalják az értékes helyet a csapatban. Ha végeztünk a tervezéssel, ki kell jelölnünk a négy elérhető küldetés közül egyet, ezt fogjuk ebben a körben megtámadni, de a küldetéshez tartozik néhány ellenség is, ezeknek a kártyáit ilyenkor kell felfedni. Ezután jön a harc, további kártyák kijátszásával; ezúttal a támadás képességeket aktiválva nekiesünk egy stratégiaileg fontos fasiszta támaszpontnak. Az akció sikeréről az dönt majd, hogy a kör során kijátszott partizánjaink összes ereje nagyobb-e, mint a küldetésen jelzett védelmi érték, kiegészítve az ellenséges örök által hozzáadott értékkel. Minél erősebben rontunk neki a küldetésnek, annál jobb, ugyanis azok az ellenségek, akiket egy küldetés során nem tudunk likvidálni, valamilyen kárt okoznak majd az ellenállásnak. A francóista gerillák például ál partizánok, akik civil áldozatokat szednek, ezzel megfélemlítve a lakosságot, a kémek pedig beszivárognak a csapataink közé, ezzel rontván esélyeinket.

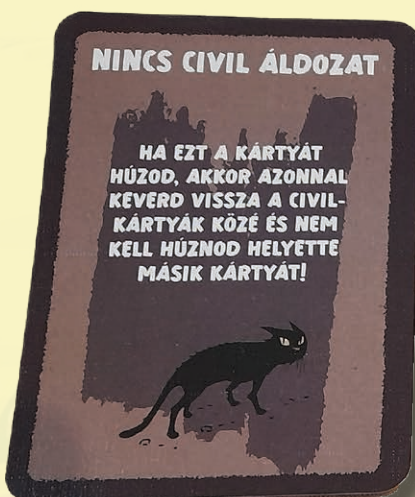
Létezik siker ebben a harcban?

Tegyük fel, hogy megnyertük az adott küldetést, tehát a támadóerőnk felülmúlta a védelem értékét. Ezt a küldetés kártyát ilyenkor félretesszük, majd a játék végén megkapjuk a rajta látható győzelmi pontot. Ezután újat csapunk a helyére, és mellé teszünk képpel lefelé jelzett számú ellenség kártyát is. Ha viszont nem sikerült a küldetés, akkor képpel lefelé fordítva a helyén hagyjuk a kártyát, és innentől már csak háromból választhatunk a jövőben célpontot. Ha a második küldetést is elbukjuk, azonnal veszítünk. Akkor is bukás a vége, ha 5 vagy több civil esik áldozatul a harcok során, illetve akkor is, ha a kör végén újra 5-re töltenénk a kezünket, viszont csupa kém kártyát húzunk. A relatív siker egyetlen lehetséges módja, ha egy kör végén úgy döntünk, felhagyunk az ellenállással, mert már elég skalpot gyűjtöttünk az elnyomó rezsimmel szemben. Ilyenkor összeadjuk a megnyert küldetéseken látható pontokat, és egy táblázat értékeli a teljesítményünket. Hozzáteszem, nem túl bőkezűen, szó szerint a vérünket kell hullatnunk egy viszonylag jónak számító eredményért.



Keserves, mégis jó

Mindannyiunk életében vannak kisebb-nagyobb harcok, amiket nem kényelmes, de valami miatt muszáj megvívni. És ez gyakran nem kézzelfogható valami, hanem egy eszme. A becsületünk, az igazságunk, a szabadságunk. Az ellenállók számára ez a népük szabadsága. Aki belevág ebbe a játékba, az nem sok sikerélménnyel fog gazdagodni, gyakran találja majd magát szorult helyzetben, és a nehezen kiharcolt siker íze is keserű lesz. Ezzel együtt azt gondolom, remek társasjáték lett az ELLENÁLLÁS!. A tematika pazarul átjön, az illusztrációk nagyon hangulatosak, önmagukban is történetet mesélnek el, emellett ott vannak a szabálykönyv és a bővítésként használható kampány mód szövegei, amik történelmi áttekintést adnak, hogy még jobban elmélyülhessünk a játék világában.





Az újrajátszhatóság kifejezetten jó, bár nem végtelen, egy idő után talán repetitívvé válhat a nem túl bonyolult mechanika (de ez az idő nem jön el egyhamar, mert ezt

a társast az ember nem veszi elő minden délután). Kis dobozos szülő harci játékként nem sok magyarul megjelent konkurenciája van, így akinek felkeltette az érdeklődését ez a bemutató, és nem rettent el a sikerig vezető keserves út, az mindenképp tegyen vele egy próbát.

bzskmrc



Tervező: Trevor Benjamin, Roger Tankersley, David Thompson

Megjelenés: 2022

Kiadó: Salt & Pepper Games, Vagabund

Kategória: kézből gazdálkodós, szerencsekísértős

12+ 1 20-40'

Ellenállás!





12+

2-4



90-120'

Phraya

Első feladatunk a klasszika-filológusok és görög szakosok megnyugtatása a játék címének kiejtésével kapcsolatban: nem “fraja”, hanem “praja”, sőt azon belül is inkább “prajaaa”, mert a thai nyelvben a “ph” ejtése inkább egyfajta puha P, amire jó példa a felkapott üdülőváros, Phuket neve (ami szintén nem “fuket”, hanem “puket”). A második feladatunk pedig annak beazonosítása, hogy hol is játszódik a játék: ez eltéveszthetetlenül és összekeverhetetlenül a híres bangkoki Chao Phraya folyón lévő piac (a helyről további infót keretes írásunkban találtok).

Csónakba be...

...mert az éttermek árut várnak, a nagykereskedő pedig folyton variál az árakkal, ráadásul a király bárkája – bár vele találkozni egy élmény-állandóan elállja a csatornákat és akadályozza a kereskedőket a munkájukban. Hiába no, egy királyi felségnek még ezt is el kell nézni.

A játékban kereskedőket alakítunk, akik azért járják az úszó piac kis csatornáit, hogy élelmet (zöldséget, gyümölcsöt, halat vagy húst) vegyenek a termelőktől, esetleg eladjanak nekik, majd ezeket az árukat leszállítsák az éttermekbe, de közben még arra is marad idejük, hogy saját standokat építsenek, és mint hithű buddhisták, még Buddhának is áldozzanak



utuk során. Ezzel nagyjából elmondtuk a játék célját és akcióinak egy részét, de azért bontsuk ki jobban a részleteket.

Az első, ami a dobozt kézbe fogva szembeötlik, az a gyönyörű borító. A tervező és a kiadó tökéletesen tisztában volt azzal, hogy egy Michael Menzel grafika el tudja adni a játékot, ezért a gyengébbek kedvéért még a borítóra is rátették a mester nevét. Mellesleg én nem vagyok a mester nagy rajongója, illetve nem voltam eddig. Nekem mindig hiányzott a rajzai-ból plusz egy vonás, egy utolsó vonal, amivel a kontúrok élesebbek, a karakterek “karakteresebbek” lesznek. De – eddig – ezt hiába vártam. Most viszont mintha a mester tovább szöszölt volna a képeken, és legnagyobb örömömre rákerült az a bizonyos plusz vonás, így a rajzok most már az én (fene kényes) ízlésemnek is megfelelnek. Meg még egy pár tízezer rajongónak is, gondolom.



Szóval ha végre el tudunk szakadni a szép borítótól, akkor a dobozt kibontva megint megállít a tábla kinézete, illetve úgy en bloc az egész termék kivitelezésének szépsége. A klubban játszva ahogy setupoltunk, mindenki önkéntelenül megállt, egy pár másodpercig elidőzött asztalunknál, majd “de szép” felkiáltással továbbállt. Egyöntetű vélemény tehát, hogy jól sikerült a külcsín.



Piacra ki...

...mert fogy az idő. A játéktáblát a játéktér közepére tesszük, illetve pontosabban 4 részből állítjuk össze, az egyes elemeket pedig karton kapcsokkal kötjük össze – gyanítom, a huszadik setupnál el fognak vászni, így két szettet pakolt a kiadó a dobozba. A tényleges tábla mellé még felkerül egy olyan másik tábla, amin az áruk értékét vezetjük és a játékosok lerakott korongjait tároljuk; erről egy kicsit később. Majd felrakjuk a megfelelő helyekre az étterem lapkákat, illetve kezdésként minden játékos lehelyezhet ingyen egy-egy standot és a saját bárkáját valamelyik csatornárészre. Középre kerül a táblán a királyi bárka, elérhető, közös készletbe az árujelölők, a nagykereskedő a neki megadott helyre, a piac kártyák egy húzópakliba, majd felcsapunk a kínálatba 4 lapot, végül minden játékos kap pénzt és egy saját bárka lapkát, amin alából 2 kosár van – ez utóbbiakba 1 zöldség, 1 gyümölcs, 1 hal és 1 hús fér. Kapnak még a játékosok saját színű korongokat, fa standokat, és játékosrend szerint növekvő mennyiségű pénzt.

A játékosok egymást órajárás szerint követik, és körükben először kötelezően kijátszanak egy lapot a kezükből. Amíg

nem vásároltak más lapokat, addig mindenkinek azonos kezdőpakli áll a rendelkezésére. A lapok többsége valamire elmozgatja a nagykereskedőt, aki mindig egy olyan mezőre kerül, ahol 2 áru van feltüntetve. Ezen két árunak a kezdéskor középre beállított árát lehet változtatni, az egyiket növelni, a másikat csökkenteni, hogy aztán ez az érték határozza meg a piacon való vásárláskor a vételi árat (és az eladáskor az eladási árat). Vannak olyan lapok is, amik csak a királyi bárkát mozgatják, és ezek között van egy olyan, amelyik bár kártya, de kijátszása gyakorlatilag szinte a passzolással egyenértékű: a játékos mozgatja a királyi bárkát, majd felveszi az összes kijátszott lapját, de ezután további akciókat nem hajt végre.

A kártya-
kijátszása
után annyit
mozoghat
a játékos bár-
kája, ahány
evezőse van;
ez alából
2, de a játék
során lehet
még evező-
söket venni,
így akár több
mezőt is lép-
het a játékos.
Egy mezőt
m u s z á j
m o z o g n i .
Egy mező-
nek számít az
úszó piacon



két kis sziget közti vízfelület, tehát ezekre fognak lépkedni a játékosok, és egy ilyen mezőn csak egy játékos állhat (viszont nem akadályozza az áthaladást). Ezzel ellentétben amikor a királyi bárka mozgatására kerül sor, az kereszteződésről kereszteződésre mozog, minden oda vezető utat elzár, és mellette sem lehet áthaladni.

Amikor egy játékos bárkája megérkezik egy mezőre, ott a mező két oldalán lévő akcióhelyekkel léphet "interakcióba", és ahhoz képest, hogy mi az a hely, a következők történhetnek:





Bangkok – teljes nevén Krung Thep Mahanakhon Amon Rattanakosin Mahinthara Ayuthaya Mahadilok Phop Noppharat Ratchathani Burirom Udomratchaniwet Mahasathan Amon Piman Awatan Sathit Sakkathattiya Witsanukam Prasit – két fő része: a régi és az új város (lényegében a vasútvonal által elválasztva). A régi várost a Mae Nam Chao Phraya folyó öleli át. Ebben a városrészben vannak főleg a templomok és a piacok. A másik oldalon, a modern városrészben vannak a nagy bevásárlóközpontok, az üzleti élet toronyépületei, szállodák sokasága.

forrás: [link](#)

Viszont mire ez megtörténik, már valószínűleg eltelt egy-másfél óra, és sajnos a játékban nincs egy olyan pont, amikor “szintet lép” a játék, amikor felpörög és a záró szakaszba belép, helyette viszonylag repetitívek az egymást követő lépések, és a nyílt helyzet miatt az is nagyjából belőhető, hogy melyik játékosnak mik a céljai – például hogy melyik étterembe igyekszik mely árukkal.

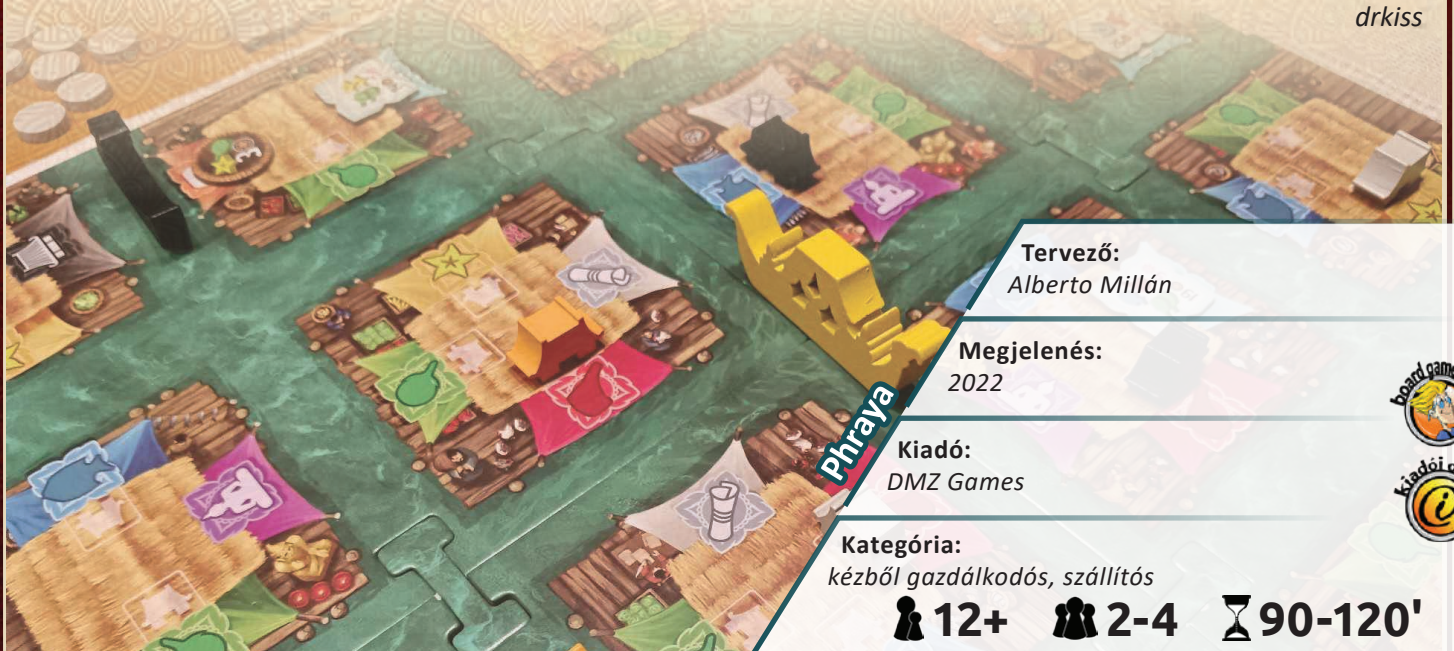
A játék végén a játékosok még gyorsan eladják összes megmaradt árujukat egy virtuális vevőnek az éppen aktuális áron, majd pontozunk. Öt pénzenként jár egy pont, a Buddha felajánlás sávokon oszloponként többséget pontozunk, soronként szorozzuk a korongokat a megadott értékkel, a királyi felajánlás sávokon többséget nézünk, illetve hármas szetteket. Az étteremlapkák és egyes kártyák is direktben adnak pontot, és végül minden stand típusban megnézzük a többséget, és azt is lepontozzuk. Talán nem kell kifejtetni, hogy ki nyer.

A játék kinézete pazar, így nem meglepő, ha a játékosok, főleg az ilyen eye candy-re fogékonyak, leveszik a polcról. Ráadásul egy kicsit csalóka is a tálalás, mert Menzeltől azt szoktuk meg, hogy általában összetett játékokat illusztrál – vagy legalábbis azokat illusztrált a múltban. Az összetettséggel itt sincs gond, a játék kétségtelenül nem az eseti játékosok és a családok számára készült, nagyon sok apró

részletre kell figyelni, ami megnehezíti a játszást. Még akár hosszabb távú stratégiát is lehet alkotni, főleg ami az éttermekbe szállítandó árukat illeti (előtte olcsósítunk, olcsón veszünk, leszállítunk stb.). Ami viszont egy kicsit elrontja a játékelményt, az a könnyen megjósolható lépéssorrend, és hogy elég lassan bontakozik ki a játék – pont annyi idő alatt, hogy már repetitívnek érezzük a folytonos kártyajátszást, bárkamozgatást és az akcióhelyek aktiválását. Ráadásul a kezdőkártyák többségén a nagykereskedő mozgatása szerepel, így az árak folyton változnak, ha kell, ha nem. Nekünk sokszor volt úgy, hogy meggyőződés nélkül, kényszerből változtattuk az árakat, hiszen ezt diktálta a kártyánk, de valójában teljesen jól ellettünk volna akkor is, ha az árak maradnak változatlanuk körökön át. A játék vége gyorsítható, ha valaki nagyon “rámegy” a korongjai lepakolására, viszont akkor nem nagyon fog tudni éttermekbe szállítani, márpedig azok nélkül a pontok nélkül nem nagyon lehet nyerni, csak a királyi bárka és a Buddha sávokon elért pontokkal. Összességében egy kellemes játék, ami viszonylag összetett, rendkívül szép és hangulatos, pazar asztalképet ad, de csak akkor érdemes elővenni, ha a társaságnak van legalább másfél-két órája, setup és szabálymagyarázat után.



drkiss



Tervező:
Alberto Millán

Megjelenés:
2022

Kiadó:
DMZ Games

Kategória:
kézből gazdálkodós, szállítós

12+

2-4

90-120'





12+



1-4



90-120'

Végtelen tél: Amerika őslakosai

A **VÉGTELEN TÉL** egy ideje a Kallaxom egyik polcára fagyva várja a sorát, de hogy nézett volna az ki, ha az év legmelegebb hónapjaiban jelenik meg róla a bemutató? Az amerikai kontinens őslakosaival ellentétben – akik törzsekbe verődve vándorolnak, hogy új területeket fedezzenek fel – ez a játék nem kíván új területeket meghódítani a társasjátékok piacán. Épp ellenkezőleg. Az utóbbi évek méltán népszerű munkáslehelyezős, majd később munkáslehelyezést és pakliépítést kombináló játéka sikerén felbuzdulva egy nagyon hasonló koncepcióval áll elő, és bár mechanikáit illetően nem sok újdonságot tartalmaz, megjelenésben rálicitál mindegyikre.

Miért nem hívják hosszú húsölésnek vagy ronda nagy télnek? Miért pont jégkorszak a neve?

Ki tudja, mikor jön legközelebb olyan társasjáték, ahol az óriás gyapjas mamuttal, a lajhárral és a kardfogú tigrissel jeges környezetben találkozhatunk, itt az idő hát, hogy alcímet kölcsönözhessek a nagy kedvenc Jégkorszakból. Egyébként a kőkori közösségek vándorlása, vadászata, eszközhasználat és kultúrája nemrég épp a **STONE AGE** jubileumi újradíszítésében kapott jeges kosztümöt. Ami az eredeti **STONE AGE**-ben a munkáslehelyezéssel még friss koncepciónak számított, az mostanra rengeteg játékban kapott különböző árnyalatokat, trükkös megfejtéseket. Aztán

2020-ban szinte egyszerre jelent meg az **ARNAK ELVESZETT ROMJAI** és a **DÚNE: IMPÉRIUM**, megteremtve az új divatot, miszerint a munkáslehelyezést remekül lehet kombinálni a pakliépítéssel. Több se kellett a **VÉGTELEN TÉL**nek, ezen a ponton felvette a fonalat, és meg sem állt addig, amíg egy giga dobozban szépen kidolgozott minikkel, fantasztikus inzerettel és rengeteg minőségi komponenssel meg nem toldotta az okos mechanikákat.

Tényleg nem vicceltek a szokásosnál kiterjedtebb dobozzal. Kipakolásakor hamar szembesülünk vele, hogy ha négyen akarunk játszani, és esetleg még egy pohár vizet is le akarunk tenni az asztalra (szigorúan jéggel, nem szalonnával) – persze tartva az ilyenkor megkövetelt távolságot bármilyen játékalatról – gondban leszünk, legalábbis a legnagyobb asztalunkra lesz szükség. Mindenki kap egy saját játékosablát, ami köré kártyákat is kell majd pakolni, emellett van egy nagy központi tábla, ami elsősorban az akcióhelyeket tartalmazza, a tábla alatt egy halom kártya kipakolva – törzs és kultúra kártyák, ezen kívül egy kiterjedt térkép, ahol a törzsek terjeszkedhetnek táborokat és falvakat alapítva, egy bálványtábla, ahol egyengethetjük a kapcsolatunkat a túlvilággal, de van itt még vadászmező, ahová a törzs legügyesebb vadászai folyamatosan járnak majd élelemért, és még egy megalittábla is, ahová emlékműveket emelve a törzs kulturális lenyomatát hagyja hátra az utókornak.



Kőbaltát, kardfogú prémet fel!

Ugorjunk is bele, hogyan működik a játék. Egy parti négy nagy fordulóból áll, amik között napfogyatkozás fázisok zajlanak. Egy fordulóban mindenkinek három köre van. A játékosok a körükben egy munkást kihelyeznek a négy akcióhely egyikére, és végrehajtják az ott található lehetőségek közül azokat, amiket szeretnének. Tulajdonképpen minden akcióhely egy oszlopba rendezett csomagajánlat, ahol nem csak egy dolgot csinálhatunk, hanem 2-3 akciót egymás után. Mindegyik lokáció felső sorában olyan akciók szerepelnek, amiket bizonyos költségek ellenében akárhányszor végrehajthatunk. Ezután (a táblán egy sorral alatta, ami a végrehajtás kötelező sorrendjére utal) egy következő lehetőség van, ami viszont csak egyszer hajtható végre. Ezután a helyek legalsó részére kerül a munkás, ahol az elsőként ide lépőnek még valamilyen bónusz is jár. Később is lehet ebbe az oszlopba jönni, csak a legalsó bónusztól esik el a játékos.



Nyersanyag menedzsment felsőfokon

Jöjjön a lényeg, az akcióhelyek. Az első oszlop a beavatás helyszíne. Itt munkaerőért és eszközért cserébe különböző új törzstagokat toborzhatunk, de ételért is csábíthatunk magunkhoz új tagot, valamint el is temethetünk egy nem kívánatos munkaerőt – ez ám a hatékony vérfriessítés. Bónuszként az először itt landoló egy extra temetést kap (ez morbid módon tényleg értékes a törzs számára) és egy tolást a bálványtáblán. Ezen a táblán egyébként két sáv is van, mindkettőn azonnali bónuszok és játék végi pontok szerezhetők, ha elég becsületesen haladunk velük. A második a fejlődés akcióhely. Itt vehetünk új kultúrakártyákat az [EVERDELL](#)hez hasonló, 8 kártyából álló közös készletből. Ételért és eszközért cserébe pedig egy szent kő lapkát is szerezhetünk, ami majd a napfogyatkozás fázisokban fog pontozni különböző helyzeteket (elfoglalt területek, leölt állatok száma stb.). A harmadik a népvándorlás. Itt van lehetőség a térképre új táborokat felhúzni vagy a meglévő táborokat mozgatni. Továbbá lehetőségünk van három szomszédos hexa metszéspontjára a táborainkat visszavéve falut alapítani, amivel komoly befolyásra teszünk szert az adott térségben. Minden hexa valamilyen bónuszt ad a napfogyatkozás során, ha mi rendelkezünk rajta a legnagyobb befolyással. Egy tábor 1, míg egy falu 2 befolyást ér egy adott területen. Az utolsó akcióhely a vadászat. Itt megfelelő képzettség esetén elejtünk különböző kőkori állatokat, akiket elfogathatunk, ami jelentős pillanatnyi élelem és eszköz forrást jelent a törzsnek, de ha állva hagyjuk őket, a játék végén rengeteg győzelmi pontot jelenthetnek. Ez a rész mondjuk tematikusan eléggé inog, hacsak nem szívárog-tak ide valahogy az [ARK NOVA](#) természetvédelmi projekt



Mielőtt végigmegyünk a négy akcióhely adta lehetőségeken, pörgessük át picit a paklinkat. Minden játékos egy előre összeállított paklival kezd, amiből az első kör elején 5 lapot húz fel. Később minden forduló elején legalább 5, de bónuszokkal együtt akár 6-7 kártyát is húzhatunk a kezünkben maradt kártyák mellé. Kétféle kártyát

különböztetünk meg. A törzstagok munkaerőt biztosítanak, amire szükség lesz a legtöbb akció végrehajtásához, illetve általában rendelkeznek valamilyen napfogyatkozás fázishoz tartozó képességgel. A kultúra kártyák pedig valami extra lehetőséget adnak, velük tulajdonképpen extra akciókat hajthatunk végre bármely körünk elején. Érdekes, hogy minden újonnan megszerzett kártyát a kezünkbe veszünk, így már ugyanabban a fordulóban használhatjuk őket, egy későbbi körben. A fordulóban elhasznált lapok a dobópakliba mennek, amit természetesen visszakeverünk, mikor elfogy a húzópakli. Nincs pakliépítő játék lapok égetése nélkül, itt ezt tematikusan temetésnek hívjuk, ilyenkor egy haszontalannak ítélt törzstagunkat beáldozzuk, amivel természetesen javítjuk a paklink minőségét, ráadásul a végén még pontot is kapunk érte, ha eleget csináljuk.



kártyái, amik jutalmazták, hogy a törzs fáradtságos munkával elejtett egy rakás gyapjas orrszarvút, de nem használja fel őket húskért és csontjaikért, hanem a játék végén szabadon engedi őket. Áttekintve az akcióhelyeket, igazából mindenütt élelmet, eszközt és munkaerőt költünk (valamelyik törzstag kézművességben, valamilyen vadászatban erősebb), cserébe pedig valami olyan lehetőséget kapunk, amiből hosszú távon még több származik majd a fent említett erőforrásokból.

A forduló végi napfogyatkozás fázis további bevételeket jelent mindenkinek, nyersanyag és győzelmi pont képében egyaránt, illetve a játékosrend is ilyenkor változik. Négy forduló után a játék végén pontot érnek a nem elforgatott állatok, az eltemetett kártyák, a megmaradt nyersanyagok és minden törzs és kultúra kártya, amit a játék során gyűjtöttünk.



Az újrajátszhatóság nálam komoly kérdőjel, kicsit repetitívnek érzem a játék menetét, de nem játszottam vele annyit, hogy ez hosszú távon zavarjon, az pedig eléggé adja magát, hogy később jöhetnek kiegészítők. A gyors mamutokhoz hasonlóan most én is szőrösszívű leszek kicsit. Mivel ízig-vérig euróról van szó, sok szabály inkább funkcionális, kevésbé fontos a tematikusság (amivel persze semmi baj), emiatt ha már száraz kőkori eurót akarnék játszani, akkor az izgalmasabb döntéseket rejtő **PREHISTORY**-t keresném inkább. Ha viszont hasonló nehézségű munkáslehelyezőst, arra ott vannak a fent említett címek, különös tekintettel az **ARNAK**-ra, akitől a **VÉGTELEN TÉL** látványosan sokat kölcsönöz, de szerintem kevésbé elegáns megoldásai vannak. Így számomra azért nem lesz hosszú fagyos teleket túlélő példány, mert a konkurenciái felfalják. Ettől függetlenül sokaknak kedvenc lehet, mert okos dizájn, megjelenésében pedig párját ritkítja.

Ez a játék elég cool!

Mico és a groteszk, karikatursztikus karakter illusztrációi ma már brandnek számítanak, véleményem szerint itt (is) remekül működnek, segítenek elmerülni a játék világában. Minden kártya pazarul illusztrált, a táblák és egyéb komponensek jó minőségűek, és ha ez mind nem lenne elég, a különleges képességekkel rendelkező törzsfőnök munkásoknak részletgazdag miniket is szentelt a kiadó. Ezeknek köszönhetően viszont a játék ára is az egekben a kollégákhoz képest. Szerintem azok asztalán lesz tuti siker a **VÉGTELEN TÉL**, akik végtelenül odavannak a hangulatos munkáslehelyező játékokért, szerették az **ARNAK ELVESZETT ROMJAIT**, vagy akár a **STONE AGE**-t, esetleg a **NYUGATI KIRÁLYSÁG ÉPÍTŐMESTEREIT**, ahonnan még a grafikák is ismerősek lehetnek. Összetettségben talán mindegyikre rálicitál, de csak egy jeges lehetőséggel, így tökéletes következő szint lehet a komplex eurók felé.

bzskmrc



Tervező:
Stan Kordonskiy

Megjelenés:
2022

Kiadó:
Fantasia Games, Gémlub

Kategória:
munkáslehelyező, pakliépítő

12+ 1-4 90-120'



5+



1-8



15'

Zoo memória

Nagy az igazgató állatkertje, csak alacsony a kerítés. De sajnos annyira alacsony, hogy a kölykök megszöktek és szerteszét rohantak a környéken. Szerencsére párban be tudjuk gyűjteni őket, azonban nincs sok időnk, mivel az igazgató is elindult a nagy csinnadratta hallatán. Emlékezzünk, melyik kölyköt hol láttuk, és óvakodjunk az oroszlántól, mert az üvöltése megijeszti őket!

Ki ne szeretne állatkertbe járni és nézegetni az ott található különféle fajok kis és nagy verzióit. Ott talán csak a térképet kell memorizálni, hogy kit hol találunk, és jobb esetben nem kell zsiráfébik után kajtatnunk.

A ZOO MEMÓRIÁBAN persze az ellentettjét kell csinálnunk, szóval ne számítsunk túl sok újdonságra, csak egy igazán szépen kivitelezett memóriajátékra.



a figuráját az úton, majd fordítsuk vissza. Ordító oroszlán felfedése esetén az állatkölykök megijednek és összeviszsa szaladnak a mezőn, vagyis keverjük össze a lefordított lapkákat és dobjuk el a felfordított oroszlános lapkát.

Ha sikerül mind a 12 állatkölyköt visszajuttatni az állatkertbe, mielőtt az igazgató az állatkert kapujához érne, akkor nyerünk, máskülönben megkapjuk a legnagyobb dorgálást, ami egy igazgatótól kitelik.

Vadállatmentő központ

A játékhoz egy kifejezetten kompakt dobozt kapunk, amit az előkészület során teljesen ürítsünk ki és rakjuk mellé a játéktáblát úgy, hogy az út az állatkert bejáratához vezessen. Az igazgató figuráját tegyük a ház előtti első mezőre.

Az alapjáték 30 lapkáját fordítsuk képpel lefelé, keverjük meg és rendezzük őket a tábla elé.

A körünkben fel kell fordítanunk egy lapot; ha azon állatkölyök van, akkor fordíthatunk még egyet.

Amennyiben párt sikerül találni, tegyük mind a két lapkát a doboz megfelelő helyére. Ha egy másik kisállatot fordítunk fel, fordítsuk vissza mind a kettőt és jöhet a következő játékos.

Amikor olyan lapkát fordítunk fel, amin az igazgató képe látható, léptessük egy mezőt

TapiZoo

Ha ügyesen memorizáljuk a lapokat és sikerül elkerülni az oroszlánokat, akkor gyakran el fogjuk tudni kerülni a leszúrást. A ZOO MEMÓRIA egy vérbeli memóriajáték, minimális sallanggal, ami pont annyit tesz hozzá, hogy nevezhetjük már társasjátéknak.



Az alap lapkákon kívül még találunk a dobozban három kiegészítő lapkát, amikhez tartozó szabályt nem csomagolták a játékhoz, hanem letölthetjük a kiadó honlapjáról. Ez egy igazán furcsa döntés, de persze könnyen orvosolható.

Ezenkívül szerintem fontos megemlíteni, hogy a ZOO MEMÓRIA a 2014-ben megjelent ZOOMEMO című játék új kiadásának PÁSZTOHY PANKA illusztrációival. Talán legtöbben a Pitypang és Lili könyvek írójaként és illusztrátorként ismerhetik őt.

De visszatérve a játékra, a ZOO MEMÓRIA simán felférhet a kisgyerekesek polcára, mivel egy jó memóriajáték, és felnőttként sem fogjuk halálra unni magunkat, míg a gyerekek a kedves grafika és az ötletes doboz-tábla kombináció miatt könnyen bele tudják élni magukat a kapkodó állatgondozók bőrébe, akik még a főnök érkezése előtt rendet akarnak csapni az állatbarnában.

Đμηδες



KELLER & MAYER

Tervező:
Marleen van Hoornycck

Megjelenés:
2023

Kiadó:
Keller és Mayer

Kategória:
memória

5+ 1-8 15'





11+



2-5



50-70'

A rózsza varázsa

„Mondják kérem – szólalt meg Alice – , miért festik pirosra ezeket a fehér rózsákat? – Tetszik tudni, édes kisasszonyka, úgy történt, hogy nekünk ide piros rózsafát kellett volna ültetnünk. Tévedésből azonban fehérret ültettünk. Ha a Királynő megtudja ezt, leütteti valamennyiünk fejét.” – Alice Csodaországban

„Rózsa, rózsza, labdarózsa levele...” – népdal

A RÓZSA VARÁZSA játékban kertészeket alakítunk, akik Alice Csodaországában próbálnak a Szívek királynőjének kedvére tenni és olyan rózsakertet építeni, ami a királynő ízlésének megfelel. Ám a hölgy rendkívül szeszélyes, sokkal jobban izgatja az, milyen büntetést eszelhet ki kertészei számára, ha nem teljesítik a kívánságát, mintsem az, hogy milyen is lesz a rózsakert maga. Bizony a játékosoknak nagyon kell igyekezniük, mert a királynő nem titkoltan a fejükre pályázik.

Ebből már rögtön ki is derül, hogy kooperatív játékról van szó, a kertészek együtt dolgoznak ebben a mesés grafikájú játékban. Ám a külső ne tévesszen meg senkit! Hiába a kompakt méret és a mesészerű, varázslatos grafika, a kis doboz meglehetősen furfangos és agyafúrt játékot takar, amelyet viszonylag egyszerű szabályai ellenére sem könnyű játszani. Az előkészülettel gyorsan megvagyunk egyébként, a játéktáblára csak a pár kezdő rózsalapka kerül fel, a királynő, a kertészek és egy nyuszi figurája, valamint a kínálatot alkotó négy rózsza lapka a kerttáblára. A többi lapka a húzózsákban várja a sorsát.

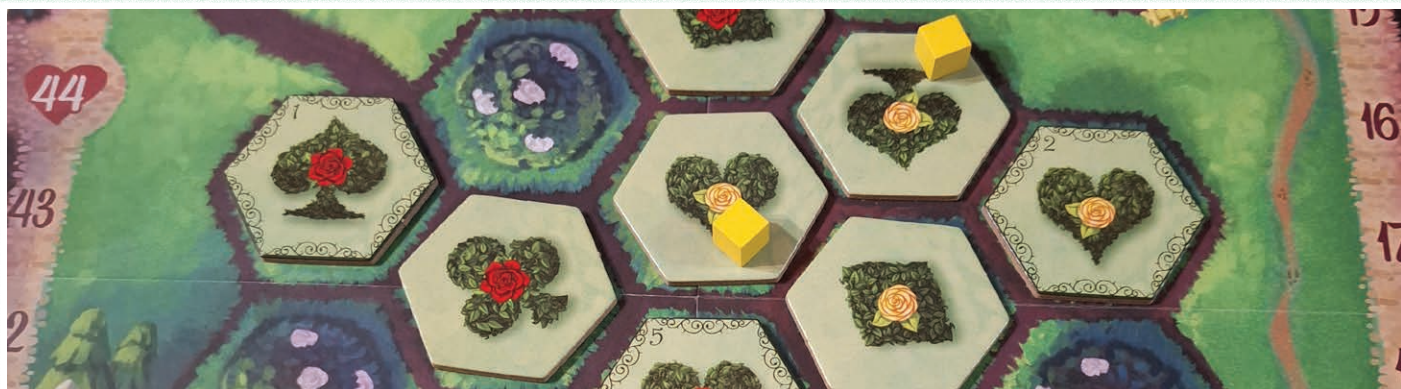


„Két szál pünkösdrózsa, kihajlott az útra...” – népdal

A lapkák két információt tartalmaznak. A rózsza színét, mely lehet lila, sárga, piros és rózsaszín, illetve egy formát, amelyet a franciakártyákról is ismerhetünk: kör, treff, pikk vagy káró. Minden játékos húz egy szeszélykártyát, amelyet titokban tart a többiek előtt. A kártya bonyolultsága lehet könnyű, közepes vagy nehéz. Értelemszerűen minél nehezebb, annál több pontot fog érni. Érdemes valakinek könnyű kártyát is húznia, hogy a tippelési szakaszban biztosabban tudjunk valakiére tippelni, de maximum egy játékos tarthat a kezében könnyű kártyát. Ezekon a lapokon két szín vagy két forma, esetleg egy szín és egy forma látható, mely célokat úgy próbáljuk elérni, hogy lapkákat helyezünk a táblára.



Minden játékos a saját körében elvesz a kínálatból egy lapkát, amit a táblán bárhova lehet. Arra törekszik, hogy a kártyáján szereplő kapcsolódást a többiek számára minél egyértelműbben létrehozza. Ha letette a lapkát, játékos jelölőiből annyit rak fel a letett lapkára, ahányszor a lapján szereplő kapcsolódást ezzel a lehelyezéssel létre tudta hozni. Ha például a kártyáján az szerepel, hogy piros rózsza mellette körrel, akkor célszerű vagy egy piros rózsát, vagy egy kört tartalmazó lapkát felvennie és lehelyeznie olyan helyre, ahol az érintett kapcsolódás létrejön.



Ilyenkor a többiek is ellenőrzik a saját szeszélykártyájukat, és ha az érintett lehelyezéssel nekik is megvalósul a céljuk, feltesznek ugyanerre a lapkára annyi saját jelölőt, ahány kapcsolat kialakult. Igen, így leírva tényleg bonyolultnak hangzik, játszva azonban egy-két játék után rá lehet érezni; ám nekem az volt a tapasztalatom, hogy valaki vagy nagyon gyorsan megértette, vagy egyáltalán nem sikerült neki, még a játék végére sem. Logika és absztrakt gondolkodás nem árt ehhez a játékhoz, pedig még most jön a nehezebb része.

inkább az motiválja, hogy végre leütsesse a fejünket. Baj akkor van, ha a tippünk nem volt helyes, mi ilyenkor ugyanis nem lépünk, a királynő viszont az aktuális sebességének a dupláját, azaz akár tízet is. Egy rossz döntés pedig véget is vethet a játéknak; mert ha hamarabb utolér bennünket, mielőtt az utolsó lapkát is felhelyeznének a táblára, azonnal a fejünket veszi és elveszítjük a játékot. Ez igen könnyen megeshet még az alapjátékban is, pedig a doboz tartalmaz egy haladó változatot, ami még ennél is nehezebb.

„Ha én rózsza volnék, nem csak egyszer nyílnék...” – népdal

Amikor megtörtént a lapka beépítése és a jelölők felhelyezése, a játékosok közösen megbeszélnek, hogy kinek a célkártyájára fognak tippelni. Akiét választják, ő természetesen nem segíthet a tippelésben, de nem muszáj az aktív játékosét választani. A célszerűség inkább azt diktálja, hogy arra a lapra tippeljünk, amit a legnagyobb bizonyossággal meg tudunk mondani, azaz ki tudunk következtetni, számolni a lehelyezett jelölők segítségével. És bizony ez nehéz, mert nagyon sok mindent kell figyelembe venni, végiggondolni, melyhez kapunk jegyzetmappákat is, hogy megkönnyítsük a gondolkodást és az emlékezést. Ám ez akkor is jó kis fejtörő, dedukció a javából. Itt érezhető igazán a játék nehézsége, nem véletlen a 11+ jelölés a dobozon. A tippelési szakasz sajnos nem hagyható ki, így van, hogy kockáztatnunk kell, ha nem tudjuk biztosan az egyik lapon szereplő célt sem.

Ha sikerrel tippeltünk, a kertészek bábuja lelépheti a kártyán szereplő pontszámot, mely annál több, minél nehezebb volt a cél. A királynő kicsivel távolabbról követi a kertészeit, ha eltaláltuk, csak egyet, kettőt, hármat, négyet vagy ötöt lép, attól függően, hányszor értük utol a pontozótáblán a nyuszt és hányszor építettük magasabbra a királynő szoknyáját. Ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy a játék előrehaladtával öfelsege egyre türelmetlenebb lesz, gyorsul a mozgása, minden lépéssel közelebb és közelebb kerül hozzánk, egyre

Nincsen rózsza tövis nélkül, avagy a személyes véleményem

Kicsit nehezen alkotok véleményt erről a játékról, mert talán a személyes véleményem nem igazán esik egybe a többség véleményével. Azt kell mondjam, hogy ez egy rétegjáték, mely nagyon becsapós amiatt, hogy meseszerű köntösbe csomagolták, és talán sokaknak csalódást is okoz, ha úgy veszik le a polcra, hogy nem néztek utána vásárlás előtt. Ez egy vérbeli dedukciós játék, azok közül is a nehezebb fajta. Aki szereti a dedukciós játékokat és a játék közbeni folyamatos agyalást, gondolkodást, az jó eséllyel szeretni fogja ezt a játékot,

ahogy jómagam is nagyon hamar megkedveltem, még egy-két klubtagunkkal egyetemben. Volt viszont olyan is közöttünk, aki egyáltalán nem értette, vagy olyan kritikát fogalmazott meg, hogy sokszor nem vagyunk biztosak a kártyákban, ezért túl sokat tippelünk és veszítünk. Ez azt gondolom megfelelő nehézségű kártyák húzásával és jó lehelyezéssel viszonylag jól kiküszöbölhető, én ezt nem éreztem benne problémának. Körülbelül fele-fele arányban nyertünk és veszítettünk, szóval a játék nehézsége is jól van beállítva szerintem





Gyors a játékmenet, egyszerűek a szabályok, alapvetően hosszabb gondolkodás mellett is egészen rövid játékidővel bír akkor is, ha végigjátsszuk. Persze fejünket veszítve még hamarabb véget ér; de olyankor ott motoszkál bennünk, hogy próbáljuk meg újra. Szerintem érdemes! Ha szeretitek a dedukciós játékokat, nem nyúltok vele mellé; szép, könnyen szállítható, jól felépített.

De abban is biztos vagyok, hogy nem lesz mindenki kedvence, és természetesen nem is kell, hogy az legyen. Aki viszont megszerette, sokszor fogja levenni a polcra, mert az újrajátszhatósága szinte végtelen, és mindig egyedi, különleges élményt ad.

nemes

Ha nem tudjátok, szeretitek-e, vagy nem próbáltatok közülük nehezebbeket, akkor vásárlás előtt érdemes kipróbálnotok valahol. Egy próbát biztosan megér mindenkinek szerintem, és közülük lesznek olyanok, akik nagyon hamar meg is kedvelik, ahogy én.

Tervező:
Ben Goldman

Megjelenés:
2022, 2023

Kiadó:
NorthStar Game Studio, Reflexshop

Kategória:
kooperatív, dedukciós

11+ **2-5** **50-70'**

REFLEXSHOP

A Rózsá Varázsa



12+



1



20-40'

Dustrunner

Játszottatok már valaha igazi kézműves társasjátékkal? Nem, nem házilag előállított, tesztelési célú prototípusokra gondoltok, hanem olyanokra, amiket például a THE GAME CRAFTER nevű portálon lehet beszerezni. Egy alkalmi árcikcióban megrendeltük onnan az év egyik különösen sokat dicsért, szülőbőn játszható, a farzsebben is elférő fillerjét. A *DUSTRUNNER*ben olyat tepertünk a sivatagban, hogy abba Mad Max is belesárgulna.

Létezik a társasjátékos világnak egy különös portálja az interneten – no jó, több ilyen is létezik, de én most az imént említett, online kiadói platformra gondoltok, szigorúan reklámmentesen persze. Az e mögött álló vállalat

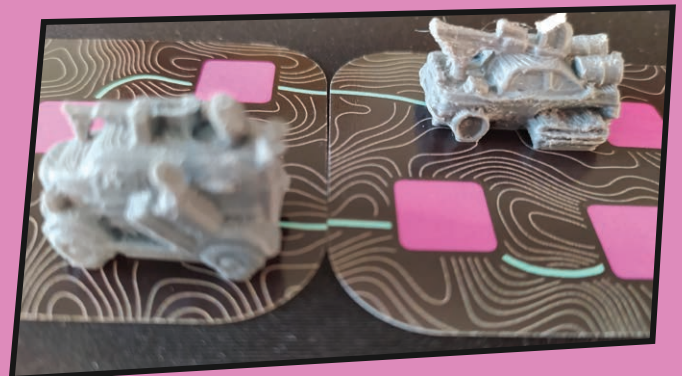
Robogás a nyárba

Időről időre bizonyára mindenkit hatalmába kerít a vágy arra, hogy bepattanjon radiál gumikkal szerelt, fedélzeti gépágyúval ellátott sufnituning benzinalójába, hogy aztán tövig nyomva a gázt átszáguldjon az atomháború utáni kietlen pusztaságon, s ha már így alakult, akkor afféle posztapokaliptikus Szállítóként juttasson célba egy titkos tervrajzot. Hogy nem? Akkor a *DUSTRUNNER*rel való játék után biztosan előfordul majd időnként.

A történet szerint a játékos feladata ugyanis a fentebb vázoltakból áll, ami persze nem olyan egyszerű, hiszen a sivatagban fosztogatók nehezítik a dolgát. A játékosnak nem elég az életére vigyáznia, hanem arra is ügyelnie kell, hogy mindig legyen lőszere az útonálló kiiktatásához. S az sem árt, ha a csoda-interceptorában (innen is üdvözlünk minden KJK Az országút fantomja lapozgatóskönyv-rajongót) elég benzin marad az előrehaladáshoz. A pusztaságban vezetve sosem tudhatja, hová veti a sors. Egy dugikészlettel rendelkező benzinkút lesz a következő állomás?



azt ígéri, hogy internetes megoldásai segítségével bárki kiadhatja és értékesítheti a portálon a játékát, és nem csak otthon nyomtatható változatban, hanem fizikai példányokként is. Több százezer felhasználó regisztrált a platformjukon, illetve 8000-nél is több játék található virtuális és fizikai raktárunkban. Ezek közül mi *JASON GLOVER* posztapokaliptikus témájú *DUSTRUNNER*jét próbáltuk ki, amit a tervező saját független cége, a *GREY GNOME GAMES* jelentetett meg a portálon keresztül. *GLOVER* nem kezdő a szakmában: több, mint 50 játékot jegyez tervezőként, illetve grafikusként. S bár ezek többsége nálunk nemigen ismert, illetve főként kis dobozos vagy egyenesen szólójáték, érthető, hogy a korábbi *TIN HELM* sikere után miért várták sokan az annak mechanikáját variáló, idej, egyedül játszható húzójátékát.



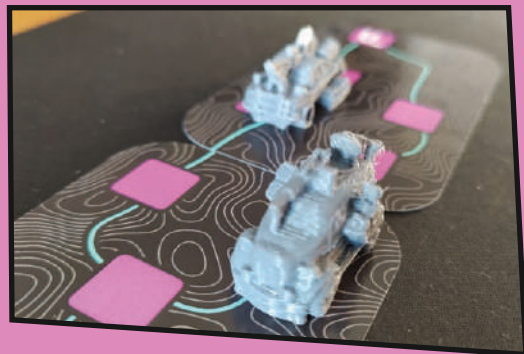


Vagy egy homokfereg útjában kell áthaladnia? Egy egyszerű, de ügyes mechanikának köszönhetően ez minden játékkalommal véletlenszerű sorozatban dől el, így az újrajátszhatóság akkor is garantált, ha a benzingözös offroadozás doboza elfér a tenyerünkben.

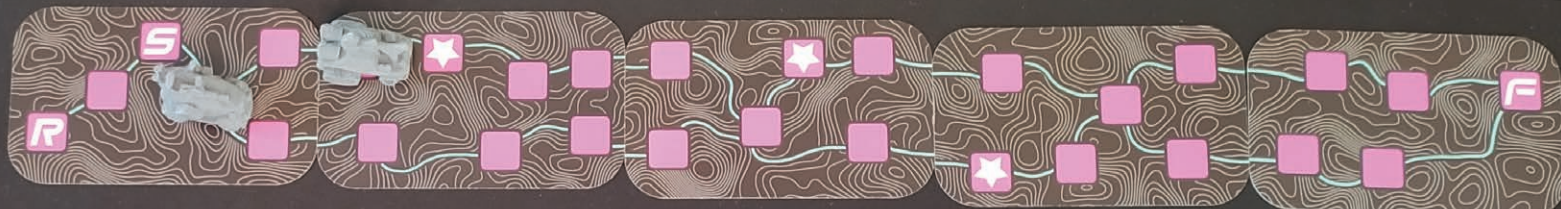


A játék fémdobozában néhány pakli, vagyis inkább néhány csoport kártya van, ezekkel, öt kockajelölővel, két dobókockával, no és a két apró, de igen menő műanyag autófigurával kell abszolválni a száguldozást asztalunkon. Az anyagminőségre nem lehet panasz, a sötét hátterű kártyák grafikájából pedig koszos, foszlófélben lévő, és veszélyes világ hangulata árad. Emlékszik még valaki a CGA monitorok és az arra optimalizált grafikák világára? A *DUSTRUNNER* arculata – mint a *TIN HELMÉ* – tudatosan ezt idézi meg.

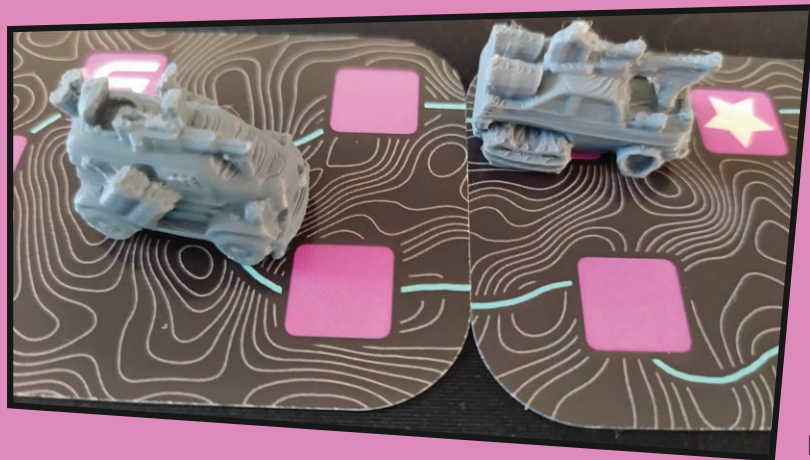
Öt kártyából kell kirakni útvonalunkat, melyből az első és utolsó a kezdő- és a végkártya, ám mindegyik lapon több



állomás található, a középső három kártyát pedig véletlenszerűen tesszük le. Kapunk egy marék kártyát járgányunk tuningolásához is, ezekből kettőt kapunk a játék elején. Autónk három, kétoldalas kártyából áll, ezeket az oldalakat tetszőlegesen variálhatjuk. Így játszhatunk például úgy, hogy autónk gépágyúja nagyobb sebzési bónusszal bír, cserébe kevesebb üzemanyaggal indulunk, vagy épp az életerőnk kevesebb más előnyért cserébe. Megkeverjük a felfedezés kártyákat, valamint a csatáknál használatos paklit, és a járgányunk csillagainak száma alapján beállítjuk a kezdő győzelmi pontjainkat – a győzelmi pontok is használhatók erőforrásként. Majd indulhat is a döntés a porban.



Igen ám, csakhogy legerősebb ellenfelünk két mezővel mögöttünk indulva ered a nyomunkba, és ha beér, elvesztjük a játékot, ahogy akkor is, ha életerőnk nullára csökken. Nyerni csak akkor tudunk, ha autónkkal eljutunk a célig.



Sivatagi show

A *DUSTRUNNER* posztapokaliptikus témáján túl egy könnyen tanulható, erőforrás-menedzsment, illetve úgynevezett „push your luck”, azaz „tedd próbára a szerencséd!” mechanikájú, szórakoztató, negyed óra alatt lejátszható játék. Tökéletes közigazgatási ügyintézés során, valamint orvosi rendelőben kivitelezett várakozáshoz, továbbá minden olyan egyéb helyszínen, ahol rendelkezésre áll egy nagyjából 40×40 centiméteres szélvédett felület a kipakoláshoz. Különös módon a szerencsefaktorot nem a két dobókocka táján kell keresni, mert azok csak a játékos autóját támadó fosztogatók életerejének követésére szolgálnak. A véletlenszerűséget az adja, hogy a játékos a 12 felfedezéskártyából mindig kettőt húz fel. A kártyák között vannak támadókártyák, lőszert vagy üzemanyagot adó helyszínek, vagy lehet homokféreg, amely három életerőt vesz el a játékostól – és hát van még problémamentes haladást biztosító útvonalkártya is közöttük, ha nem is túl sok. Ám a játékosnak az első felfordítása után döntenie kell, hogy azt hajtja végre és a másikat megtekintés nélkül a dobópaklira teszi, vagy inkább a második kártyát kockáztatja meg, amelynek felfedése után viszont azt mindenképp végre kell hajtania. A dolgok ekkor kezdenek bonyolódni.

Ha sima helyszínekártyát húz fel a játékos, nincs más teendője, mint követni az azon szereplő utasításokat. Ha viszont fosztogatókártya kerül a kezébe, csatáznia kell. A legrizikósabb ilyenkor választani a második kártyát, mert ha az (vagy az is) fosztogató, akkor automatikusan a kártya második oszlopában szereplő kockaérték lesz a támadó alapértelmezett életereje. Ez pedig mindig magasabb, mint az első oszlop értéke, vagyis a támadót nehezebb legyőzni.

A csatához a „resolution deck”-nek nevezett, de funkcióját tekintve csatapaklit használjuk. Harcnál az első felcsoptott kártyán szereplő kockaikon megmutatja, mennyivel nő a támadó úgymond végleges életereje, és az alatta

látható ikon eldönti azt is, ki támad először. Ha a bandita, akkor a kártyáján csillaggal jelzett számú csatakártyát csapjuk fel a nevében és a koponyák száma szerinti sebzést szenvedjük el. Ha mi támadunk, akkor legfeljebb 4 töltenyt lőhetünk ki az ellenfélre, mindegyikért egy-egy csatakártyát kell felhúzni. Az azokon szereplő koponyák számát össze kell adni (plusz autónk fegyverbónusza vagy esetleges módosítóinak hatása), és ha a szám egyenlő vagy nagyobb, mint az ellenfél életereje, sikeresen kilőttük alóla a verdáját. Ekkor kapjuk meg jutalmunkat – lőszer, életerő, módosító, üzemanyag – a csatakártyán jelzett ikon szerint. Ha pedig annak holdat idéző ikonja egyezik a támadó kártyáján lévő holdikkal, annak bónuszát is bezsebeljük. Vigyázat: a csatakártya a harc végén azt is megmutatja, hogy a bennünket követő „szuperellenfél” (a másik modell reprezentálja) hány mezőt lép előre. Ha utolér, veszítettünk.

Homokszemekként peregnek a győzelmi pontok

Látható, hogy a *DUSTRUNNER*ben folyamatosan a más játékokból is ismert „mindig minden erőforrásból kevés van” érzéssel kell előrehaladást elérnünk. S bár a 12 felfedezéskártya és a 10 csatakártya nem tűnik valami soknak az újrjátszhatóság szempontjából, a fenti mechanikának köszönhetően sosem tudhatjuk, pontosan mi vár ránk az újabb sivatagi kalandon. Ha a felfedezéspakli kiürült, eggyel csökken üzemanyagunk mennyisége, ám ha áthaladunk a terepen csillaggal jelzett állomásokon – afféle szakaszhatárokon –, három győzelmi pontot kapunk. További érdekes megoldást jelent, hogy – mint imént utaltam rá – a győzelmi pontok is használhatók játék közben erőforrásként, azaz néhány beáldozásáért például ignorálhatjuk ellenfelünket vagy az általa okozott sebzéseket. Ha a játékos eljut kocsijával a célmezőre, elért győzelmi pontjait a megadott pontsávokkal vetheti össze, megtudva, hogyan sikerült navigálnia a véletlenszerű hatások között.





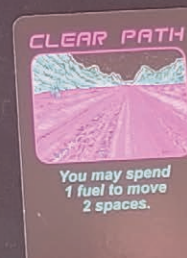
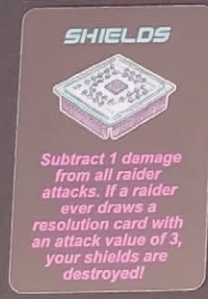
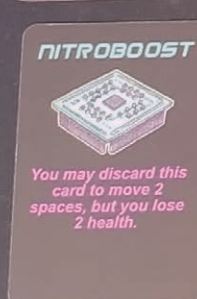
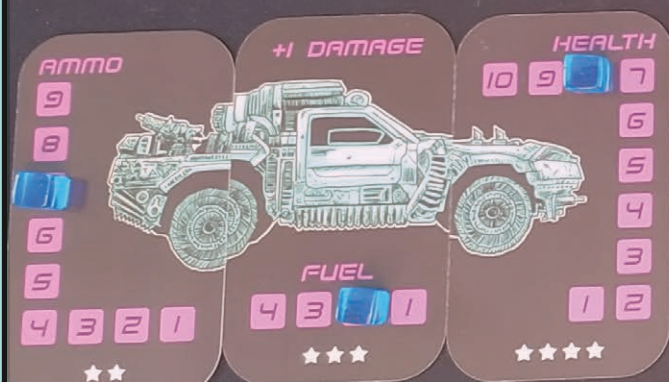
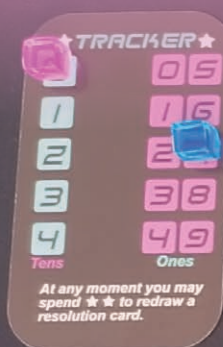
de a magasabb pontszámok behúzása már komoly fejlődést igényelhet. Erőforrás kezelése és az előrehaladást megjelenítő mechanika engem a nemrég a *JEM*-ben is bemutatott *JUDGE DREDD* című játékra emlékeztet. Bár abban több döntési lehetőséggel találkozunk, de legalább a *DUSTRUNNER*-ben nem érezni azt, mint a *DREDD*-ben, hogy a cél valójában az volt, hogy a játékos is olyan nyomorultul és rútul érezze magát, mint a világ, amelyben kalandozik.

A *DUSTRUNNER* 2023 egyik „kéműves”, egyfős asztali fillere, szórakoztató kis nikotintapasz lett két *LACERDA* közé; akik nem vetik meg a szólóban megvalósított 15-20 perces eszképzimust, azoknak bátran ajánlom. S mint minden egyfős játéknál, úgy itt sincs akadálya annak, hogy valakit magunk mellé ültessünk mitfárer pilótának, és közös erőfeszítéssel juttassuk célba a titkos tervrajzot (a kártyákon minimális angol nyelvű szöveg van).



A témája ellenére a *DUSTRUNNER* nem különösebben szigorú játék, nem bünteti túlzóan a játékost, a mögöttünk haladó szuperellenfél elfogó is inkább azért kell, hogy egyrészt idegállapotba... dehogysis, azért, hogy hangulatba kerüljünk, másrészt azért, hogy az ember ösztökélve legyen a folyamatos előrehaladásra szűkös erőforrásai ellenére is. Közepes eredményt elérni viszonylag egyszerűen lehet (de az is normális, ha valaki félúton elbukja a játékot),

Shepard



Tervező:
Jason Glover

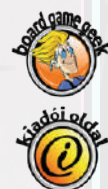
Megjelenés:
2023

Kiadó:
Grey Gnome Games

Kategória:
erőforrásgazdálkodós, szerencsekísértős

12+ 1 20-40'

Dustrunner





6+



1-4



45-60'

Coraquest

Hódonyfalva csak rátok vár! A zöld dombok és hűvös vízű folyók között fekvő kis település lakói boldogok és a hősi tettek sem állnak messze tőlük. Erre több ízben is szükségük van, mivel a gonosz varázsló Ebenézer Hódony ősi uralkodásának nyomai még megtalálhatóak a környéken. Ott a sötét Hódony erdő, a hátborzongató Hódony hegy és a dohos Hódony kazamata. Továbbá itt ólálkodnak a volt csatlósai is, akik ha lehet, nehezítik Csiribácsi – a helyi varázsló – mindennapjait, ha nem lenne elég neki a két segédgnómjának ügyetlenkedése.

2020 egy unalmas délutánjának végeredményeképpen álmodta meg CORA és apja, DAN a CORAQUEST első változatát, amiben egy klasszikus típust, a dungeon crawlert – vagyis kazamata felderítősdit – gondolták újra gyerekebb jelmezben. Hódító útjára a Kickstarteren indult, ahol meglehetősen nagy – több mint tízszeres – bevételt tudtak összekalapozni a támogatóktól. Most már van külön Facebook csoport és egy folyamatosan frissülő weboldal, amin karakterkészítő is található, ha szeretnénk saját magunk által kreált szörnyekkel vagy hősökkel játszani.

De mégis, milyen maga a játék?! Tud-e többet nyújtani, mint egy CLANK, egy ODALENT vagy egy HOMÁLYRÉV? Nézzük meg a szabályokat és hamarosan kiderül...

Kábulatba ejtő nap a kazamatában

A játék egy elég kompakt dobozban érkezik, aminek súlya komoly beltartalomról árulkodik. Találunk benne hős-, ellenség-, kazamata- és kincskártyákat, életerőtárcsákat, jelölőket és kockákat.

Előkészületként válasszunk 4 hőst, akiket irányítani fogunk, se többet, se kevesebbet, mindegy hogy hányan játszunk. Vegyük magunkhoz a figuráikat, a hőskártyájukat és a kezdőfelszerelésüket. Válasszunk egy küldetést a kalandkönyvből, tegyük ki a kezdő kazamatakártyát és állítsuk össze úgy a kazamatapaklit, hogy megkeverjük, négy egyenlő részre osztjuk és minden részhez hozzákeverünk egy kaland kazamatakártyát, olyan sorrendben, ahogy az adott kaland írja. Rakjuk sorrendbe ezeket a részeket, majd pakoljuk ki a kalandban meghatározott ellenségeket is az asztalra.

Minden kört a hősök fognak kezdeni az általunk meghatározott sorrendben. Hősünk ingyenesen húzhat egy kazamatakártyát, és letehetjük a figuránk melletti üres helyre, vagy használhatjuk egy eszközünket. Kazamatakártya felfedésekor, ha látunk rajta ellenségmezőt, akkor a szimbólumnak megfelelő ellenséget tegyük rá, ha pedig kaland kazamatakártyát rakunk le, akkor olvassuk el az ahhoz tartozó bejegyzést a kalandnál.



Az ingyenes akciókon kívül két teljes akciót hajthatunk végre, amelyek a következők lehetnek:

- » a karakterlapunkon meghatározott lépésszámnak megfelelő mezőt léphetünk (átlós mezők is szomszédosnak tekintendők);
- » kinyithatunk egy szomszédos mezőn lévő ládát, hogy húzhassunk egy kincskártyát;
- » eszközöket cserélhetünk két szomszédos mezőn álló hős között;
- » felébredhetünk egy elkábított szomszédos hőst;
- » megtámadhatunk egy ellenséget a fegyverünk hatótávolságán belül.

Ezeken kívül minden hősnak van egy különleges képessége, amit ingyenesen használhatunk, kivéve, ha más mond a szöveg. Amint használtuk a különleges képességünket, helyezük a jelzőnket a visszazámlálás-kártya felső részére, és addig nem használhatjuk újra, amíg az rajta van.



Térjünk vissza a támadásra, mivel ilyenkor kerülnek elő a kockák. Miután kiválasztottuk a célpontunkat, dobjunk annyi piros és fehér kockával, amennyi a karakterlapunkon és a használt fegyverünkön összesen található. Ha sikerült fröccsenésszimbólumot dobunk, akkor megsebeztek az ellenséget. Amennyiben egy ilyen ikont sem látunk a kockáinkon, fordítsuk meg a karakterlapunkat, mivel innentől elszánttá válik a hőszünk. Kapunk egy további kockát addig, amíg nem sikerül sebzést okoznunk ☑ ilyenkor fordítsuk vissza a kártyát.

Az ellenségek különböző életerő-mennyiséggel rendelkeznek. Ha csak megsebeztek, akkor tegyük a figurája alá sebzésseljelzőt, ha pedig már elég sebzést szenvedett el, akkor vegyük le a figuráját.

Amint minden hős végrehajtotta az összes akcióját, jön az ellenségfázis, amiben két akciót fog végrehajtani minden ellenség a páston. Ha mozogniuk kell, akkor a legközelebbi hős felé mozognak, ha pedig odaérnek, vagy már eleve mellette állnak, akkor támadnak. Dobunk a kártyájukon lévő kockákkal és az eredménytől függően életerőt vonunk le az adott hőstől.



A kör zárásaként jön a visszazámlálás fázis, amikor mozgatjuk a hőseink jelzőit eggyel lefelé a visszazámlálás-sávon, ha pedig a körben nem tettünk le kazamatakártyát, akkor a veszélyjelzőt is mozgassuk. Ha a veszélyjelző lekerül a legalsó sávról, pókok jelennek meg az összes mezőn, amin pókháló található.

Ha netán a körök során egy hőszünk odavész a kalandban, azonnal elveszítjük a játékot, míg a küldetés utolsó feladatának teljesítése esetén dicsőségben úszva hagyhatjuk el a kazamatát.

LiliLali, a kétfejű macska

Igen, minden kaland a Hódony kazamata sötét vermeiben fog játszódni, de mindig egyedi terepet fogunk létrehozni az asztalon. Persze a legfeljebb húsz kártyából álló pakli egy idő után talán önismétlővé válik, de a kalandok történetei el tudják vinni a fókuszot.

Sokaknak a történetek mellett a grafikai megjelenés is fontos, amiről inkább a bájos szó jutott eszembe először. Tudni kell, hogy az illusztrációkat nem CORA és DAN találta ki, hanem felszólították a következők gyermekeit, hogy rajzoljanak hőszöket és szörnyeket és küldjék el azokat nekik. Ezekből a rajzokból lettek később megalkotva a játékban található karakterek. Hogy ez jó vagy sem, azt mindenki döntse el maga, de szerintem ez ad egyfajta egyediséget a játéknak.



A képek mustrálásának élménye helyett térjünk rá a játékelményre. Senki se várjon hihetetlen újdonságokat a játéktól. Ez egy jó iparosmunka, ami magában hordozza a dungeon crawlerek összes velejáróját. A játékmenet repetitív – felfedezünk, gyakunk, tápolunk – és a szerencsefaktor is nagy. Persze itt nincsen annyira kihegyezve minden helyzet, és nem is mondanám nehéznek a döntéseket. A kincsesládákból beszerzett zsákmány valójában csak kis mértékben ad hozzá az alapfelszereléshez, a totál szerencsétlen dobás esetén pedig kapunk egy nagyobb esélyt a következő csapásra.

Amire szükségünk is lesz, mivel egy igazi kazamata mélyén mindig találkozunk egy Boss-szal – vagyis egy főellenséggel –, aki komolyabb életenergiákkal van megáldva. Így minden lezárás előtt megkapjuk a hőskölteménybe illő összecsapást.

A Bosshoz vezető út pedig egészen érdekes történeteket szül, mivel mindegyik Csiribácsi vagy annak két agyalágyult gnómja körül folyik. Óriáskígyót akarnak háziállatnak, foglyul ejti Csiribácsit egy másik gonosz varázsló,

hogy nyerni tudjon a kanálszépségsversenyen, vagy póktojást kell gyűjtenünk egy varázsitalhoz. A kreativitás csak úgy süt a kalandokból, de mégis mindig egy gigászi harc a végső feladat.

Én alapvetően szeretem a történetközpontú játékokat és a dungeon crawlereket. Fent is van a polcomon az [EGEREK ÉS VARÁZSLÓK](#), két [ZOMBICIDE](#) verzió, a [KALANDOK KÖZÉPFÖLDÉN](#) és a [PLÜSSMESÉK](#). De ezek egyike sem játszható kisgyerekekkel, ami nagyon fontossá vált a közelmúltban. Így a [CORAQUEST](#) is bekerült a gyűjteménybe.

Végezetül melegen tudom ajánlani azoknak, akik szeretik ezt a zsánert és van otthon kiskolás gyermek. Szuper lett a honosítás, látszik rajta, hogy a kiadó sok energiát beletett. Csak dumáljátok már meg [DANNEL](#), hogy legyen magyarul is a karaktercsináló.

Đmndεε



A&Z KIADÓ

Coraquest

Tervező:

Dan Hughes, Cora Hughes

Megjelenés:

2022, 2023

Kiadó:

Bright Eye Games, A&Z Kiadó

Kategória:

kooperatív, egyedi játékos képesség



6+



1-4



45-60'





We Didn't Playtest This at All

Amikor az ember arra gondol, hogy társasjáték, akkor szerintem sokan bele se gondolnak abba, hogy milyen háttér munka lehet egy-egy játék elkészülte mögött. Jómagam nem vagyok tervező, sőt feltehetőleg a közeljövőben nem is leszek, de úgy gondolom, hogy minden játék egy jó ötlettel indul. Utána lehet tervezni, szépíteni és persze folyamatosan tesztelni. Na, de milyen lehet egy olyan játék, aminek a neve is az, hogy egyáltalán nem teszteltük?

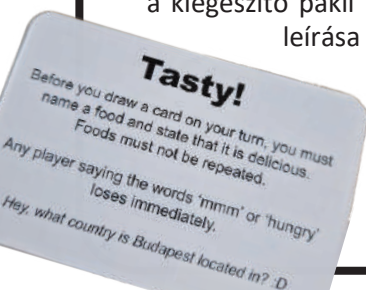
Nevetséges

Biztos sokan azt gondolják, hogy egy ilyen társas nem lehet jó. Sok múltbeli játék esetében bebizonyosodott, hogy csiszolni kell még a szabályokon, áramvonalasítás kell még. Nem véletlen, hogy sok játék esetében egy újragondolt második kiadás is érkezik, ilyen például a [Z CSODA](#) vagy a [TRÓNOK HARCA](#). Másik lehetőség mikor ráncfelvarrják a régi megjelenést és egybegyűrik egy korábbi kiegészítővel, mint például a [NOTTINGHAM BÍRÁJA](#). Ezekre az utólagos simításokra vajon a tesztelés elmaradása miatt volt szükség? Vagy lehet, a kor és a játékosok annyit változnak idővel, hogy alkalmazkodni kell és szinten kell tartani a játékot?

Randomőrület

Ennyi felvezetés után szívesen rátérnék a játékra. 2007-ben indult útjára és azóta számos változatot és kiegészítőt megélt már. 2012-ben kiegészítővel együtt újra kiadták, nekem a 2018-as „újragondolt” verzió van meg. Maga a leírás kétoldalas, de a második oldalon csak a kiegészítő pakli (igen, mert az is van a dobozban) leírása van, illetve a dobozban található pár üres kártyáról tesznek említést, és a készítő buzdítanak is, hogy mindenki alkosson saját kártyákat a játékhoz; annyit kell figyelembe venni, hogy viccesek legyenek.

A szabályokra nem is érdemes sok időt vesztegetni, hiszen a készítő se ezzel töltötték az idejüket. A játék célja, hogy nyerj; ha nem te nyertél, akkor vesztedél. Ha mindenki más veszett rajtad kívül, akkor nyertél. Keverd össze a csilaggal és az iránytűvel jelzett paklikat. A szabály úgy írja, hogy válassz egy kezdőjátékost a lehető legvéletlenebb módon, mindenki kap két kártyát és alakítsatok ki egy húzópaklit a maradék kártyákból. A káosz paklit az első pár alkalommal tegyétek félre. Mindenki a saját körében húz egy kártyát és egyet kijátszik. Mindig a kártya mondja meg az adott körben, hogy mi a szabály (kicsit mint a [RED7](#)-nél, hogy mit kell csinálni, de akié a kártya, ő tudja sokszor csak, hogy mi is a lényeg. Lehet olyan kártya, amivel véded magad, lehet olyan, amit magad elé játszol ki, és ha bizonyos számút összegyűjtesz, nyersz; de a legjobbak az azonnali választó kártyák, pl. mindenki háromra a kő / papír / olló kézjelei közül mutasson egyet. De csak aki felolvasta a kártyát, ő tudja, hogy mit is érdemes mutatni; van olyan, amikor mindenki kiesik, aki mást mutat, mint akié a kártya, van olyan, hogy aki egy



bizonyos jelet mutat, az esik ki, és így tovább. Akad olyan kártya, ami miatt valami hülyeséget kell mondanod, mikor újra rád kerül a sor, és ha ezt elrontod, azonnal kiestél. És még jó pár fajta lap van, de nem akarom mindet lelőni. A csillag hátlapú kártyák általában valami instant győzelmet biztosíthatnak, de az iránytűs lapok is simán győztessé tehetnek.

Ha már gyakorlottabbak a játékosok, akkor simán bevethetik a káosz paklit is, amiből a játék elején egyet (ha nagyon merész vagy, kettőt) fel kell fordítani és az az egész játékra érvényes lesz.

Káosz

Minőség: A doboz mérete kompakt, csak felkapod és bárhol mehet a játék. A kártyák jó minőségűek és a rajtuk lévő szövegek nagyon jók és viccesek.

Újrajátszhatóság: Jó pár kártya van a pakliban, és egy-egy körben csak pár kártya kerül elő, így jó darabig minden partyban lehet valami újdonság.

Játékélmény: Hatalmas nevetés. Ahogy kiolvasható a sorok közül, ebben a játékban ki lehet esni, de mivel maga a játék hossza kb. 5 perc, így szerintem ez simán elviselhető. Nincs semmi értelem és tervezhetőség a játékban, ez egy random örület és káosz. De ha elviseled, hogy ez csak egy pár perces anarchia, akkor hatalmas élményt adhat.

Személyes vélemény: Nagy kedvenc a játék, de ritkán kerül elő. Angol nyelvtudás elengedhetetlen és anélkül élvezhetetlen a játék. Ez egy kicsit hátrány is lehet, illetve ha van olyan, aki nem tudja elviselni, hogy nincs semmi ráhatása a körülményekre és nem tud úszni az árral, annak nem is ajánlom a játékot. Viszont ha el tudod engedni magad és szeretnél jókat nevetni, akkor maximálisan a te játékod lehet. Nem lehet egy egész estét erre alapozni, de levezetőként egy hosszú nap végén az egyik legjobb választás lehet.

Attila



Tervező:
Chris Cieslik

Megjelenés:
2007, 2012

Kiadó:
Asmadi Games

Kategória:
kézből gazdálkodós, játékos kiejtős

14+ **2-10** **1-5'**

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

A következő szám megjelenését január 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:



ÁSVÁNYOK

Az **Ásványok** egy rajongói készítésű modul a **Northgard: Ismeretlen földek** társasjátékhoz, amely otthon is kinyomtatható. A kiegészítő tartalmaz egy új típusú kis épületet, a **Bányát**, illetve egy új játékelemet, az **ásványokat**, melyeknek 3 fajtája van: **szikla**, **vas** és **rubin**.

ELŐKÉSZÜLETEK

Az A. lépés után, de még a B. lépés előtt: Tegyétek az összes Bányajelzőt az épületek közös készletébe. Ezután alkossatok közös készletet az ásványokból az erőforrások mellett az alábbi táblázat szerint:

Játékoszám	Szikla	Vas	Rubin
2	6 	4 	3 
3	9 	6 	5 
4	12 	8 	6 
5	15 	10 	8 

ÚJ KIS ÉPÜLET




Épület	Épülethely	Szükséges fa	Előnyök
	   <p>A Bányát CSAK lényodút tartalmazó területre lehet építeni.</p>		<p>Bánya: 3. fázis - dobj egy kockával (minden játékos külön) és szorozd be a kapott eredményt a bányáid számával. Ezután beválthatod a megszerzett ikonokat a közös készletben lévő ásványokra:</p> <p>  = </p> <p>  = </p> <p>  = </p>

ÁSVÁNYOK


A játékosok készletében lévő minden egyes ásványjelző beszámítható **két nyersanyag**nak (erőforrások beváltásakor és eldobásakor, vagy a játék végén hírnévpontra váltáskor). **A játékosok nem cserélhetnek erőforrásokat ásványokra.**

Fontos: A játékosok által elköltött ásványok kikerülnek a játékból, semmiképpen ne tegyétek vissza őket a közös készletbe! Az ásványok darabszáma korlátozott Northgard földjén!


SZIKLA

Az **Építés akció** használatával (függetlenül attól, hogy lehelyeztél-e új épületet vagy sem) fejleszthetsz **legfeljebb egy**, már meglévő épületet. Egy épület fejlesztéséhez 1  -t kell fizetned egy kis épületnél vagy 2  -t egy nagy épületnél - a befizetett  az épületre kerül, jelezve, hogy az épületet már fejlesztették.

Ha egy fejlesztett épületre bármilyen hatás vonatkozna, azt úgy kell végrehajtani, mintha **két normál épület** lenne az adott típusból.

Megjegyzés: Ha egy fejlesztett épületet eltávolítanak a játéktábláról, a rajta lévő  -k kikerülnek a játékból.

VAS

A harc 3. lépése során elkölthetsz 1  -at, hogy **két** harci kockával dobj (egy helyett), majd add össze az eredményeiket a harc 4. lépése során.

RUBIN

Az Akciók fázis során, amikor az **A. Kártyák kijátszása** akciót választod, a fő akció végrehajtása előtt vagy után tetszőleges számú  -t költhetsz el. Minden elköltött  után kiválaszthatsz **egy** kártyát a dobópakliból, hogy annyi  -et kapj, amennyi a kártya  értéke, majd helyezd ezt a kártyát a húzópakli tetejére.



Ez a fordítás a Gémklub kiadó, illetve a rajongói modul készítőjének engedélyével készült.

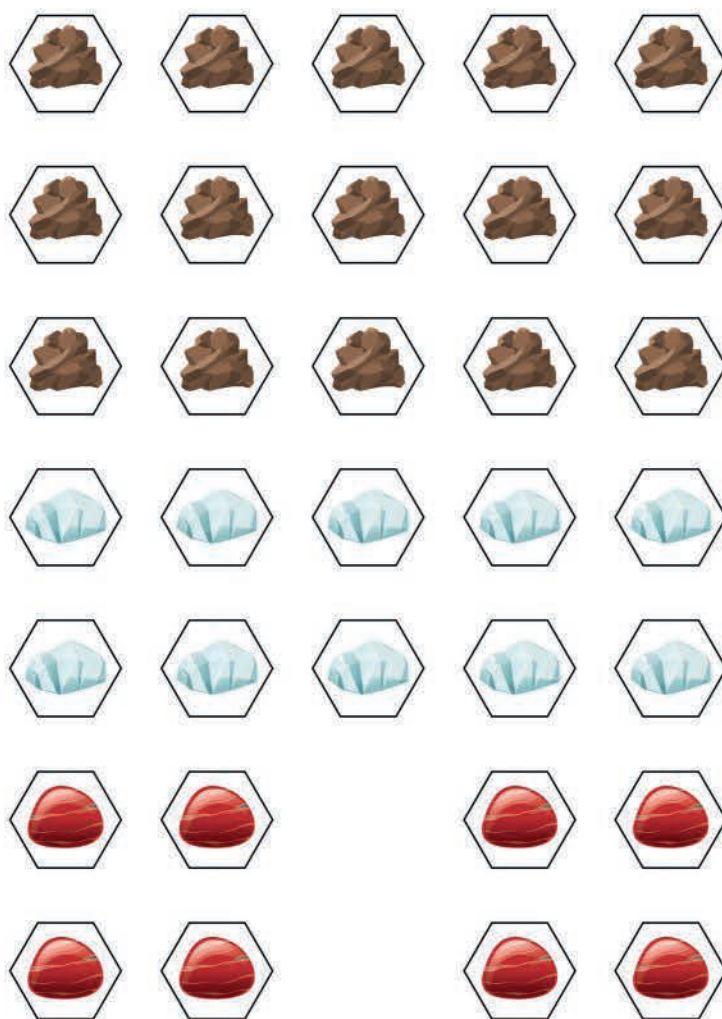
Minden jog fenntartva a Gémklub © és a Shiro Games © által.

A rajongói modult tervezte és szerkesztette: Maciej Niedźwiedź Drawing (BGG: Niedwiediew)

A magyar verziót fordította és szerkesztette: Bak Richárd

A magyar verzióban felhasznált képek szerzői: macrovector és brgfx (Freepik.com)

Javaslat: Nyomtasd ki az alábbi két oldalt egy 250-300 g-os A/4-es papír mindkét oldalára, majd vágd ki a lapon lévő játékelemeket a segédvonalak mentén.
A modul tartalma: 7 bányaajelző, 15 sziklajelző, 10 vasjelző, 8 rubinjelző



Javaslat: Nyomtasd ki az alábbi két oldalt egy 250-300 g-os A/4-es papír mindkét oldalára, majd vágd ki a lapon lévő játékelemeket a segédvonalak mentén.
A modul tartalma: 7 bányaajelző, 15 sziklajelző, 10 vasjelző, 8 rubinjelző

