

131.

JEM

Játékos
Emberek
Magazinja

2024. február

MOSAIC

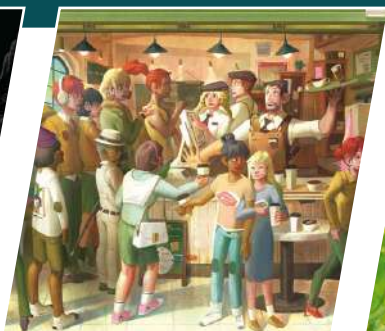
A CIVILIZÁCIÓ TÖRTÉNETE



Mosaic - A civilizáció története · Applejack · Kariba · Bohnanza 25. jubileumi kiadás
Rumini: A szétszakadt térkép · Kitchen Rush: Hozhatok desszertet? · Memorinth
Az erdő · Endeavor: Az ismeretlen vizek hódítói · Berobbanó cicák · Shit Happens
Crusaders: Thy will be done · Sárkányok · Meine ersten Spiele: Wir räumen auf



Cuvée



Coffee Rush



La Granja:
No Siesta



Memorinth



BG 2024

**2024-ben ismét BG12 az
A-gameshoppal.**

**Csapatok jelentkezését várjuk, hogy
12 óra alatt megalkossátok
2024 legjobb játékát!**

**Gyertek el 2024.02.17-én 9-21-ig a
KMO-ba és töltsünk együtt egy
Kreatív napot!**

**Részletek és jelentkezés az
A-gameshop facebook oldalán.**



A-GAMESHOP

kmo

Kedves Játékosok!

Viszonylag ritka, hogy egy játék a szó szoros értelmében ehető legyen, és nem is hiszem, hogy van rá példa, bár az [AZUL: CSOKOLÁDÉMŰHELY](#) esetében igazán lehetett volna annyira kreatív a kiadó, hogy valódi csokit rak a dobozba. ;) Sebaj! Maradnak akkor a témájukban az evésről és az ételekről, italokról szóló játékok, amik mostani magazinunk repertoárjának jó részét képezik.

Először is megtermeljük a szükséges élelmiszert valahol. Ez a hely lehet egy komoly gazdaság (*LA GRANJA: NO SIESTA*), ahol sokféle étel megterem, de lehet, hogy csak egy valamire specializálódunk. Lehet ez a babtermesztés (*BOHNAZZA 25. JUBILEUMI KIADÁS*) vagy gondozhatunk egy sokféle fajtával büszkélkedő almáskertet is akár (*APPLEJACK*). Ha a vágyott végeredmény a bor, akkor viszont szőlőültetvényekbe kell fektetnünk és kitanulni a borkészítés csínját-bínját (*CUVÉE*). Ne áruljátok el senkinek, de állítólag szőlőből is lehet...

Evés után jöhet az édesség (*KITCHEN RUSH: HOZHATOK DESSERTET?*). Utána pedig egy finom kávé, bár ahogy elnézzük ezt a rohanást és kapkodást, nem biztos, hogy hozzájutunk a fekete italunkhoz (*COFFEE RUSH*). És ezen a ponton bocsássatok meg, hogy feláldozzuk a jó modort a bevezető oltárán, mert még egy cikk idefér, bár csak érintőlegesen: eddig evésről beszéltünk, ne feledkezzünk meg viszont a végtermékről sem, amit több szinten is képvisel egy játék mostani lapszámunkban (*SHIT HAPPENS*).

Ez után az áporodott szagú befejezés után talán jobban tesszük, ha kiszellőztetünk. Fújjon a szél, fújja el az étel- és egyéb szagot, és fújja gaszra

a papírsárkányunkat (*SÁRKÁNYOK*). Menjünk ki a szabadba, vagy az erdőbe (*AZ ERDŐ*) – bár ott nem kizárt, hogy belebotlunk pár mesebeli figurába (*MEMORINTH*). Vagy menjünk ki a szavannára (*KARIBA*), esetleg a tengerhez – ahol ismét találkozhatunk mesehősökkel (*RUMINI: A SZÉTSZAKADT TÉRKÉP*).

Apropó, tenger! Ma szinte mindannyiunknak a nyaralást jelenti, de nem volt ez mindig így: évszázadokig a hódítással és a távolsági kereskedelemmel kapcsolta össze az ember. A most bemutatott játékokban civilizációkat építhetünk a Földközi-tenger partján (*MOSAIC – A CIVILIZÁCIÓ TÖRTÉNETE*), hajóra szállhatunk, hogy visszafoglaljuk a Szentföldet (*CRUSADERS*) vagy útnak indulhatunk gyarmatosítani (*ENDEAVOR: AZ ISMERETLEN VIZEK HÓDÍTÓI*). Bármilyen legyen az, összeütközések nélkül nem fogunk tudni célt érni (magazin mellékletünkben most a *MOSAIC*-hoz találjátok meg a Népek katonai képességei játékváriáns leírását).

Apropó, összeütközés! Ennyi nem elég, legyen inkább robbanás! És ha már robbanás, akkor cicák (*BEROBBANÓ CICÁK*). Ha pedig elült végre a por és a füst, és maradt a kupi, talán elkezdhetnénk végre rendet rakni (*MEINE ERSTEN SPIELE: WIR RÄUMEN AUF*).

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, Hellman Vivien és Kiss Zsófia

Olvasószerkesztők:

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

Korrektorok:

Andrics Mariann, Kiss Csaba, Kóczán Attila és Krantz Domokos

Jelen számunk cikkei írták:

Bak Richárd (Ricsi), Belevári Eszter (Besty), Eperjesi Gergely (Gergely), Juhász Péter (Shepard), Kiss Csaba (drkiss), Kóczán Attila (Attila), Nemes Mónika (nemes), Rigler László (Főnix), Szabó Máté (Dundee) és Varga Attila (maat)

Hírszerkesztő: Szabó Máté (Dundee)

A képanyagért köszönet a magazint támogató kiadóknak!

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

A képek a magazint készítő, a cikkírók és a kiadó tulajdonában vannak, vagy a [www.boardgamegeek.com](#)-ról származnak.

Elérhetőség:

jemmagazin@gmail.com

A kiadó neve: Társas Központ Egyesület

Székhelye: 1162 Budapest, Attila u. 133.

A kiadásért felelős személy neve: Hegedűs Csaba

A szerkesztésért felelős személy neve: Hegedűs Csaba

ISSN 2786-1546

Klubok! Kiadók! Figyelem!

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

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

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

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



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



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



Gyerekjátékok - Társasjátékok az óvodásoknak és kisiskolásoknak.



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



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



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

Tartalomjegyzék

- 5** MOSAIC - A CIVILIZÁCIÓ TÖRTÉNETE
- 10** APPLEJACK
- 13** KARIBA
- 15** BOHNNANZA 25. JUBILEUMI KIADÁS
- 18** CUVÉE
- 23** RUMINI: A SZÉTSZAKADT TÉRKÉP
- 25** KITCHEN RUSH: HOZHATOK DESSZERTET?
- 28** COFFEE RUSH
- 34** LA GRANJA: NO SIESTA
- 36** MEMORINTH
- 38** AZ ERDŐ
- 41** ENDEAVOR: AZ ISMERETLEN VIZEK HÓDÍTÓI
- 45** BEROBBANÓ CICÁK
- 47** SHIT HAPPENS
- 50** CRUSADERS: THY WILL BE DONE
- 54** SÁRKÁNYOK
- 57** MEINE ERSTEN SPIELE: WIR RÄUMEN AUF



12+

2-6

120'

Mosaic – A civilizáció története

A civilizációépítés zsánere a társasjátékok világában igen népszerűnek számít szerzői és játékos oldalon egyaránt. A *MOSAIC – A CIVILIZÁCIÓ TÖRTÉNETE* 2022 talán legnagyobb figyelmet kapó, jókora várakozással övezett próbálkozása a műfajban, amely 2023 végéig a *GÉMKLUB* jóvoltából magyar nyelvű változatban is elérhető. Ókori civilizációépítés két órában, épületekkel, nyersanyagokkal, rengeteg katonai egységgel, de direkt konfrontáció nélkül? A *MOSAIC* tanítani való ügyességgel egyensúlyoz a tematika és a jutalmazó, könnyen befogadható eurók közötti határvonalon, miközben a játékosok kezei alatt megépül a Colosseum, és a piramisok nyugalmát az alexandriai világlátótorony vigyázza.



Számos próbálkozás történt már arra, hogy a történelem évezredeit, a valós eseményeket nagyjából lekövetve vagy épp alternatív lezárási lehetőségekkel, a játékosok asztalára ültessék. A civilizációépítés zsánerében most *GLENN DROVER* jelentkezett saját munkájával, a *MOSAIC*kal; a szerző többtucatnyi játéka közül a magyar közönség elsősorban a *RAILROAD TYCOONT*, az *AGE OF EMPIRES 3*-at, esetleg a *RIZIKÓ* és az *AXIS & ALLIES* szerelemgyerekeinek tekintett *ATTACK!* című munkáját ismerheti.

A *MOSAIC* központi játéktáblája Európát jeleníti meg az ókor világát és színes mozaikcsempéket idéző motívumokkal és hexamezőkkel, a játék kellékei láttán pedig senkinek nem lehet kétsége afelől, hogy abban valamelyik régevvolt civilizációt kell menedzselni az Eufráteszen túl, a Rajnán innen. Rengeteg építéskártya, csodák, nyersanyagjelölők, katonai egységek lapkái, technológiakártyák: van itt minden, ami egy tipikus civilizációépítést vetít előre. Játszottunk jó néhány partit a gyönyörű kivitelű, minőségi alkatrészeket tartalmazó játékkal (a magyar kiadás mellett volt szerencsénk a közel 10 kg-os gigadobozban érkezett, tömördek műanyagelemet és szóló módot is

tartalmazó Colossus-változathoz is). Ezek alapján a *MOSAIC* csak a port fogná azok polcain, akiknek megszállott technokratáknak és/vagy a történelem szerelmeseiként kizárólag a game changer ókori találmányok és a népek sorát megfordító történelmi események felidézése jelenti a civilizációépítést. Azoknál viszont, akik kedvelik a többféle stratégiát és aszimmetriát kínáló, az akcióválasztásra, az erőforrás gazdálkodásra és a területi befolyásszerzésre



támaszkodó, erősen adó típusú (de pontsalátának mégsem nevezhető), könnyen tanulható játékokat, minimális negatív játékosinterakciókkal, bérelt helye lehet az asztalon.

Népek tengere

A *MOSAIC*ban mindenki választott népét irányítva indul a Mediterráneum világába a minél nagyobb területi befolyásért és a győzelmi pontokért. Mondanám, hogy "indul csatába", de a játékban – bár nagy szerephez jut(hat)nak

a katonai egységek –, nincs lehetőség egymást megtámadni, pláne nem leradírozni a térképről. A népek is inkább csak tematikus kikacsintásként idézik az ókor nagy államait létrehozó közösségeket. Ezek helyett minden játékos arra törekszik, hogy civilizációjának 9 alappilléret erősítse, a tudománytól a városiasodásig bezárólag. A játékos civilizációjának karakterét nagymértékben meghatározza, hogy ezek közül melyekre helyezi a hangsúlyt, ez irányú döntésére viszont hatással lehet az

is (és egyúttal megad egy enyhe aszimmetriát a játékosok között), hogy a játék elején melyik vezetőt állítja nemzete élére.

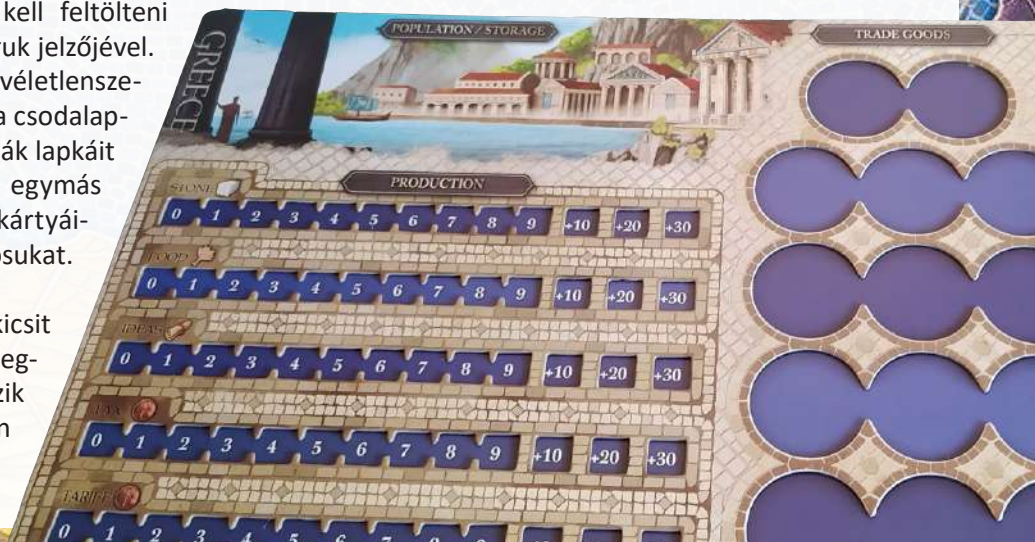
A kissé szöszölős felpakolás során a játékosok számától függően kell előkészíteni a különféle települések és egyedi építmények felhúzását biztosító építéskártyákat, a népességpaklit, az adó és vám pakliját és az ókori technológiákét. A táblát az előírt módon kell feltölteni a lerakatjelzőkkel és a kereskedelmi áruk jelzőjével. A 15 civilizációs mérföldkő lapkából véletlenszerűen 9 kerül játékba. Elő kell készíteni a csodalapkákat és az elérhető kormányzati formák lapkait is. Ha ezek megvannak, a játékosok egymás között draftolják a kezdő technológiakártyákat és lehelyezik a térképre kezdő városukat.

Az előkészületek az első alkalmakkor kicsit hosszúnak tűnhetnek, de azok, akik megszeretik és ezért többször előveszik a játékot, pár alkalom után rutinosan végzik majd. Mert – és itt jön egy fontos ismétlés – azok, akik megszeretik

a játékot, innen-től gyors ütemű, könnyen átlátható, egészen a játék végéig izgalmas és cselekvésre sarkalló játékmenetben találják magukat.

A *MOSAIC*ban nincsenek a szó megszokott értelmében vett területi megkötések, majdnem szabadon lehet a régiók hexáin cselekedni (építkezni, katonaságot lehelyezni). Az eltérő színekkel megkülönböztetett régiók majd a húzópaklik fogyasztásával előbb-utóbb felbukkanó birodalmi pontozás lapoknál kapnak jelentőséget. A játékosoknak addig körsorrendben nyolc akció közül kell kiválasztaniuk cselekvésüket.

A munkával a három erőforrás (kő, élelem, ötlet – vagyis afféle "szellemi nyersanyag") termelési szintjének, plusz népességük számának megfelelő mértékben termelhetik a kiválasztottat a játékosok. A második akció a népességet növeli – nem meglepő módon emberek nélkül nem tudunk új településeket alapítani, és a termelési szintünk is el fog maradni kívánatostól. Az építés kínálja az akciók közül talán a legtöbb lehetőséget. Nagyvárost és kikötővárost tudunk építeni a kő és népesség költségének megfizetésével, mindegyik biztosít valamilyen előnyt. Ezzel az akcióval tudunk létesíteni mezőgazdasági termeléssel, illetve kézművességgel foglalkozó falvakat is. Utóbbiak költségmentesen, csak előnyeik megszerzésével is építhetők. Ezzel az akcióval tudjuk felépíteni az építéspakliból felbukkanó egyedi épületeket, például viaduktokat, közfürdőket is, értelemszerűen különböző előnyökért. A táblára felkerülő lerakatjelzők és árucikk jelzők az épületek lehelyezésekor kerülhetnek birtokunkba. Külön akciót kapott a csodák építése, ezek felhúzásával nem árt igyekezni, mert építési költségeik fokozatosan emelkednek.



Az akciók felénél járunk. Ötödiknek technológiakártyákat tudunk vásárolni, melyeknek azonnali hatásai és folyamatos előnyei egyaránt lehetnek, például felerősíthetik más akciók hatásait vagy erőforrás-termelésünket. A technológiakártyák némelyike előfeltételhez (adott civilizációs szimbólumok meglétéhez) kötött (egyben a technológiák egymásra épülését idézi fel), de megszerzésük és későbbi használatra tartalékolásuk így is lehetséges. A kártyák szettjeit azonban nem csak emiatt kell és érdemes is gyűjteni. Hiszen ezek segítenek bennünket hozzá a civilizációs mérföldkövek (külön lapkák) teljesítéséhez. Hatodik akcióként adókat és vámot szedhetünk be. Ez a legegyszerűbb módja annak, hogy pénzhez jussunk, ami a játék dzsóker nyersanyaga, 2:1 arányban helyettesíti a másik hármát. Amikor ezt az akciót választjuk, akkor megkapjuk a kártyahelyen korábban a városok építésekor a játékosok által a készletből odatett pénzt is. Persze az adófizetés már az ókorban sem vezetett bacchanáliákhoz, így a megszerzett kártyák némelyike növeli népünk nyugtalanságát. A hetedik, katonai akcióval gyalogos, lovas, illetve ostromgép egységeket hívhatunk játékba vagy mozgathatjuk a lent lévőket. A katonai egységekkel a *MOSAIC*-ban nem csatázunk, hanem befolyásunkat erősítjük egy adott régióban. Végül a nyolcadik akcióval aktuális kormányzati formánkat tudjuk lecserélni egy másikra, melynek előnyeiről úgy véljük, hogy jobban illeszkedik stratégiánkhoz.

A játék egyik legfontosabb része, amikor a négy húzópakliból előkerül egy-egy, az előkészítés során behelyezett birodalmi pontozást jelölő kártya. Ilyenkor minden régiót külön ki kell értékelni. A saját városok és csodák, valamint a falvak, esetleg technológiák, kormányzat stb. után a játékosok befolyást kapnak. A játék egyik legérdekesebb része itt van: míg a második legtöbb befolyást szerző játékos 2 győzelmi pontot kap, addig az első helyen végző 3-at, valamint további 1-et minden régiós város és csoda után,

függetlenül azok tulajdonosától.



A játék akkor ér véget, ha a játékosok felhúzták a harmadik birodalmi pontozás kártyát, vagy a csodákból, civilizációs mérföldkövekből, aranykor lapkákból kettő, azaz a három féleből kettő elfogy. Az ilyenkor megint bekövetkező birodalmi pontozást követően a játékosok játszanak még egy fordulót, majd utána még egyszer közösen megrázzák a pontozófát: a városoktól a csodákon át pontozni kell minden, a táblára felkerült saját elemet (az adózás miatt kapott zavargáspontokat ilyenkor kell levonni az összestésből). A legtöbb pontot elérő játékos nyeri a játékot.

Nagyszabású superkocktél ókori hangulattal

A *MOSAIC* az a játék, amelynek valamennyi elemét és mechanikáját rengetegszer láttuk már, mégis, ezek kevés híján tökéletes, tematikusan is helytálló elegyként jelennek meg benne. Civilizációnk itt megírt története jóval tematikusabb, mint a szintén ebben a műfajban nevezett, de egyértelműen a családi pontsaláta kategóriájában leműszakiztatott *KORKÉP*-ben lehet, de azok érvelése is elfogadható, akik szintén a pontszünet lehetőségét látják inkább a *MOSAIC*-ban is. Pontszerzési lehetőségéből valóban akad bőven, ám ahhoz, hogy azokat igazán ki tudjuk maxolni, el kell töltenünk pár partit az összességében nagyszabású, de könnyen befogadható játék felett.

Mert a játék valóban nagy – nem is pusztán a központi játékelemei, hanem a játékosok saját területein gyűlő kártyaszettek miatt – jó, ha a vasárnapi családi ebéd asztalára pakoljuk ki, és nem a számítógép asztalára, főleg, ha hatan játszunk vele. Nagy azért is, mert folyamatosan megadja a játékosoknak az építés, a létrehozás és a menedzselés érzését. S persze nagy játék a játékidője miatt is. Hiába ígéri a doboz a 2 órányi játékidőt, a könnyen tanulhatóság mellett (lényegében a nyolc akciót és pár fogalomhasználati kérdést kell csak megjegyezni) ez a játék is analízis-paralízis veszélyes, ennek tudatában ülünk le mellé. Ha viszont ezekre felkészülünk, akkor ha nem is páratlan, de elsőrangú társasjáték-élményben lehet részünk.



Az vélhetően az eddigiekből is kiderült, hogy a játék mind nekem, mind azoknak szinte azonnali kedvencévé vált, akikkel eddig játszottam. Ideje lenne elárulnom, hogy a gyönyörű megjelenésén túl mivel vett le még a lábamról.

Nyomokban civilizációépítés, léptékben egész estés élmény

A *MOSAIC* egy kifejezetten letisztult játék, ahol a nyolc választható akciót nem csak megjegyezni könnyű, de egymásra hatásuk, egymásra vonatkoztatásuk is kifejezetten elegáns. Ilyen a népesség növelése és a nyersanyagtermelés kapcsolata, vagy az, hogy városépítésnél a félretett "banki" pénzzel majd valaki mást gazdagítunk. Mindegy, hogy melyiknek miért annyi a költsége, amennyi, és hogyan jött ki a tervezésnél a matek, ha egymásra hatásuk miatt azt érzem, valami tényleg megépül a döntéseim nyomán, hogy eredményes vagyok valamiben. De elegáns a játék azért is, mert a választható vezetők képességeinek és a civilizációs törekvéseinknek valódi egymásra hatása van, ahogy akcióválasztásaink sem csak pusztába kiáltott szavak, hanem ténylegesen is formáljuk azokkal kultúránk arculatát.

Inkább a kereskedelemben látjuk népünk boldogulását? Vagy abban, ha katonai erővel törjük le más játékosok befolyását? Esetleg agrártársadalmat szeretnénk irányítani, és a mezőgazdasági technológiák fejlesztésére törekszünk? Bármelyik utat is kívánjuk járni, döntéseinket és a reagálást más játékos cselekedeteire ahhoz kell igazítanunk.

Ahogy láttuk, rengeteg mindenre lehet pontot szerezni, a játék azonban, bár jutalmazó jellegű, mégsem pontsálta. Az igazán magas pontszámok ugyanis nem teremnek maguktól, kártyák, csodák, területi befolyások ügyes kombinációjára van szükség ahhoz, hogy elérjük őket. Kifejezetten ötletes és sok taktikázásra ad lehetőséget az, hogy a befolyásolt régiók értékét a játékosok tulajdonképpen együtt határozzák meg, függően attól, hány települést, hány csodát húznak fel egy-egy táblarészen – külön-külön, mégis közösen. Ezzel a játék rendszere nagyjából elejét is vette a királycsinálási csapdahelyzetnek, amiért hatalmas piros pont jár. Továbbá érdekes döntési lehetőségeket kínál a játék abban a tekintetben, hogy a játékos részt vegyen egy adott régió beépítésében a reménybeli

első befolyásért, vagy inkább hagyja egymásnak feszülni a többieket, és máshol arassa le a babérokat. De ehhez hasonlóan igényel előrelátást az is, hogy mely civilizáció vagy aranykor lapkák megszerzésére érdemes még törekedni, vagy az a kérdés, hogy érdemes-e még az egyre drágább csodákra nyersanyagot kuporgatni.

Persze nem minden pontszerzési stratégia egyformán könnyű. Tapasztalataim alapján a kereskedelmet közép-pontjába állító civilizáció szett gyűjtése az egyik legnehezebb vállalás, és annak is szüksége lehet B-tervre, aki nem fordít gondot a települések építésére, ezáltal a régiókban való befolyásszerzésre. Ugyanígy fenntartásokkal kell kezelni a BGG-n megjelölt „engine-building” kategóriát. Bár a technológiai kártyákkal segíthetjük termelésünket, de csak erre támaszkodni nem érdemes, a motorépítés kisebb jelentőségű, illetve kevésbé kiemelt, mint az *EVERDELL-FESZTÁV* tengelyen mozgó játékoknál. Mégis, a kártyák véletlen sorrendje mellett a játék a kevésbé könnyű érvényesülés útján is sok lehetőséget és sikerélményt kínál. Szintén a játék erényeként értékelem, hogy szinte minden információ nyílt, így bár nem könnyű még a másik helyébe is oda-képzelnie magát a játékosnak a saját dolgai átlátása mellett, de folyamatosan tudja követni, ki milyen pontértékekkel bírhat. Ennél is fontosabbnak érzem, hogy lényegében mindig, minden körülmény között van és lehet is mit csinálni. Van értelme a végsőig cselekedni civilizációnk érdekében. Nincs elfecsérelt akció, és csak elvétve van kényszerből választás. Egészen a játék végét kiváltó feltételekig, sőt, az azon túli körben is lehet és van is értelme még egy utolsó gyors agytornára a több pont reményében.



Magam a szerző több játékával játszottam már, és mind-egyikben kedveltem, hogy az akciókat egyszerűen, letisztultan építette fel és gördülékenyen simította azokat egymásba, úgy, hogy tematikusan indokolhatók is legyenek. Úgy érzem, *DROVER* ezzel a játékával csúcsra ért ebben. Egy igazán nagyszabású, emlékezetes, sok, az újrajátszási igényt előhívó sikerélménnyel kecsgetető, de gördülékenyen játszható darabot tett le az asztalra. A közvetett interakciókra építő, a „kemény” civilizációépítő hangulatot megidéző, de inkább a helyzetfelismerést, taktikusságot jutalmazó, a pontmaximalizálás lehetőségét egészen az utolsó körig fenntartó *MOSAIC* az elmúlt évek újdonságai közül számomra az egyik legkedvesebb darab. A modern társasjátékokkal most ismerkedőknek elsöre nem, de egyébként nyugodt szívvel merem ajánlani a mechanikákat kedvelő játékosoknak. Sőt, azoknak a családoknak is, ahol a gyerekek már nagyobbak, és van tapasztalatuk a társasjátékok világában, s szívesen részt vennének egy építő-létrehozós, a gyarapodás érzetét híven megidéző asztali kalandban.

Shepard

Különvélemény

Én megrögzött eurós vagyok, viszont a civilizációépítő játékokat egy külön kategóriának tartom. A fejemben az ókori és későbbi civilizációk nagyívű fejlődése, tulajdonképpen a történelem újrajátszása sejlik fel, ha meghallom, hogy civilizációs társasról van szó. Ha az egyiptomiakat játszom, akkor azok építsenek piramisokat és legyenek erősek mezőgazdaságban, ha meg a rómaiakkal, akkor hódítsak a légióimmal és vezessem be a római jogrendet a meghódított területeken. Szóval amikor megláttam a *MOSAIC* gyönyörű hexás tábláját, már egyből gondolkozni kezdtem, hogy akkor most a görögökkel legyek? Vagy a gallokkal? Aztán közölte a játék, hogy tökmindegy, hol kezdek, inkább nézzem meg, hol milyen bónuszlapkák vannak, hol éri meg kezdeni. Hát jó... Na, de ha már itt kezdődött a kis birodalmam, akkor majd elindítom a hódítást, egymásnak feszülünk a többi néppel és a többi. Lazíts, mondta a játék, bárhova lerakhatsz várost, akár a tékép túlsó felére is. Bárhova? Tényleg? Tényleg. Bárhova. Ekkor már beláttam, ez nem egy klasszikus civilizációépítő játék, ez bizony egy euró, amire ráhúztak egy civilizációépítő témát. A játék nagyon jó, kitűnően működik, főleg a technológia kártyákkal való kombózás tetszik, de nálam megbukott mint civilizációépítő játék, hiányzik belőle a történelem érzete. Kár érte.

Főnix



GÉMKLUB

Tervező:
Glenn Drover

Megjelenés:
2022, 2023

Kiadó:
Forbidden Games, Gémklub

Kategória:
akcióválasztós, szettgyűjtős, területi többséges

12+

2-6

120'





8+



1-4



30-60'



Applejack

Még csak az kéne, hogy **UWE ROSENBERG**et be kelljen mutatni eme magazin hasábjain! Olyan nincs, hogy valaki, aki legalább 1 hónapja gamer, ne hallott volna a szerzőről és az ő közismert vonzalmáról a poliomino iránt. Szokás a játékeit tetriszes játékoknak is nevezni, de persze ez egy durva leegyszerűsítés. Ami másodikkal rögtön beugrik róla, az a letagadhatatlan vonzódása a mezőgazdálkodás és a kiskertek irányában. A tavaly előtti kiadású **APPLEJACK** is ezt a vonalat erősíti, és bár itt eltérő formák helyett egyforma hexákat pakolgatunk, azért az illeszkedésnek itt is nagy szerepe lesz.

Jonatán

Na, ki hány almafajtát tud megnevezni? Ne strapáljátok magatokat, a játékszabály bevezetője rögtön lehúti a kedélyeket és lelombozza (!) az igyekvőket: a világban több ezer fajta alma létezik, szóval ha nem akarjátok a játékra szánt időt felsorolással tölteni, hagyjátok és inkább figyeljetek erre a szerzeményre.

Almáskertet telepítünk és aztán szüretelünk, és közben a kertben nyíló vadvirágokban is gyönyörködünk. Idilli. Ehhez elég annyit tenni, hogy minden játékos maga elé veszi a saját kertjét ábrázoló játékosabláját, amin üres hexahelyek találhatóak, illetve valamennyi kezdőtökét (a fizetőeszköz a méz), és már csak a közös alkatrészek elrendezése maradt hátra: a játéktér közepére kerül egy, a játékoszámnak megfelelő, hullámos szélű tábla, a pénz (méz) egy

kupacba, illetve egy másik kupacba a képpel lefelé fordított almafa hexák. Ezek közül a központi tábla bemélyedése-éhez, "öbleihez" 2-2 hexát felfordítva leteszünk. A táblán egy csigavonal kanyarog, annak kezdőpontjára kerül egy sima d6 dobókocka, amit az 1-esre állítunk, és amit szerencsére a játékban nem fogunk dobálni, helyette csak a fordulók számát jelöli. Kezdetjük is az ültetést.

Starking

A játékosok az óramutató járása szerint követik egymást, és egy dolgot tehetnek (és kell is tenniük): elvesznek egy hexát és bárhová helyezik azt a saját táblájukon. A hexák két helyről vehetők el: vagy a kocka aktuális helyzete melletti két bemélyedésnél lévő lapkák közül vagy találmra a kupacból. Az elvett hexákon almák láthatók, néha több, néha kevesebb, esetleg virágok is, és méhkaptárak a lapka szélén, bennük egy számmal. Ritka esetben a lapkán csak méhkaptárak vannak, almák és virágok nem. Amikor elveszük a hexát, ki kell fizetnünk annak az árát mézben (ez a kaptárban lévő szám), de amikor lehelyezzük a hexát a saját táblánkra, kaphatunk érte pénzt, ha ezzel



a lépéssel két kaptár összeér; ilyenkor az érintkező számok közül a kisebbet kapjuk vissza mézben. Szerencsére a játékos tábla széléire nyomtatva már kezdésnél találunk kaptárakat, tehát már rögtön az első körben kaphatunk vissza pénzt. Ha ügyesek vagyunk, ugyanakkora vagy magasabb értékű kaptárhoz illesztjük az újonnan elvett, így gyakorlatilag ingyen tudunk újabb és

újabb lapkákat szerezni és tölteni a kertünket, de persze lesz majd olyan helyzet, hogy egy lapkalerakás nem fial semmit vagy kevesebbet hoz vissza, mint a költsége. Ha nem tudjuk kifizetni a költséget, sajnos az üres, legelő birkás oldalával kell leraknunk a lapkát, és ez így nem fog pontot hozni semmikor sem a játék során. Ha a kocka aktuális pozíciója mellett már csak egy lapka van, azaz nincs miből igazán választani, akkor feltöltjük a kínálatot: minden bemélyedéshez 1-1 új lapkát rakunk le képpel felfelé.

A játékos ezután eggyel előre mozgatja a dobókockát a spirálvonalon, aminek két következménye lesz: az utána következő játékos most már abból a kínálatból választhat, amelyik a kockától jobbra és balra van, illetve ha áthalad a kocka egy (vagy több) alma ikonon, akkor pontozunk. Minden játékos annyi

pontot kap, ahány ugyanolyan almája van a tábláján egy egybefüggő területen, viszont minden fordulóban le kell

vonni ebből az értékből a dobókockán látható értéket – vagyis magyarul a forduló sorszámát. Vagyis a későbbi fordulókban egyre kevesebb pont jár az így beszerzett almákért, nehezedik a pontokért folyó küzdelem. Ha a kocka beér a spirál közepébe, akkor egy kis ösvényen visszaér a kiinduló pontra, közben pedig áthalad egy virágos mezőn, szóval a forduló végén virágokat pontozunk (a játékos táblánkon lévő összes virágért 1-1 pont jár).

A következő fordulóra a kocka a 2-es értékre fordul, majd a harmadik fordulóban értelemszerűen a 3-asra, viszont itt már nem megy le egy teljes kör a spirálon, mert akkor van vége a játéknak, ha a kocka elér egy megjelölt mezőre. Mivel minden játékoshoz külön táblaoldal van, maximálisan garantált, hogy mindenkinek ugyanannyi köre van, sőt, ha nem tudnánk, hogy ki van soron, a spirálon lévő helyekhez rendelt alakzatok alapján visszakövethető, hogy épp ki jön.

A játék végén jön még egy végső pontozás, ahol egyrészt minden almát újra lepontozunk: mivel eddigre már minden üres mező betelt a játékos táblán, a teljes terület egybefüggő, így minden almatípusból be lehet az összeset számítani. Ebből az értékből levonunk hármat, majd megduplázzuk(!) ezt a számot. Hogy miért, az nekem még rejtély. Majd megint pontozzuk a virágokat, illetve hozzáadjuk ehhez a nálunk lévő mézeket, illetve megnézzük, hogy hány féle almából tudott a játékos a végső pontozásnál legalább 1 pontot írni. Ennek megfelelően még további, nem is kevés pontot kapunk, így a végső elszámolásnál akár 130-160 érett pont is lepotyoghat az ágakról.

Idared

Valószínűleg nem ez lesz UWE ROSENBERG legsikeresebb játéka, és ha ezzel indított volna, bizonyára nem tett volna szert akkora ismertségre, mint korábbi szerzeményeivel. A kivitelezés a szokásos, semmi kiemelkedő nincs benne, talán csak a borító szépsége és eredetisége ragadja meg a szemet. A szabálykönyv nagyon jól érthető, sőt, már-már szájbarágós. Egy parti gyorsan lemegy, és még pár alkalom van benne, de valahogy nem érez az ember égető vágyat arra, hogy újra az asztalra tegye – vagy talán csak azért, hogy kimaxolja a pontgyűjtő taktikát. Nincs igazán

semmi gond a játékkal, és a szerzőtől megszokott módon minimális az interakció a játékosok között, ez inkább megint egy multiplayer solitaire – pontosabban annyi hatásunk van egymásra, hogy elvehetjük az utánunk következők elől a jobb lapkákat, de beszorítani a másikat nem fogjuk tudni. Én a magam részéről nem igazán értem, hogy miért hullik az ölnkbe érett almaként a játék végén annyi extra pont, ráadásul egyértelmű, hogy arra kell törekedni, hogy minden fajtából legalább 4 almánk legyen a táblánkon. Viszont a játék a maga egyszerűségében jópofa, a játékoszámhoz jól igazodik a játékmenet, és 1 óra alatti játékidővel és könnyed témájával megtalálhatja a helyét a családi kategória középső szegmensében. Sajnos magyar kiadása (még) nincs, bár a játék teljesen nyelvfüggetlen.

drkiss

Az applejack jelentése almabor; az amerikai gyarmati korszakban népszerű ital elterjedtsége a 19. és 20. században csökkent a más szeszes italok által támasztott konkurencia miatt. Az italt számos koktélaban használják, többek között a Jack Rose-ban. Ez egyfajta gyümölcspárlat.

Az almabor elnevezés az ital előállításának hagyományos módszeréből, a jégbeöntésből (jacking) származik, amely az erjesztett almabor fagyasztása, majd a jég eltávolítása, ami növeli az alkoholtartalmat. Az őszi szüret után előállított almabort télen kint hagyták. Időnként eltávolították a kialakult fagyott jégdarabokat, így a megmaradt folyadékban koncentrálták a nem fagyott alkoholt. Egy alternatív módszer szerint az almaborral teli hordót hóba helyezték, hagyták, hogy a hordó belsejében jég képződjön, s amikor a tartalom elkezdett megfagyni, a hordót megkocogtatták és kiöntötték a még folyékony tartalmú részt. Az erjesztett léből kiindulva, amelynek alkoholtartalma kevesebb, mint 10%, a koncentrált eredmény 25-40% alkoholt tartalmazhat. Mivel a fagyasztásos lepárlás a párologtató desztillációhoz képest alacsony infrastruktúrájú gyártási módszer, és nem igényli tűzifa elégetését hő előállításához, az almabort és az almapálinkát történelmileg könnyebb volt előállítani, bár drágább volt, mint a gabonából készült alkohol.

forrás: Wikipédia (fordítás: DeepL)



Tervező:
Uwe Rosenberg

Megjelenés:
2022

Kiadó:
The Game Builders

Kategória:
lapkalerakós, szettgyűjtős

8+ 1-4 30-60'



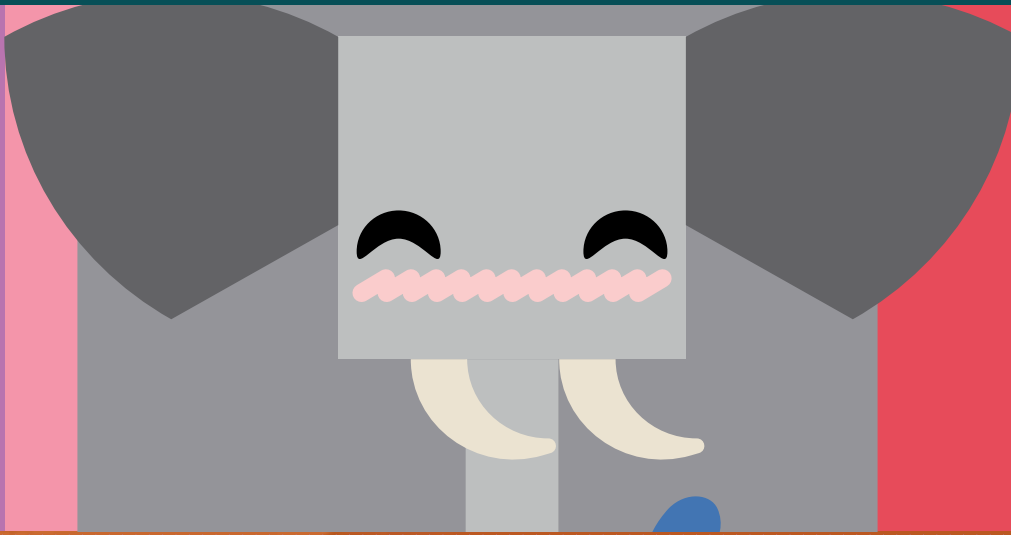
6+



2-4



15'



Kariba

Azt hiszem, **REINER KNIZIA** nevét egyetlen társasjáték-kedvelőnek sem kell bemutatni. Rengeteg remek játék köthető a névéhez, és az egyik legtermékenyebb szerző is. Természetes tehát, hogy a játékaiknak a palettája igen széles, így ebből a rövid, filler jellegű játékok sem maradhattak ki. A **KARIBA** a **HELVETIQ** kis dobozos kártyajáték sorozatának tagjaként jelent meg, magyarul pedig a **REFLEXSHOP** által ismerheti meg a társasjátékos közönség. De lássuk is, milyen **KNIZIA** bácsi fillere!

A víz az úr

Afrikában kincset ér a víz, így amikor a savanna állatai találnak egy ilyen vízlelőhelyet, mindenki szeretne inni.

Egymást megfutamítva tódulnak a víz köré, és

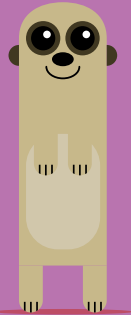
bizony ebben a harcban számít a hierarchia és a méret is - vagy mégsem?

Először össze kell állítani a kör alakú vízlelőhelyet, úgy, hogy sorba rakjuk a rajtuk lévő számokat 1-től 8-ig. Ezek a számok jelzik, hogy ilyen értékű kártyák vannak a játékban. Minél nagyobb értékű egy kártya, annál nagyobb méretű az adott állat rajta. Például az 1-es az eger, a 10-es az elefánt.

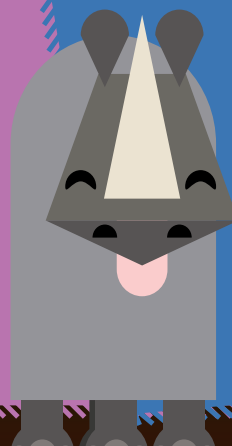
Mindenki kap véletlenszerűen ezekből a kártyákból 5-öt, és kezdődhet is a játék.

A körben két akciód lehet:

1. Kártyakijátszás: A kezedből ki kell játszani egy vagy több, ugyanahhoz az állathoz tartozó kártyát a vízlelőhely meghatározott értékű helyére.
2. Állatok elzavarása: Ha a vízlelőhelynél az általad kijátszott kártyákkal legalább háromra növekszik az ahhoz az állathoz tartozó kártyák száma, ez az állat elüldözi a hozzá legközelebb eső kisebb (alacsonyabb értékű) állatot. Ha egy állatot elüldözöl, vedd el az összes hozzá tartozó kártyát a vízlelőhely körül, és tedd magad elé azokat egy képpel lefordított pakliba.



Fillerek azok a rövid, egyszerű társasjátékok, amelyek két hosszabb játék között szusszanásként, esetleg egy hosszabb társasjátékos eseményen kezdésként vagy levezetésként működhetnek. Utazásra alkalmas kompakt játékok, melyeket bárkinek bármikor gyorsan megtaníthatunk, ha van egy szabad negyed-fél óránk, és ki szeretnének tölteni az időt valamivel. Akkor is simán működnek, ha csak esténként valami gyorsra és szórakoztatóra ülnétek le a pároddal.



Cini, cini, kiséger, minden fánit megrémít

A csavar a legkisebb állat, az egér kijátszásánál van, ugyanis ő

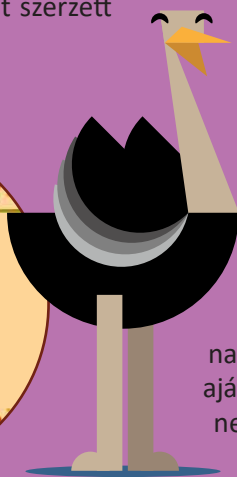


elijeszti a legnagyobb állatot, az elefántot, így amikor három egér kártya kerül a vízlelőhely köré, akkor ő az elefántokat tudja elüldözni. A kettes értékű szurikáta viszont megfélemlíti az egeret.

A húzópakli elfogyásakor a játék laphúzás nélkül folytatódik, vége pedig csak akkor lesz, amikor egy játékos az utolsó kézben tartott kártyáját is kijátssza.

Ilyenkor mindenki megszámlolja, hány lapot szerzett meg, és akinek a legtöbb van, az nyert.

A Kariba-tó egy mesterséges tó Zimbabwe és Zambia határán, a világ legnagyobb térfogatú mesterséges tava.



A szerző azt javasolja, hogy legalább három egymás követő játszmat játszatok, és minden játék eredményét rögzítsétek, majd az így kapott végeredmény alapján hirdessetek győztest.

A játék tartalmaz egy haladó variánst is. Az előkészületeknél fel kell csapni három kártyát a pakliból, és a kártyahúzás fázisban ebből is lehet választani.

Vélemény

Amióta a férjemmel szülők lettünk, nagyon felértékelődött a filler típusú játékok értéke, mert a kezdeti időkben nem igazán kaptunk sok időt a játékra. Azt hiszem, hogy ez az egyik legtöbbet játszott játékunk abból az időből, a TUCANÓVAL együtt, ami szintén egy HELVETIQ játék (arról majd a következő számban írok részletesebben).

Egyszerű, kompakt, okos és gyors játék, de mégis nagyon szórakoztató. Nekünk nagyon tetszett, és bátran ajánlom minden korosztálynak, főleg az újdonsült szülőknek egy kis kikapcsolódásra a baba mellett. ;)

Besty



REFLEXSHOP

Tervező:
Reiner Knizia

Megjelenés:
2010

Kiadó:
Helvetiq, Reflexshop

Kategória:
kézből gazdálkodós, kő-papír-olló

6+

2-4

15'



10+

2-7

45'

Bohnanza 25. jubileumi kiadás

25 éve helyet foglalni a boltok polcain!? Ez az, amire minden társasjáték vágyik, nemkülönben a szerzők és mégannyira a kiadók. Az **AMIGO** és **UWE ROSENBERG** babjainak ez mind sikerült, ezért talán mondhatjuk, hogy a **BOHNAZA** az egyik legrégebbi kártyajáték a modern társasjátékok között. Az **EZÜSTLAKODALOM** persze különleges verzióért kiált, ezért nézzük is meg, mivel kapunk többet a jubileumi kiadásban.

A doboz máris egy kicsit más, mivel vastagabb és faládára próbál hasonlítani. Találunk benne sok-sok babkártyát, kétoldalas játékosablákat és egy úgynevezett babtallért, ami egy valódi aranyozott érme.

A játékban babokat ültetünk, kereskedünk a többi játékosal és megpróbálunk minél többet összegyűjteni egy-egy fajtából, hogy azokat leszüretelve sok pénzhez juthassunk.

Az alapjáték szabályaira nem szeretnék kitérni, azt megtaláljátok a közel 10 éve megjelent magazinunk [cikkében](#); inkább lássuk, milyen új variációkat is kapunk.



Babfajták

Kettő új különlegesebb babfajta került be a csomagba:

- » 3 db lóbab
- » 6 db szarkabab

Három új babfajta került be a csomagba:

- » 4 db kakaóbab
- » 22 db brandybab
- » 24 db kávébab

Bekeverhetjük őket az alapjáték babjai közé, de játékoszámtól függően bizonyos fajtaikat ki kell venni. Ezzel bővíthető a pakli, így akár heten is játszhatunk, de persze több lappal a játékidő is nőni fog, bár a játék menete nem változik.

A lóbab

Ha négyen vagy öten játszunk, bekeverhetjük a lóbabot az alapjáték kártyái közé a brandybabbal együtt. A játékmenet itt sem változik, csak a lóbab aratása különleges.



Ha sikerül kettő lóbabot szüretelnünk, akkor kapunk egy harmadik babmezőt; ehhez fordítsuk át a babföldünket a három babmezős oldalára. Azonban három lóbab szüretelése esetén, a szokásos módon, kapunk érte három tallért.

A párbaj

A különleges babfajtákon kívül a szabály tartalmaz egy kifejezetten két főre optimalizált játékváriánst is, aminek az előkészületei során az alapjáték babjai közül vegyük ki a veteménybabot, a brandybab és a kávébab kártyái viszont kerüljenek be. Használjuk a babföldek három babmezős oldalát és húzzunk 5-5 lapot. A fázisok az alapjátéknak megfelelően működnek, kivéve a kereskedés. A második fázisban a húzópakliból felfordítunk három lapot, az azonos fajtákat egymásra tesszük. Ha a lerakópakli legfelső lapja megegyezik egy húzott lappal, akkor azt helyezük át a felfordítottakra, és ezt folytassuk addig, amíg a lerakópakli legfelső lapja különböző nem lesz.



Ezután eldöntjük, hogy melyik lent lévő babfajta kerüljön el és mit hagyunk az asztalon. Ez azért fontos, mivel a másik játékos a körének úgynevezett nulladik fázisában, ha maradt bab az asztalon, akkor elültetheti vagy a lerakópaklira dobhatja őket.

Végül is így kereskedünk egymással, vagyis felajánlunk lapokat az ellenfelünknek. Ennek a variánsnak további szabálya, hogy csak a saját körünkben takaríthatjuk be a babjainkat, és a játék akkor ér véget, ha először elfogy a húzópakli.

Az Amigo baltallér

A jubileumi kiadás másik variációjához szükségünk lesz a doboz alján található „arany” baltallérre, aminek a birtokában több babkártyát húzhatunk a körünk végén.



A játék elején az Amigo baltallért adjuk a kezdőjátékos-tól jobbra ülő játékosnak, amit persze lehetőségünk lesz elvenni. Ha a babmezőnkön összesen legalább hat (4-5 játékos esetén öt) baltallérnyi értékű babkártya található, akkor megszerezhetem az Amigo baltallért, de a tulajdonosa meg is akadályozhatja ezt. A védekező játékos felmutathatja a kezében lévő lapjait (persze csak ő lássa, mi van rajtuk), amiből húznia kell egyet az aktív játékosnak. Ha az egy tarkabab, az Amigo baltallér marad a tulajdonosánál, de amennyiben bármilyen másik fajta, akkor át kell adni tallért az aktív játékosnak. Mindkét esetben az aktív játékosnak azonnal el kell ültetnie a kihúzott babkártyát.

A körünk végén, ha nálunk van az Amigo baltallér, akkor három helyett négy lapot fogunk húzni, továbbá a játék végén eldönti a pontegyezősége.

A szarkabab

Utolsó extraként a dobozban még találunk hat szarkababot, amelyeket bármelyik játékváriációhoz betehetjük. Amennyiben aktív játékosként az ültetés fázis során az első kártyánk egy szarkabab, azt nem ültethetjük el, hanem azonnal a lerakópaklira dobjuk. Cserébe elvehetünk legfeljebb két játékosársunktól 1-1 babkártyát, amiket azonnal el is kell ültetni.

Másik fontos szabály, hogy ha kereskedés során szerzünk szarkababot, akkor a kezünkbe kell tenni a legutolsó lapunk mögé.

Babileum

Nekem a *BOHMANZA* nem vett részt a játékaim között a hobbi kezdeti időszakában, emiatt érzelmi kötődésem sincs hozzá, de többeket ismerek, akiknek az első modern társasjáték élménye a *BOHMANZÁHOZ* kapcsolódik, és azóta is töretlenül szeretik.





A különböző játékvariánsok és kártyák egy-egy újabb ízt adhatnak a megsokkottakhoz, de alapjaiban nem rengeti meg egyik sem a fő élményt. A kétszemélyes változat sajnos nem tudja ugyanazt nyújtani, mint a többjátékos, mivel az egyezkedés, az egymásra gyakorolt pszichológiai hadviselés teljesen kiveszik. Kicsit az „I cut, you choose” érzését adja, de nincs akkora ráhatásunk a lent lévő lapokra.

Az új babfajták külön is beszerezhetőek az alapjátékhoz, szóval a jubileumi kiadás extrája igazából az Amigo babtallér – amit ugyancsak be lehetett külön is szerezni egy időben – és a szarkabab. A babtallér jó, de túl sok pluszt nem kapunk tőle, míg a szarkabab egy kicsit gonoszabbá teszi a babtermesztést, ezért a szarkabab és a szuperül kivitelezett doboz az, amiért ajánlanám megvételre a jubileumi kiadást, máskülönben simán elég az alapjáték is.



Εμνηθεε



PIATNIK

Bohnanza 25. jubileumi kiadás

Tervező:
Uwe Rosenberg

Megjelenés:
2022

Kiadó:
AMIGO, Piatnik

Kategória:
szettgyűjtős, egyezkedős

10+

2-7

45'





12+



2-4



90'

Cuvée

Magazinunk alapállása, hogy kiemelt figyelmet szentelünk a hazai tervezésű, fejlesztésű társasjátékoknak, de azoknak is, amelyek akár csak a hazai szürkeálmomány felhasználásával jöttek létre. Jó bizonyítéka ennek az, hogy a *JEM TÁRSASJÁTÉK Díjnak* mindig is volt és ma is van Hazai kategóriája. Szinte az összes magyar szerzeményről írtunk már, és amiről még nem, az legfeljebb késik, de nem múlik. Természetesen *PIERROT* is fent van a "radarunkon", és műveit mindig nagy érdeklődéssel teszteljük, véleményezzük. Egyes korai darabjaival kapcsolatban voltak kritikai megállapításaink, az utóbbi években azonban úgy látjuk, ezek már szükségtelenek. Ennek talán legjobb példája az, hogy a szerző játéka, a *RUMINI HAJÓNAPLÓ* nyerte a *JEM Díjat* abban a bizonyos Hazai kategóriában 2021-ben. Hová sikerült eljutnia a szerzőnek az évek során, és mit rejt ez a titokzatos kinézetű doboz?

Borban az igazság, borban a vigasz

Rögtön az előkészületek után egy színpompás, impozáns asztalképet kapunk, és hol van még a játék vége? Kikerül a játéktér közepére a nagy tábla, amin a szőlőbirtokok, illetve egyéb akcióhelyek találhatóak. A birtokok A, B vagy C betűvel vannak jelölve. Ezekre egy-egy megfelelő kártya kerül fel, majd a tábla mellé kerülnek – természetesen értelemszerű sorrendben – az évszak kártyák. Az épület kártyákat külön pakliba rakjuk fajta szerint, dráguló sorrendben. Az egyes borfajtákat ábrázoló zöld és piros lapkák, a korona és korosodás jelölők a tábla mellé kerülnek ki. Minden játékos kap egy olyan pin-cetáblát, amelyiken 3 hordóhely van, továbbá számos saját színű boroshordót, dobókockát, munkást, 2 mikroklíma jelzőt és 2 akcióválasztó bábut. A győ-



zelmi pontok és a pénz jelölésére egy kis táblát kapunk, ezen egy tízes és egy egyes sáv található. Azt kell, hogy mondjuk, hogy ez már-már a szerző védjegye, hiszen legalábbis azokban a játékaiban, amiket én ismerek, a pontszámítás mindig ezzel a kettős módszerrel kerül megoldásra, azaz külön jelöljük a tízeseket és külön az egyeseket. Itt a játék elején mindkét értéket ötösré állítjuk. Az évszámlálót az 1. mezőre tesszük, a nagybani piachoz húzunk egy vörös és egy fehér borlapkát és gyakorlatilag el is kezdetjük a játékot.

A kezdőjátékos jelölő stílszerűen egy parafadugó. A kezdőjátékos választ egy C jelölésű szőlőbirtokot, amelyre elhelyez 2 saját színű hordót és egy dobókockát 1-es értékre állítva, meg egy munkást. Amikor ezt minden játékos megtette, az utolsó játékosról visszafelé indulva mindenki még egyszer megteszi ezt. Az érdekesség az, hogy egymással szomszédos parcellákra elég lehet csak 1 munkást rakni, aki közösen fog vigyázni a birtokokra.

A játék 5 fázisból áll. Ezek az alábbiak: tervezés, időjárás, akciók, év végi teendők és az új forduló előkészítése. Lássuk röviden ezeket az akciókat.





A tervezés annyit tesz, hogy a játékos kiválasztja, hogy amikor majd sorra kerül, milyen akciót szeretne végrehajtani. Választása egyébként kevésbé szabad, gyakorlatilag a kezdőjátékos után a következő játékosok döntési mozgásterére egyre szűkül. A 2 akciójelölő figurából a játékos tehát felhelyezi az egyiket

az egyik évszak kártya 1. (tehát bal oldali) üres helyére. Majd amikor végigment a kör, akkor megint az utolsó játékoskal kezdve visszafelé mindenki lehelyezi a másik jelölő bábuját is, most már az egyik évszak kártya 2. (jobb oldali) üres helyére. Nagyon fontos, hogy ahogy egymást követik a játékosok, az első lehelyezésnél mindenki egy olyan kártyára teheti csak a bábuját, amelyekre az előtte eljáró játékos még nem tett le bábút. Amikor mindenki letett már egy ilyen akció jelölőt, akkor természetesen marad egy évszak kártya, amit senki nem választott. Erre gyorsan húzunk egy időjárás kártyát, aminek a hatásairól nemsokára beszélni fogok, de a lényeg, hogy ez a kártya már többet nem választható a második bábú lehelyezésekor. Három játékosnál a szabály ezt úgy oldja meg, hogy rögtön a játék elején egy véletlenszerű kockadobás után letesszük a kimaradó színű akcióválasztó figurát az egyik lapra, így az a hely már rögtön foglalt lesz a forduló elején.

Ha mindenki lehelyezte mindkét akcióválasztó figuráját, következik az időjárás fázis. Ha az időjárás kártya a tavasz, a nyár vagy az I. számú őszt érinti, akkor ezek hatása akkor váltódik ki, amikor ezen évszakokra sor kerül. A hatás lehet semleges, de lehet negatív is, így pl. jégverés. Ha viszont a késő őszt (II. számú) vagy a tél kártyára került egy időjárás lap, akkor az majd a következő évben befolyásolja a termés minőségét. A két hatás között a különbség az, hogy míg az előbbi időjárás kártya hatását az úgynevezett mikroklíma jelzőkkel lehet kivédeni, addig az utóbbiak hatását pénzzel.

Amikor ezt végrehajtottuk, sor kerül az akciókra. Végigmegyünk az évszak kártyákon, és mindig először az 1. helyen álló bábú tulajdonosa hajt végre 2 akció az ott feltüntetettek közül. Majd őt követi a 2. helyen álló bábú tulajdonosa 2 akcióval, végül minden más játékos 1-1 akcióval választhat erről a lapról. A választható opciók az alábbiak. Tavasszal oltásra kerülhet sor, azaz parcellánként 2 pénzért megfordítható a parcella kártya, amelynek túloldalán így egy értékesebb, jobb minőségű szőlőt termő fajtát találunk. A másik választható akció a zöldszüret, amelynek javítható

a termőterület minősége. A kockaérték 2-vel növelhető, viszont ebből sajnos kevesebb terem, ezért egy hordót le kell venni erről a lapról. A harmadik választható akció tavasszal az eladás; ilyenkor legfeljebb 2 hordó legalább 3-as értékű borát lehet eladni egy akció keretén belül vagy az uniós, vagy a hazai piacra. Ennek részleteiről egy picit később majd még beszélünk. A nyár a gondozás és az építés időszaka. A gondozás keretében növelhető a szőlő minősége egy értékkel, azaz a rajta lévő dobókocka értékét 1-gyel megnövelhetjük. Építésnél a szükséges pénz befizetése után felvehetünk egy épület kártyát, amely épület kártyát az egyik parcellánkra kell elhelyeznünk, levéve onnan a dobókockát és a hordókat, letakarva a szőlőfajtát, a munkást pedig visszahelyezve az épületre. Ezek azok az épületek, amelyek minden forduló végén majd a bevételeket fogják hozni abban az esetben, ha az ezeken a kártyákon feltüntetett költséget a játékos a forduló végén befizette. Az ősz mi más is lehetne, mint a szüret időszaka. Ilyenkor az összes szőlőparcelláról betakarítható a termés, ami rögtön hordó formájában kerül a pincébe.

Így gyakorlatilag a legmunkásabb, legfárasztóbb munkafázisokat megspóroljuk. A dolog úgy történik, hogy a hordó jelölőinket levesszük, a parcellának megfelelő fajtájú borlapkát kiválasztjuk a készletből, beillesztjük a játékosablánkon lévő egyik hordóba, a kis fa hordókat pedig betesszük a lapkák mélyedéseibe. Minden nagy hordó a benne lévő kis lapkával 3 kis fa hordót képes eltárolni, azonos fajtájú borból persze. Ahhoz, hogy tudjuk, hogy milyen minőségű bort sikerült készíteni a leszüretelt szőlőből, a parcelláról a dobókockát is hozzuk magunkkal, és az értékét feltüntetve beillesztjük szintén a pince táblánkba. Sor kerülhet ősszel még vásárlásra, amikor egy gazdátlan parcellát megvehetünk 2, 3 vagy 5 pénzért, attól függően, hogy milyen minőségű szőlőt terem. Az ősz olyan fontos időszak a szőlőgazdák életében, hogy 2 évszak kártyát is szentelt neki a játék szerzője. Késő ősszel még folytatódhat a szüret, de már elkezdődhet a borok pancsolása, pardon, házasítása, amikor 2 vagy 3 bort keverünk össze. Minden esetben csak azonos színű borok keverhetők egymással, és vagy 2, vagy 3 különböző fajtájú,

de tiltott például 2 azonos + 1 különböző fajtájú bor keverése. A házasítás eredményeként cuvée jön létre, amelynek értéke mindig a kiindulási borok értékének összege, osztva ket-tővel, lefelé kerekítve. Látható rögtön, hogy 2 eltérő minőségű bor keverésével sajnos csak a magasabb értékűnél gyengébb minőségű cuvée nyerhető



3 Borozó



a lefelé kerekítés szabálya miatt. Ez a szabály csak akkor változik meg, ha már majd sikerül 1 korona jelzöt beszereznünk, mert legalább egy díjnyertes borral történő keverés során a kerekítés már felfelé történik. Ami igazán megéri, az a 3 különböző értékű bor összekeverése, hiszen ott a legrosszabb esetben is a középső értéket visszük tovább.

A tél csöndes, már ami a birtokon végzett mezőgazdasági munkákat illeti, viszont zajos, ami a borok piacra vitelével kapcsolatos. Mehet megint az eladás, de nevezhetők bormustrára is a boraink. Azaz ha van legalább 4-es minőségű borunk, akkor azok hordóját beküldjük értékelésre, és egyfelől győzelmi pontot vagy pénzt kaphatunk érte, másfelől győztesként korona jelzöt is, amivel díjnyertessé válik az adott borunk.

A játék 4. fázisa az év végi teendők, így az épületeink által igényelt költségek befizetése, például munkás elhelyezése vagy hordó bor befizetése ezen épületekből származó bevételek begyűjtése érdekében. A nagybani piacon bor vásárlása vagy eladása történhet, természetesen rosszabb feltételekkel, mintha ezt a bort magunk termelnénk meg, vagy mintha az uniós vagy hazai piacon adnánk el. És végül jön a borok korosodása, érése. Azaz mindegyik, a pincékben tárolt bor, ha nem fogyott el, tehát nem adtuk el az összeset, kap egy korosodás jelzöt.

Az 5., a záró fázis tulajdonképpen már az új forduló előkészítéséről szól. Így visszavesszük az összes jelzöt a piacról és a bormustra táblákról, visszaállítjuk a szőlőtermő területek eredeti kártyán jelölt kockaértékét, toljuk egy mezővel előre az év számlálót, és a parafadugót megkapja a kezdőjátékos balján ülő játékos.

A játéknak fix 6 kör után van vége, amikor is pontokat számolunk és győztest hirdetünk. Pontok az alábbi forrásokból származhatnak: egyfelől a játék során végig vezettük a pontjainkat, majd ezekhez hozzá kell adni minden megmaradt 3 pénz után 1 pontot. Továbbá a játékos birtokában lévő minden szőlőterületért 1-1 pont jár. A döntetlent az dönti el, hogy kinek van több magasabb minőségű szőlőparcellája a játék végén.

Borban a felejtés, borban a tavasz

Pár dolgot még említsünk meg a szabályból, melyek fontosak lehetnek, de eddig még nem kerültek szóba. Egyfelől a mikroklíma jelölők lehelyezésekor egy sort vagy egy oszlopot tudunk megvédeni az időjárás hatásaival szemben, és ilyenkor bizony önzőek vagyunk, de önzetlen lesz esetleges akciónk eredménye, hiszen mások parcellájára is ki fog terjedni az a védelem, amit magunknak szánunk, ha azonos sorban vagy oszlopban található.

Az uniós és a hazai piac bevétele közti különbség szép tematikus, mert míg az uniós piacon több pénzt kapunk a borainkért, de kevesebb hírnevet, addig Magyarországon ha a borunk vevőre talál, bár kevesebb pénzt kapunk érte, de nagyobb dicsőséget – és hát végső soron ezt a játékot megint csak hírnév pontokra játsszák.

A bor korosodása során ha már másodszor kapnának korosodás jelzöt, akkor nem jelzöt, hanem érték-növekedést kapnak, azaz az ott lévő dobókocka értékét növeljük 1-gyel.

A négyféle épület közül, bár a legolcsóbb a pince bővítés, és szükség is van rá, ha 3 összetevőből akarunk CUVÉE-t keverni (mert ezeket valahol el kell helyezni, és ez bizony csak egy 4. hordó hely lehet), előnyt azonban nem nagyon ad, kivéve megvásárlásakor rögtön. Ellenben a panzió, a borozó és az étterem folyamatosan szórják ránk a győzelmi pontokat fordulók végén, ha képesek vagyunk kifizetni a 2 vagy 3 hordó bort és ide helyezni 1 vagy 2 munkásunkat. Abban az esetben, ha valaki nem hajt végre akciót és úgy veszi vissza akció jelző bábuját, hogy nem igényli az akció nyújtotta előnyöket, minden így feláldozott akciójáért 1 pénzt kaphat. Sőt, ha mindkét akciójáról lemond valaki, az egyik pénz helyett egy eseménykártyát húzhat, amelyet vagy a kártyán megadott szöveg szerinti időpontban játszhat ki, vagy a játék végén bármikor. Ezek az eseménykártyák kevés kivételtől eltekintve pozitív hatásúak.

Minden cseppje élet, mámor és erő

Most mondhatnám azt, hogy nagyon nehéz helyzetben vagyok a játék értékelésekor, de egyáltalán nem. Szerintem ez egy nagyon jól összerakott, nagyon tematikus, kimondottan komoly gondolkodásra és időzítésre készítő játék, ami véleményem szerint a szerző kiadott játékaik közül eddig a csúcs (várjuk a többit!). 😊

Két dolgról érdemes részletesebben is megemlékezni, az egyik a mechanika, a másik a kinézet. Az elsővel kapcsolatban mindenképpen kiemelendő a lépések egymásra



épülése, az előre gondolkodást igénylő folyamat-tervezés (talán mint az életben? vagy mint a borászatban?). Ha nincs jó minőségű parcellám, ha nem terem jó borom, ha nem tudok hol borokat keverni, nem fogom tudni eladni sehol, vagyis max a nagybanin, kannás bornak, de az sem pénzt, sem dicsőséget nem fog hozni – így elvegetálhatunk bortermelőként, de akkor ez a szakma nem nekünk való. Egyetlen sommelier sem fogja megtanulni a nevünket! Az épületek által adott előnyök kimondottan trükkösek amiatt, hogy az épület bizony letakarja a parcellát, onnan több bor nem terem – erre néha figyelmeztetnünk kellett magunkat, amikor az elvett épület kártyát rutinosan a saját táblánk mellé helyeztük volna, ahelyett, hogy a parcellánkat takartuk volna le vele.

Jól meg kell tehát gondolni ismét, hogy mikor építünk. Az akcióválasztásnak az a jellegzetessége, hogy az is akciózhat egyszer, aki nem tudta odajuttatni a bábuját, elsőre egy családi játék karakterjegyének tűnhet, hiszen nem büntet túlságosan. De ne hagyjuk magunkat megtéveszteni: édeskevés a boldogsághoz az 1 akció, és nem véletlen, hogy az ehhez nagyon hasonló akciókiosztású [FELKELŐ NAPOT](#) sem a családi kategóriába soroljuk. A játék természetesen üzembiztosan hozza a szűkösség érzetét, tehát vagy nem elég értékes a borunk, vagy nincs elég hordónk, vagy nincs elég helyünk keverni... mindig hiányzik valami, és ez így van jól, hiszen ettől indul be a jól ismert gamer feeling, ami esetleg átszaphat AP-ba is. A kinézetre csak annyit tudok mondani, hogy finoman elegáns. Érdekes, hogy a játék szabálymagyarázó videója alatt a YouTube-on néhányan kifogásolták a grafikát, sőt, van, aki egyenesen katasztrófálisnak nevezte. Szerintem ez hatalmas tévedés, hiszen a kinézet sokkal inkább érett, nemes, mint egy jó címke, mint egy szép felirat egy formatervezett üvegen. A borító eleve telitalálat, a tipográfia már rögtön egy képzeletbeli brand látszatát kelti.

Valahogy úgy alakult az életem, hogy kb. 15 évig aktív résztvevője voltam a bortermelésnek, sajnos csak családi méretekben és főleg a játék által nem bemutatott fázisban, a dolgos, munkás szakaszban. Emiatt az ezt a témát feldolgozó játékok mindig vegyes érzéseket ébresztenek bennem, legyenek akár kis dobozos

darabok (pl. [LA VIÑA](#)), könnyed partijátékok (pl. [FRÖCCS](#)) vagy klaszikus heavy eurók (pl. [VINHOS](#)). Márpedig boros témájú játék van bőven, a BGG szerint (kiegekkel együtt) [124 darab](#).

Ti viszont ne hagyjátok magatokat befolyásolni korábbi benyomások által, jussatok "dűlőre" (értitek?!) ezzel a játékkal, próbáljátok ki, ízelgessétek a benne lévő "savgerinc" tartalmat, hogy a végén élveztétek a "hosszú lecsengést" (ha valaki további borsznob kifejezéseket szeretne tanulni, azokat [itt](#) találja).

■ Ettől nyer vigaszt a szenvedő

És hogy a végére egy kis desszertbort is felszolgáljunk, jöjjön egy igazán stílszerű befejezés egy borász tollából. Korábbi szerkesztőségi tagunk, aki nem mellesleg a [PORTOLANO](#) szerzője, [GERI ÁDÁM](#) ugyanis végzett és gyakorló borász. Lássuk, hogy szerinte mennyire adja vissza a [CUVÉE](#) azt, ami valóban a szakmában zajlik:

„Kiemelkedően tematikus, akcióválasztó stratégiai játék, mely hasonló feladatok elé állítja a játékost, mint egy valódi borászat üzemeltetése esetében”. A fenti mondat a [CUVÉE](#) hivatalos honlapján olvasható, vagyis ez [PIERROT](#) kimondott vállalása. Ennek fényében mindenképpen érdemes ilyen szemüvegen keresztül is vizsgálni a játékot.

A kijelentés tulajdonképpen helytálló. A játékban felmerülő feladatok, döntési helyzetek tényleg szinte az egész borászati vertikumot lefedik. Pár példa a teljesség igénye nélkül: Végezzünk-e zöldszüretet a jobb minőség érdekében akkor is, ha cserébe kevesebb borunk lesz? Melyik területeinket védjük meg a vadkártól? „Cuvée-sítsük” a kevésbé jól sikerült borainkat a jobb eladhatóság érdekében? Éreljük a borokat, vagy inkább csináljunk helyet az új évszázadnak? Külföldön vagy itthon próbáljunk meg értékesíteni? (Külön pirospont az olyan finomságért, mint az abszolút szakzsargonnak számító zöldszüret kifejezés bevezetése. A zöldszüret azt jelenti, amikor tavasszal-nyáron a még éretlen fürtöket levágjuk és a földre dobjuk. Így értelemszerűen kevesebb majdan leszüretelhető szőlő marad a tőkéken. Azok bogyói viszont koncentráltabbak, végső soron jobb minőségűek lesznek, hiszen a növény által felvett tápanyag kevesebb fürt között oszlik meg.)

Ha a játékban valami nem teljesen találkozik az élettel, annak szinte minden esetben oka van. Jó példa erre a cuvée bor készítése



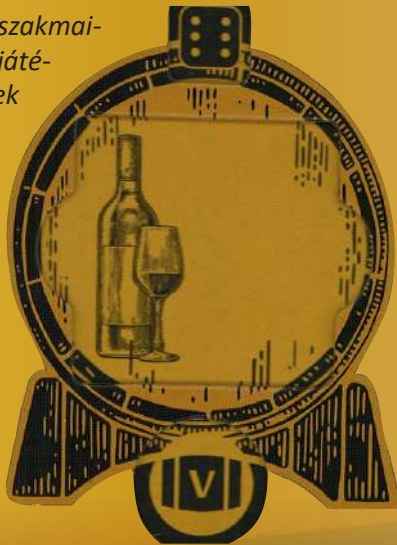


különböző borokból. A játékszabály így fogalmaz: „Két azonos és egy különböző azonban egyszerre nem keverhető.” Az életben teljesen reális és bevett, hogy egy cuvée-be két szőlőfajta kétharmad-egyharmad arányban kerül. Ennek tiltása valószínűleg azt a célt szolgálja, hogy a pincében a helyek számával, mint a játék legszigorúbb – és az igazi borászkodástól legtöbb eltérést okozó – korlátozó tényezőjével ne lehessen trükközni. (Tegyük fel, hogy az egyik pincerészben van két hordó furmintunk, egy másikban pedig egy hordó hárslevelünk. Ha a hárslevelűt átcsoportosíthatnánk a furmintok mellé a harmadik, üres helyre, akkor kapnánk egy értékeesebb cuvée-t és mellé még egy üres pincerészt is.) Maradva még a fenti példamondatnál: borokat nem keverni, hanem házasítani szoktunk cuvée készítésekor. A szóhasználat oka itt valószínűleg az, hogy laikus számára a keverés sokkal szemléletesebb.

presztízs-növelés céljából utolsó palackjait (illetve a játékban utolsó egész hordóját) adja be egy versenyre.

A játék lehetővé teszi a különböző években szüretelt szőlőből készült borok cuvée-sítését. Sőt, még díjazza is! Ha az egyik „keverendő” boron korosodásjelző van, az növelheti a keletkezett cuvée értékét. Ugyanígy a játékban az is előfordulhat, hogy különböző évben készült borokat egy idő után egyként kezelünk. Egy egyszerű példa: az első évben szüretelünk egy 1-es minőségű portugiesert. Ha az ebből készített bor a második év végén még mindig a pincénkben érik, akkor már két korosodásjelző jár neki, így a minősége 2-esre változik. Ha a harmadik évben készítünk 2-es minőségű portugieser szőlőből készült bort, akkor a két bor tökéletesen meg fog egyezni. Kerülhetnek egy pincerészbe és innentől egyformának tekintjük őket (értékesítéskor, cuvée-sítéskor stb.). A valóságban törvényileg mindkét művelet megengedett, de senki nem csinálja, a piac sincs felkészülve rá. Különböző évjáratok keverése, vagyis házasítása csak a pezsgőknél szokás. (Az ilyen pezsgőt onnan lehet felismerni, hogy a címkén nincs évszám.)

A játékban két olyan „szakmai-atlanság” van, ami a jó játékélmény elsőbbségének elfogadása mellett is kifogásolható. Borversenyre (a játékban bormustra) nem szoktunk komplett hordót benevezni. Három palack a nemzetközi szten-derd a több száz, több ezres készletből. Az meggyakorlatilag kizárt, hogy valaki pusztán



Természetesen a tervezőnek valahol meg kellett húznia a határt játékélmény és élethűség között. Mindent egy az egyben reprodukálni a táblán amúgy is képtelenség. Aki tényleg arra vágyik, az menjen el egy borászatba segíteni, vagy – ha igazán elszánt és megengedheti magának – vásároljon egy szőlőskertet és hozzá egy pincét. A nagy többségnek azonban, beleértve e soroknak a borászkodásba már belekóstoló íróját is, tökéletesen elegendő annyi boros kihívás, amennyit a CUVÉE kínál.”

Az alcímek idézetek Martos Ferenc Bordal című dalszövegéből, Huszka Jenő Gül Baba című operettjéből.

drkiss



PRIVATE MOON STUDIOS

Tervező:
Pierrot

Megjelenés:
2023

Kiadó:
Private Moon Studios

Kategória:
munkáslehelyező, kereskedős

12+ 2-4 90'





6+



2-4



20-40'

Rumini: A szétszakadt térkép

A Szélkirálynő legénysége egy zátonyra futott hajót vesz észre a horizonton. Rumini szíve hevesebben kezd verni, mivel egy új kalandot, esetleg kincskeresést helyez kilátásba egy ilyen felfedezés. A roncsban a sok kacaton túl egy szétszakadt térkép darabkaira bukkannak, amelyek titokzatos varázseszközök helyeit mutatják. Sikerül összeállítani a térképet és megtalálni az elveszett kincseket?

Berg Judit 2006-ban indította el regényfolyamát, amely már a 10. könyvnél tart, és a sikere töretlen a kisiskolások körében. Ezért is jó téma a gyerekjátékok körében Rumini és a matrózok. A piacon több fajtát is lehet találni több kiadótól, az egyszerű römitől a nyomozós játékgig. A *SZÉTSZAKADT TÉRKÉP* inkább az egyszerűbbek közé tartozik, mivel ez egy kártyajáték, de nem a klasszikus értelemben.

A térképkártyákat fajtánként (cápa, hajó, sziget és világítótorony) szétválogatjuk és négy különböző paklit alakítunk ki belőlük képpel felfelé. Ezután mindegyikről egyet-egy leveszünk és kialakítjuk belőlük a kezdőtérképet. A bazár- és kincskártyákat tegyük félre, de elérhető távolságba. A hajóablakkártyák pakliját keverjük meg, osszunk minden játékosnak négyet, a maradékból húzópakli lesz.

Térképrajzoló

A kártyák egy igazán praktikus dobozba vannak beszuvasztva, igazi táskába bedobós méret. Kinyitása után öt féle kártyafajtát tudunk megkülönböztetni benne. Vannak varázseszközök, térképkártyák, hajóablakkártyák, kincskártyák és bazárkártyák.



Az előkészületek során a játékoszámtól függően osszunk mindenkinek 4, 5 vagy 6 varázseszköz kártyát, amelyeket magunk elé helyezünk képpel lefelé. Ezeket kell majd megtalálnunk a játék során. A varázseszköz kártyák hátoldalán is látszik, milyen eszköz az, szóval mindenkinek látható, hogy ki miket akar megszerezni.

Fordító víz

A térképkártyák bal felső sarkában varázseszköz ikonokat látunk, amelyek az előttünk fekvő lapokkal egyeznek meg. Úgy tudjuk őket megszerezni, hogy az adott térképkártya mind a négy oldalára sikerül letennünk egy kártyát. Ezeket a kezünkben lévő hajóablakkártyák segítségével fogjuk tudni lehelyezni.



A hajóablakkártyákon a négy térképlap típusból fogunk kettőt (akár két ugyanolyat) látni vízszintesen vagy függőlegesen. A térképlapot úgy fogjuk tudni lehelyezni, ahogy a hajóablakkártyán látjuk, tehát ha egy cápa van egy sziget mellett, akkor a páston keressünk egy olyan cápát, aminek a jobb oldalán nincs semmi, ide tehetünk egy szigetkártyát, valamint egy lent lévő sziget bal oldalára egy

cápát. Amint egy ilyen lerakás során sikerül egy olyan térképlapot körberaknunk, amin olyan varázseszköz ikon van, mint amilyen varázseszköz kártya fekszik előttünk, akkor azt felfordíthatjuk.



Hangfogó

A játék megnyeréséhez további két dolog is segít minket:

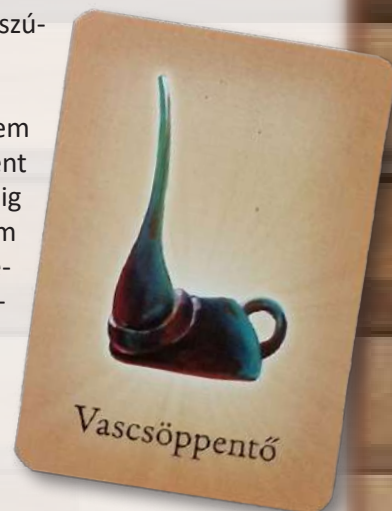
- » Ha olyan térképkártyát építünk körbe, amin olyan varázseszköz található, amire nekünk nincs szükségünk, kapunk egy bazárkártyát. Három összegyűjtése esetén beválthatók egy varázseszköz kártya felfordítására.
- » Ha a körbeépített térképlapon egy kincs található, akkor húzhatunk egy kincskártyát. Ezek között vannak minket segítő és az ellenfeleket akadályozó lapok is.

A körünkben bármennyi térképkártyát kijátszhatunk; ha nem tudunk vagy nem akarunk többet kijátszani, akkor passzolunk, visszatöltjük a kezünket és jöhet a következő játékos. Ez mindaddig folytatódik, amíg valaki fel nem fordítja az utolsó varázseszköz lapját, mivel ő meg is nyeri azonnal a játékot.

Vascsőppentő

És igen, itt ki is lyukadtunk a velejéhez. Ez egy gonoszkodós játék. Mivel közösen építjük a térképet, biztos, hogy számtalan alkalommal rá fogunk taposni a többiek tyűk-szemére. Szánt szándékkal fogunk letenni úgy lapokat, hogy nekünk jó legyen, de a többieknek ne, valamint az akadályozó lapok is hamar a sértődés tárgyaivá válhatnak. Sőt, mivel bármennyi hajóablakkártyát kijátszhatunk, így csak kiszúrásból is lerakhatunk lapokat.

A térképlapok elfogyása után nem lerakunk, hanem áthelyezünk lent lévő lapokat, így hosszú ideig is elhúzódhat a játék, ami nem igazán áll jól neki. Persze, a gyerekek tanulhatják vele a megfigyelést és taktikázást, és természetesen játszhatunk úgy is, hogy inkább segítjük a másikat és nem hátráltatjuk, de ha nyerni akarunk, nem ez a legjobb megoldás.



Akkor mégis kinek lehet ajánlani *A SZÉTSZAKADT TÉRKÉPET*? Talán olyan családoknak, akik tényleg el tudják viselni és akár szeretik is a kiszúrósdit, de azoknak semmiféleképpen, akik már egy kis interakciótól is felborítják az asztalt.

ΔμηδEE



KELLER & MAYER

Rumini: A szétszakadt térkép

Tervező:
Gróber Gabriella

Megjelenés:
2014

Kiadó:
Keller & Mayer

Kategória:
lapkalerakós





8+



2-4



30-40'

Kitchen Rush: Hozhatok desszertet?

A *KITCHEN RUSH*-ról szóló korábbi írásomban is felmerült, hogy a küldetések lejátszása után mennyi újrajátszhatóság van a játékban. Akik igazán rajongtak a játékért, megnyugtattak, hogy ők már több, mint harmincszor játszották, és egyáltalán nem érzik, hogy kijátszották volna. De az átlagos felhasználónak nagy szüksége volt egy kiegészítőre az alapjátékhoz, ami új küldetéseket és új lehetőséget hoz be a játékba. Ilyen kiegészítő lett a *KITCHEN RUSH: HOZHATOK DESSZERTET?*, amit dicséretes módon az alapjáték mellett a *COMPAYA* magyarul is kiadott.

Kapkodás a konyhában

A *KITCHEN RUSH* egy valós idejű kooperatív játék, amelyben a játékosok elsősorban az idővel küzdenek meg, vagyis a siker érdekében meghatározott idő alatt kell végrehajtaniuk a szükséges feladatokat. Több népszerű mobilos játék is van, amelyben egy konyhát, éttermet, büfét üzemeltetünk, és célunk, hogy a folyamatosan érkező éhes vendégeket minél gyorsabban kiszolgáljuk. Aki látott már éttermi konyhát belülről, az tudja, hogy főidőben iszonyatosan a pörgés és valóban szorít az idő. A két szerző, *VANGELIS BAGIARTAKIS* és *TURCZI DÁVID* ezt az éttermi konyhában érezhető stresszes helyzetet egy valós idejű kooperatív társasjátékba ültette át sikeresen.

Két emberünket tudjuk elküldeni dolgozni, ezek a homokórák, egy feladatot addig végeznek, amíg leperog a homok (kb. 26 másodperc), és csak utána lehet átteni

őket másik feladatra (vendégek fogadása, rendelés felvétele, alapanyagok összekészítése, főzés, felszolgálás, mosogatás, bevásárlás stb.). Célunk, hogy az elégedett vendégeinktől pénzt és dicséretekot kapjunk. Egy-egy küldetés befejezéséhez 4-5 percünk



van, és ahogy haladunk előre a játékban, egyre nehezebb, összetettebb feladatokat kell sikeresen elvégezni. Összesen 8 küldetés van az alapjátékban, és utána is be lehet vinni kisebb nehezítéseket. A *HOZHATOK DESSZERTET?* kiegészítőhöz az alapjáték első 4 küldetésén kell túllenni, és akár már bele is vágathatunk az új küldetésekre - de csodálkoznék, ha valaki úgy venne kiegészítőt az alapjátékhoz, hogy nem viszi végig a 8 küldetést.

tőhöz az alapjáték első 4 küldetésén kell túllenni, és akár már bele is vágathatunk az új küldetésekre - de csodálkoznék, ha valaki úgy venne kiegészítőt az alapjátékhoz, hogy nem viszi végig a 8 küldetést.

Régi-új játékelemek

Mindenesetre a kiegészítő első küldetése ennek megfelelően egy bevezető küldetés, bár neheztések már itt is vannak. Hiszen lezárjuk az egyik raktárunkat, az egyik tűzhelyünket és az egyik asztalunkat. Az alapakciók természetesen ugyanazok, mint az alapjátékban. Először leültetjük a vendégeket, felvesszük a rendelésüket, vagyis a korábban lehelyezett kártyát magunkhoz vesszük. Összeszedjük a hozzávalókat a raktárból, elvisszük a szükséges tiszta tányérra, elindulunk megfőzni az ételt, közben hozzáadjuk a szükséges fűszereket. Ha elfogynak a hozzávalók, elmegyünk fűszert vagy



alapanyagot vásárolni, illetve mosogatni. Új játékelemként jelenik meg a kenyér és a tészta, amit külön raktárban tárolunk, illetve 4 műszak alatt kell minél több rendelést teljesíteni, majd kifizetni az alkalmazottakat (ezek az alapjátékban az 5-7. küldetésben jelennek meg), és ezt követően tudjuk eldönteni, hogy a sikeres küldetéshez elegendő pénz maradt-e a kasszában.

Az alapjáték 8. küldetésében már elérhetőek azok a mesteremberek, akik megjavítják számunkra a problémás területet. A kiegészítőben ilyen lehetőség nincs, itt a küldetések már jobban egymásra épülnek, a küldetések között tudunk az étterembe fektetni a sikeres



küldetések után, tudunk új tányérkészletet venni, megjavítani a tűzhelyet, az asztalt, elmehetünk továbbképzésre (pl. a fejlett hűtéstechikához vagy a molekuláris gasztronómiához fogunk érteni). A kiegészítő egyébként küldetésenként hoz be olyan elemeket, amikkel az alapjátékban az 5-8. üldetésben találkozunk (fizetés, hírnév, kihívást jelentő vendégek, VIP vendégek, vendégek kidobása, azonnali felszolgálat borralalóért).

Ennek megfelelően az igazi új kihívások a 4. küldetésnél jönnek: megjönnek a desszertek, új hozzávalók a gyümölcsök, a tejszínhab, valamint a kakaó az édes-szajú vendégek részére. Az édességeket le kell hűteni, vagyis először szokás szerint megfőzzük az ételt, majd munkást kell küldeni a cukrászdába és a tányérra oldalra kell mozgatni (egyszer vagy kétszer, a feladattól függően). Később a fagyalt is megjele-



nik, amit egy kis fagyasztóban

kell tárolni (természetesen van teteje is a fagyasztónak, hogy kicsit még neheztítsük a játékosok dolgát, hadd kelljen nekik emelgetni azt is). Innentől kezdve a vendégeknek fagyaltkelyhet is felszolgálhatunk, illetve megjelennek a fagyaltimádó vendégek is.

A Kitchen Rush imádók kötelező kiegészítője

A valós idejű játéknak mindig megvan a maga sajátos játékritmusa: kapkodás, egymásba gabalyodó kezek, gyors, rövid kommunikáció, nagy koncentráció. Itt annyi előny van, hogy minden műszak előtt, amikor elindítjuk az időmérőt, az első pár kört végigbeszéljük, hogy ki mit csinál. A játék így igazából a sebességről, a hatékonyságról és az egymással való együttműködésről szól: ki mikor vásárol, tölti fel a fűszeres zsákokat, ki melyik vendéget viszi el. A jó játékhoz éppen ezért segíteni kell egymást, de

aztán a játék lényeges részeiben, a hozzávalók összeszedésében, a főzésben nem tud segíteni senki, azt mindenkinek magának kell megoldania. Itt nincs alfa-játékos, aki mindenkinek diktálja, hogy ki mit csináljon, mindenkinek önállóan kell megoldania egy sor feladatot.

Ha valaki szereti a valós idejű kooperatív játékokat, akkor szeretni fogja a *KITCHEN RUSH*-t – ha szereti valaki a *KITCHEN RUSH*-t, akkor szeretni fogja a kiegészítőt is. Én nem rajongok a hasonló játékokért, de a *KITCHEN RUSH* kiegészítőt olyan csapattal tudtam kipróbálni, akik imádják az ilyen típusú játékokat és az alapjáték nagy rajongói. Meg kell mondanom, teljesen más élmény volt velük játszani, a többiek lelkesedése rám is átragadt, és egész este ezzel játszottunk, egyik küldetést a másik után.

Ennél fogva nagyon egyszerű megmondani, kinek van szüksége a kiegészítőre: annak, aki szereti az alapjátékot. Aki nem szerette, annak a kiegészítő sem fog segíteni megszeretni, felesleges is kipróbálni. Aki pedig szereti az eredetét, annak szinte kötelező beszerezni; az új kihívások, a desszertek, fagyaltok nagyon sokat adnak hozzá.

maat



COMPAYA

Kitchen Rush: Hozhatok desszertet?

Tervező:
Turczy Dávid, Vangelis Bagiartakis

Megjelenés:
2020

Kiadó:
Compaya

Kategória:
kooperatív, munkáslehelyező, valós idejű

8+ **2-4** **30-40'**





8+



2-4



30'

Coffee Rush

„A *COFFEE RUSH* kávézó otthonos hangulatban, finom kávéval várja vendégeit. Ám, amíg ők pihenni térnek be ide, addig a pult mögött hatalmas a verseny. Ha egy rendelés nem készül el időben, akár be is zárhatunk! Itt csak a legjobb baristáknak van hely... Teljesíts minél több rendelést, és légy te a legjobb barista!”

Ahogy a szabály bevezetője is írja, a *COFFEE RUSH* játékban baristákat alakítunk, akik egy kávézóban készítik el a vendégek rendeléseit, ám ahogy egyre többen térnek be, úgy ég a kezük alatt a munka egyre jobban. Vagy mégsem? Az asztaltól kiszolgáltatlanul felálló és távozó vendégek nem biztos, hogy erről számolnak majd be.

A játék dobozát kinyitva azonnal a hatalmába kerített a lelkesedés. Tizenkét átlátszó kis kávéscsésze a műanyag inzerbe helyezve, alapanyagtarólok tele víz és tejcseppekkel, apró tealevél, csokoládé, karamella és jégkocka jelölőkkel. Ennél több nem is kellett nekem ahhoz, hogy azonnal ki akarjam próbálni a játékot. Persze ez mindig magában hordozza a csalódás lehetőségét, a játék szépsége – mint tapasztaltuk már párszor – nem mindig garancia a játékelmény minőségére. Mivel a doboz mindössze félórás játékidőt ígért, gyorsan neki is álltunk kipróbálni. Lássuk, milyen sikerrel!



Egy karamellás frappé kérek!

Az első pirospontot mindjárt beírtam a játék képzeletbeli ellenőrzőjébe, amikor kiderült, hogy a viszonylag gyors setup után máris játszhatunk. Az alapanyagtarólokak köszönhetően tényleg csak a játéktáblát – ami egy 4x4 mezőből álló alapanyagraktár –, a játékosok tábláit és azokra a négy fejlesztéslapkat kell előkészítenünk. Minden játékos kap kettő darab rendeléskártyát, egyet az első, egyet a második sorába, a kezdő játékos pedig még plusz egyet az elsőbe. Az utolsó játékosal kezdve mindenki lehelyezi a bábuját a játéktábla egyik mezőjére,

megszerezve az arra nyomtatott nyersanyagot. Arra kell figyelniük, hogy két figura nem állhat egy mezőn. A későbbiekben ezekkel a bábukkal szerzünk alapanyagokat oly módon, hogy a körünk elején minimum egyet, maximum hármat lépünk, és minden érintett mező erőforrását megkapjuk. Áthaladhatunk olyan mezőn, ahol más is áll, de nem fejezhetjük be ott a mozgásunkat, és csak élszomszédos területekre léphetünk. Nagyon egyszerű, mégis ravasz módja ez az alapanyagok beszerzésének, néha igen alaposan át kell gondolnunk, hogyan a legcélszerűbb lépünk ahhoz, hogy minden szükséges nyersanyag a csészéinkbe kerüljön.



Nekem csak egy Americano lesz

Az alapanyagok tárolása, ahogy fentebb is utaltam rá, a csészékben történik, azaz nem tarthatunk nyersanyagot a táblánk mellett, csak oly módon, ha valamelyik elérhető poharunkba a három közül beletöltjük. Arra azonban figyelniük kell, hogy ha a csészében van már más erőforrás is, innentől kezdve csak együtt kezelhetőek, vagy egyszerre használjuk fel őket, vagy egyszerre öntjük ki. Megengedett ugyanis a játékban, hogy bármikor kidobjunk nyersanyagot, de természetesen ha már összeöntöttük a tejet a csokival, nem tudjuk őket szétválasztani, együtt kell megszabadulnunk tőlük akkor is, ha a csokoládéra egyébként szükségünk lenne más rendeléshez.

Kifejezetten tematikus a játék szerintem, nemcsak az erőforrások kezelése miatt, hanem a rendelések teljesítése okán is. Az aktív játékos, miután megszerezte a lépését követően az erőforrá-



sokat, teljesíthet rendeléseket, ha a csészében pont a rendeléskártyán szereplő nyersanyagmennyiség található. Se több, se kevesebb! Ezt be is kell jelentenie a többieknek, ugyanis a tőle balra ülő két játékos annyi új rendeléskártyát húz a játékos táblája első sorába, ahány lapot az aktív játékos teljesített. Ily módon egyszer csak azt vesszük észre, hogy soronként akár 3-4 vendég is várakozik az itálára, és mi bizony azzal a három csészével kell, hogy kiszolgáljunk mindenkit, figyelve arra, melyik vendég érkezett a legkorábban. A helyzet pedig egyre csak súlyosbodik, mert a soron lévő játékos, akár kiszolgált vendéget, akár nem, a köre végén minden rendeléskártyát egy sorral lejjebb csúsztat. A táblánk mellett négy sorban tárolhatunk lapokat, ha az alsó sorból még eggyel lejjebb kell csúsztatnunk a kártyát, az már kiesik a játékból, és a táblánk büntetőpontokat jelentő oldalára kerül, míg a teljesített rendeléseink a plusz pontokat adó oldalra. Bizony-bizony, a vendégünk, aki rendkívül sokat várt az itálára, előbb-utóbb mérgesen távozik és nem viszi jó hírünket. Az érzés pedig teljesen visszaadja a kávéházi munka hangulatát, a játékosok a saját bőrükön érzik annak feszültségét, ha egy vendéget nem tudnak a megfelelő időben kiszolgálni.

Kérnék egy jeges caffè lattét!

Vannak a játékban segítségerek, amelyeket a kétségbeesett baristák felhasználhatnak. Egyrészt szerezhetünk Rush tokeneket, ha specialitást készítünk a vendégeinknek, vagy a nem teljesített rendelésünk bekerül a büntetőoszlopba. Ezek a jelölők arra jók, hogy a körünkben belőlük bármennyit eldobva növelhessük lépéseink és ezáltal a megszerezhető alapanyagaink mennyiségét. Másrészt, ha a körünk elején rendelkezünk már három teljesített rendeléskártyával, eldobhatjuk őket, hogy egy fejlesztést aktiváljunk a táblánkon a négyből. Ezáltal lehetővé tehetjük magunknak az átlós lépéseket, vagy duplán kaphatunk bizonyos helyekről nyersanyagokat: ahol már más is áll, a tábla sarkán található mezőről, illetve egy szalaggal jelöltről. Mindez meggyorsíthatja a vendégeink kiszolgálását, de az idő előrehaladtával bizony ez sem lesz elég. Ha az egyik



játékos eléri az öt büntetőkártyát vagy kiürül a húzópakli, a játék véget ér ebben a körben, amint mindenki ugyanannyiszor került sorra. A pontjaink összeszámolása kifejezetten könnyű ebben a játékban, mert nem lesz belőlük túl sok! Minden megmaradt teljesített rendeléskártyánk plusz egy pontot, büntetőkártyáink mínusz egy pontot jelentenek. Az aktivált fejlesztések darabjéért két-két pont ütheti a markunkat, és ha mindez a végén kétszámjegű, bizony elmondhatjuk magunkról, hogy igen jól játszottuk ezt a játékot.

Fehéren, feketén...

A játék sikeréhez nálam nem fért kétség az első játékot követően, és sokan jártak így ezzel a klubunkban is. Tulajdonképpen aki kipróbálta, azonnal meg is szerette. Egyszerű családi játék egyébként, hangulatos tematikával és csodálatos kivitelezésben, mégis okos és tartalmas. Családi játék esetén nehéz tematikusnak maradni, a játék hossza és egyszerű szabályai általában nem engedik meg az alkotóknak, hogy a tematikát túl mélyen belevigyék a játékmenetbe. Gondoljunk csak nagy kedvencemre, a **CASCADIÁ**ra, ahol a lazacok vígan úszkálnak a mezőn és a hegyen is. Nos, ez a **COFFEE RUSH** esetén egyáltalán nem igaz. Elég csak az alapanyagokra néznünk, és máris egy kávézóban érezhetjük magunkat, amint pedig elkezdjük az nyersanyagokat a csészékbe tölteni, igazi baristának. Sőt, a játék előrehaladtával a feszültség is jól átjön, ahogy egyre több vendég várakozik a kávézónkban, és egyre nagyobb teher hárul ránk, mint ott dolgozókra.



Ez a játék azonnal telitalálat lett nálunk, egyszerű, de nagyszerű, zseniális és tematikus megoldásokkal. Mindez könnyen szállítható dobozban, jó minőségben. Igazi gateway játék, bárkit képes behúzni ebbe a hobbiába, de a szőrös szívű gamerek sem szaladnak tőle messze, ha le kell ülniük mellé egy-két partizhoz.

nemes

GÉMKLUB

Coffee Rush

Tervező:
Euijin Han

Megjelenés:
2023

Kiadó:
Korea Boardgames, Gémklub

Kategória:
szettgyűjtős

8+ **2-4** **30'**



TKE Játékestek

több mint 2000 társas



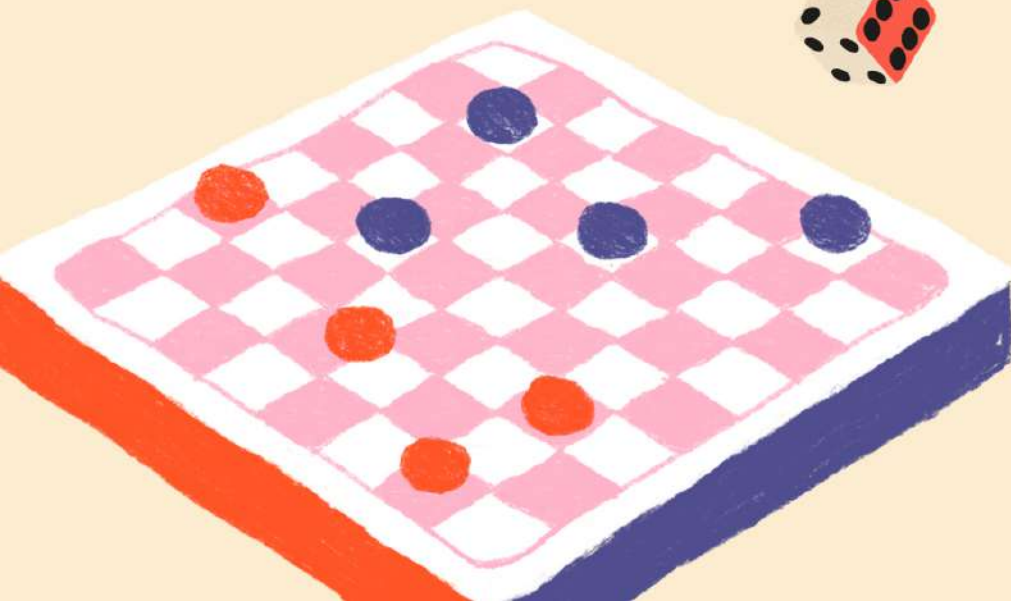
**Minden szerdán klubnap
a Virág Benedek Házban**

17:00-21:00-IG

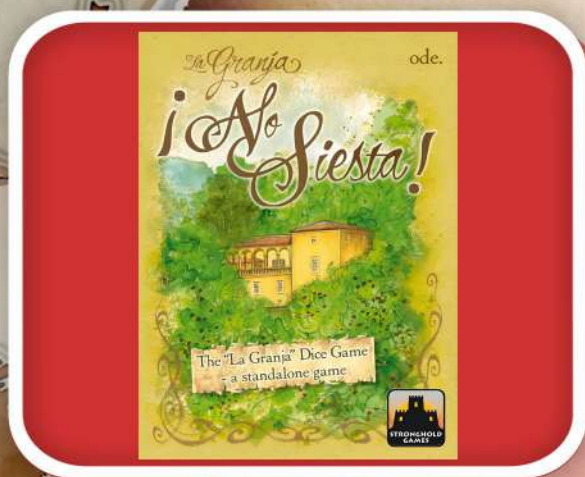
Belépés ingyenes

**Minden hónap első péntekjén
klubnap a KMO-ban**

17:00-22:00-IG



**TÁRSAS
KÖZPONT
EGYESÜLET**



A JEM magazin hűséges olvasói megszokhatták már, hogy a lap oldalain mindig újabb és újabb cikksorozatokot indítunk, amelyeknek egyes darabjait valamilyen közös jellemző köti össze. A mostani számban egy több éve indult sorozatunk nyolcvanötödik 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.



10+



1-4



30-60'

La Granja: No Siesta

A **LA GRANJA** játékról már írtunk korábban, ezúttal a kockaverzió, a **LA GRANJA: NO SIESTA** kerül terítékre föld körüli játékokról szóló sorozatunkban. A **LA GRANJA** egy összetett gazdálkodós játék, tipikus euró, ami hangulatban, játékélményben hasonlít **STEFAN FELD** vagy **UWE ROSENBERG** játékaire. A kockás verzió azt ígéri, hogy ezt az összetettséget rövidíti le, a játékélmény megtartása mellett. Nézzük, mennyire sikerült!

Nincs szieszta, de van kocka



Kockás játékhoz képest azért kapunk központi táblát, jelölőket, de a **NO SIESTA** akcióinak nagy része a játékos farmján történik, ami egy írólap, ahol a játékosok jelölni tudják, milyen erőforrásokat költenek el különféle műveletek végrehajtására. A játékban az időt a központi Siesta táblán jelöljük; ahogy a játékosok haladnak a pályán, pontokat szereznek, több játékosjelzőt nyitnak meg, és végül kiváltják a játék végét.

Természetesen a játékban vannak dobókockák, amelyeken erőforrások találhatóak: szőlő, búza-olíva, malac, pénz, szamár és sombrero. Mindig eggyel több kockát használunk, mint a játékosok számának kétszerese (tehát 5 kockát használunk egy 2 fős játékban). Az aktív játékos dob az összes kockával, majd minden játékos vesz egyet a kockák közül és erőforrásjelzővé alakítja a saját erőforrástábláján. Amikor mindenki kiválasztott egy kockát, a kezdőjátékos újradobja a maradék kockákat és egy újabb kockahúzási kör következik. Amint a második kockaválasztási kör befejeződött, az aktív játékos dob az egyetlen megmaradt kockával, és azt mindenki megkapja.

De mit kezdesz ezzel a sok malaccal, szamárral és kalappal?

Miután mindenki draftolt két kockát és közösségileg megkapta a harmadik, egyben utolsó kockáját, megkezdődik az aktuális kör következő szakasza. Itt használjuk fel a beszerzett erőforrásokat. A saját kis farmodnak több

különböző régiója van, ahol elköltheted az erőforrásaidat: érméket használhatsz a tető megépítéséhez, ahol azonnali bónuszokat kapsz minden elkészült tetőcseréjéért, illetve pontokat a játék végén. Az erőforrásokat hármassával kell elköltened távolsági kereskedelemre, amivel pontokat és árut kapsz (lényegében egy dzsóker erőforrás, amelyet a körök között megtarthatasz; ez az a képesség, amelyet a normál erőforrások nem biztosítanak), illetve az áruk piacra szállításához az erőforrásokat meghatározott sorrendben kell felhasználnod, valamint a kocsi húzásához szamarakra is szükség lesz, és ha kész, győzelmi pontokat ad annak megfelelően, ki milyen gyorsan tudta ezt végrehajtani. Ezen kívül különféle erőforrás-kombinációkkal bérelhetsz munkásokat, akik különleges jogosítványokat biztosítanak neked a játék hátralévő részében; raktárban tárolhatod az árut vagy istállóban az állatokat (bár ezek inkább menekülési utak, ha nem tudsz mit kezdeni a megmaradt kockákkal).

A sombreroakat elköltheted a lapod néhány kiválasztott pontján, de általában inkább arra használják, hogy a szieszta pályán haladjanak tovább. Minden





alkalommal, amikor ilyen módon elköltesz egy sombrero-t, győzelmi pontot kapsz. A pálya bizonyos pontjain extra tokeneket is feloldhatsz, amelyeket felhasználhatsz az erőforrástáblához és/vagy a szállítással feloldott bónuszaidhoz.

A játék akkor ér véget, amikor valaki a szieszta pályájának végére ér. Összeszámolod a pontokat a tábla mind az öt szekciójából, és azt, hogy milyen messzire jutottál el a szieszta pályán, továbbá a bónusztábláról szerzett bónuszpontokat, és meglátod, ki nyert.

Nincs szieszta, de van feszültség

Az igazi feszültség a *NO SIESTA*-ban az, hogy stratégiai döntéseket kell hozni azzal kapcsolatban, hogy hová és mikor helyezd el az erőforrásokat. Egyes műveletekhez erőforrásokat kell elkölteni meghatározott sorrendben, másokért pedig egyszerre kell fizetni egy körben. És mivel a fel nem használt erőforrások nem maradnak meg körről körré (az áru kivételével), rengeteg olyan kritikus döntési pont van, ahol úgy döntesz, hogy lemondasz a gazdaság bizonyos aspektusairól más területek javára. Szerencsére szinte mindig úgy éreztem, hogy van egy maroknyi jó lehetőségem arra, hogyan költsem el az áruimat, és ritkán éreztem úgy, hogy a szerencse az abszolút döntő tényező a játékban.

A *NO SIESTA* három különböző játékmódot kínál:

- » az alapjáték 2-4 játékos számára, amelyben minden játékosnak megvan a saját, 6 fős segítőkészlete, amelyekből tud toborozni;
- » a haladó játék, amely 6 új segítőt ad hozzá, ami egy közös készlet, és ebből bárki tud toborozni;
- » illetve a szóló játékmód,

és mindegyik működőképes.

A játék összetevői teljesen megfelelnek a Roll and Write típusú játékok megszokottaknak, vagy inkább ahhoz képest még egy kicsit több jelző és token is van a dobozban. Jó minőségűek a kockák, a lapok, cuki a kezdőjátékos jelző malac is. Összességében nekem nagyon tetszik a *LA GRANJA* nagy dobozos verziója, és a kockás verzió is jól sikerült. A *NO SIESTA* 1-4 játékos tud leültetni az asztal mellé, és hozza a nagy dobozos játék élményét, kicsit áramvonalasítva, körülbelül 30-60 perc alatt. Persze kártyák hiányában nincs akkora változatosság, mint a nagy dobozos testvérénél, de cserébe nyelvfüggetlen lett, ikonokkal mindent sikerült megoldani, és így elég gyorsan le lehet pörgetni egy összetett, de mégis szórakoztató játékot.



maat



Tervező:
Andreas „ode.” Odendah

Megjelenés:
2016

Kiadó:
ADC Blackfire Entertainment GmbH

Kategória:
kockadobós, roll and write

10+ **1-4** **30-60'**





6+



2-4



15-30'

Memorinth

Gyönyörű szép tavaszi napsütés van – tökéletes idő egy kiadós erdei sétára. De ahogy egyre beljebb és beljebb kerültök az erdőbe, néha jobbra fordultok, aztán balra. Hirtelen valami zajt hallasz mögötted a bokorból. Uhh! Talán jobb lenne hazaindulni. Valami nagyon nincs rendben ebben az erdőben. De melyik lesz a legrövidebb út visszafelé? Szerencse, hogy a meseszereplők úgy döntenek, hogy segítenek nektek. Figyeljete rájuk és használjátok a memóriátokat. Ki jut ki elsőnek az erdőből?

A varázserdő, útvesztő vagy labirintus világszerte számos kultúrában jelen van az őskortól napjainkig. Ahhoz, hogy egy ember bejusson egy labirintusba vagy kitaláljon belőle, mindig kiváló megfigyelő- és tájékozódóképességre, a nehézségek leküzdésére való hajlamra és bizonyos időre volt szükség – márpedig ezekkel az adottságokkal minden ember más-más mértékben rendelkezik. Nem nehéz felismerni ebben a komoly felkészülést igénylő útban az emberi életút elvont megfelelőjét, illetve azt, hogy mélyebb értelemben a labirintus középpontja a nagyobb tudatosság és tudás elérését jelképezi. A lélek ilyen értelemben vett újjászületése után a megújult ember könnyen visszatérhet a külvilágba és spirituális fejlődésének egy szakaszát befejezettek tekintheti.

Ezt az összeszedett gondolatot a wikipédia tárta elém, és a mély igazságokkal mind egyetértek, azonban cikkünk témája, a *MEMORINTH* nem csak az útvesztő fogalmát, hanem a mesebeli szereplőket is kifacsarja.

A kislány piros sapkát hordott, bort és virágot vitt a hihetetlenül szőrös nagymamájának.

A meséknek valójában magához a játékmenethez semmi közük, csak egy kis körítést adnak hozzá. Ez már a dobozon is látszik, amin a mesehősök furcsán újragondolt formáit láthatjuk. Kibontva még magasabbra gördülhet a szemöldök, mivel alig találunk valamit benne. Erdőkártyák,

mesehőskártyák, figurák, pár segédlet és öt karton érme kóvályog a nagy térben.

Oké, oké, a kártyák nem a legjobb minőségűek, de mondjunk rá egy okét. Minden erdőkártyának van egy éjszakai és egy nappali oldala, és az út is különbözik a két oldalán. Tegyük le a kezdőlapot az asztal közepére a világos felével felfelé, majd a maradék erdőkártyát keverjük meg és képezzünk belőlük egy 5x5-ös négyzetet. A világos és a sötét oldalak felváltva következzenek, ne legyen két egyforma egymás mellett.

A megkevert mesehős kártyákból véletlenszerűen tegyünk kettőt az erdő köré, minden oldalra képpel felfelé. Mindenki válasszon egy színt és tegyük figuráinkat a kezdőlapra. A kezdőjátékos vegye maga elé a kezdőjátékos jelzőt világos felével felfelé és végre is hajthatja az első körét.

A hazug macska puha bőrcsizmában, ártatlan szemekkel miniszterelnök lett.

A körünkben válasszunk bárhonnán egy üres erdőkártyát, aminek a kezdőjátékos jelzőnek megfelelően világos vagy sötét oldala néz felfelé, majd fordítsuk meg. Nézzük meg, hogy az erdőlapkánkon melyik mesehős található az erdő



körül lehelyezettek közül. A figuránkkal lépünk ennek a mesehősnek az irányába, amennyiben vezet arra út; ha nem, akkor nem léphetünk. Ha esetleg több mesehős is van a kártyán, akkor dönthetünk, melyik irányba lépünk. Miután mindenki fordított egy lapot és lépett (vagy nem), adjuk tovább a kezdőjátékos jelzőt és fordítsuk meg, így minden körben felváltva világos és sötét kártyákat választhatunk.

Ha valamelyik játékos a figurájával kijut az erdőből, azonnal megnyeri a játékot.

Tökölfilkó aranszínű ludat talált egy fán, készített egy hatalmas sütit és elnyerte a hercegő kezét.



Ez a kijutás nem is olyan egyszerű, mint hinnénk, mivel két dolgot is meg kell jegyeznünk a kártyákról. Talán a legfontosabb az út, mert csak azokon keresztül tudunk kijutni és annak a legrövidebbnek kell lennie. Továbbá a mesehősöket is fejen kell tartani, hogy a jó irányba haladhassunk.

Erős agyjáték és kőkemény taktikázás. A célunk, hogy olyan lapokat fordítsunk meg, amik a jó irányba löknek tovább, de figyelniük kell a többi játékost is, hogy a megfelelő

időben fordítsunk át egy olyan kártyát előttük, amivel zsákutcába kerülnek. Mégis, ha sikerül megtalálnunk két-három olyan lapot, amiket folyamatosan rotálva a jó irányba

haladunk, az elveszi a játék izgalmát és csak a többiek fog múlni, hogy hagyunk-e nyerni.

A játékszabály tartalmaz egy mester változatot is, ahol csak egy-egy mesehős kerül az oldalakra, emellett felkerül az asztalra az akciókártya, aminek négy oldalára tesszük a maradék mesehősöket. Az akciókártya is kétoldalas, így a mester *MEMORINTH*nak is két változata van. Az erdőmódosítósnál toligálni fogjuk az erdőlapokat, mint a Furfangos labirintusban, míg a varázslatos oldalát használva különleges akciót hajthatunk végre. Szerencselóherét szerezhünk, megcserélhetünk két erdőkártyát, megleshetünk egy erdőkártyát vagy megcserélhetünk két mesehősöt.

Szóval sokféleképpen játszhatjuk a *MEMORINTH*ot, mégsem éreztem annyira jó játéknak, hogy akár elgondolkozzak a beszerzésén. Fillernek túl fárasztó, családinak sem mondanám, mivel inkább ki kell szűrni a többiekkel, partinak pedig végképp nem jó, mivel egyáltalán nem csalt mosolyt az arcunkra. A kinézete sem igazán jött be, elsőre talán vicces, de utána inkább taszítóvá vált.

Ezért nem is tudom eldönteni, kinek is ajánlható. Talán azoknak, akiknek valamiért bejön a grafikája és nem ijednek meg a memóriájuk tesztelésétől, esetleg még élvezik is az ilyenfajta kihívásokat. Kipróbálása erősen javallott a megvétel előtt, és ne csodálkozzatok, ha nem találjátok sehol a hét törpét.

Deműese



Memorinth



COMPAYA

Tervező:
Richi Haarhoff

Megjelenés:
2020

Kiadó:
Edition Spielwiese, Compaya

Kategória:
memória, moduláris táblás

6+ 2-4 15-30'





10+



2-5



40-60'

Az erdő

Van úgy, hogy egy téma ki van maxolva, és azt mondja az ember, hogy OK, elég, ebből van már elég sok jó játék, nem kell több? Én természetrajongóként kb. a **ZÖLDELLŐ MEZŐK** kiegészítője (**DOWNSTREAM**) után voltam így; úgy éreztem, "jóllaktam". Majd láttam egy hírt, hogy jön a **FOREST SHUFFLE**, és már akkor látszott, hogy gyönyörű lesz, de nem hozott annyira lázba, nem hittem benne, hogy tud még nekem adni bármit. Persze azért átlagos módon kíváncsi voltam rá. Aztán a tavaly szeptemberi facebookos Társasjáték Csoporttalálkozóra elhozta a **GÉMKLUB**, ahol kipróbálhattam, és mit is mondhatnék... Szerelem első játékra.

Környezet? Védelem!



Az ünnepek előtt rendszeresen dolgozom egy társasjáték szakboltban, és jó párszor történt meg, hogy levették AZ ERDŐT a polcra, majd a mögötte lévő is levették, aztán meglepődtek, vagy éppen hozzám fordultak kérdéssel, hogy ezek bontott és visszacsomagolt példányok? AZ ERDŐ bontatlan példányai ugyanis nincsenek műanyag fóliába csomagolva, csak oldalt vannak egy matricával leragasztva. Ezen felül a paklikat is papírba csomagolták műanyag helyett. A **LOOKOUT GAMES** nem csak beszél a fenntarthatóságról, hanem tesz is érte, a **Greenline** logóval ellátott termékeikhez egyáltalán nem használnak műanyagot! Azt gondolná az ember, hogy így szállítás közben már polcokopott lesz a termék, de nem, egyetlen sérült dobozzal sem találkoztam, működik ez a megoldás. Remélem, a többi kiadó is követni fogja ezt a jó példát.

A játék tagadhatatlanul gyönyörű, az illusztrációk realiztikusak, de mégsem fényképszerűek, így megvan a művészi érzetük. A képeket két ismeretlen grafikus, Toni Llobet és Judit Piella követték el, viszont érdekes módon a teljes játék grafikai tervezéséért a jól ismert Klemens Franz (**AGRICOLA**, **ORLÉANS**, **GRAND AUSTRIA HOTEL**, **ISLE OF SKYE**) a felelős. Én, mondjuk, nem éreztem a stílusát a játékon.

Ami furcsa, hogy kapunk jó pár kártyát, amelyeken a játék egyes kártyáinak működése van leírva (ez simán mehetett volna a szabálykönyvbe), és van, amelyiknél kb. ugyanazt írják csak le, mint ami a kártyán van, mert nincs mit részletezni (ezek feleslegesek). Van egy táblánk is, a tisztás, ami jól néz ki, bár nélkülözhetetlen funkciója nincs.

Ez a játék egy kártyajáték. Kapunk egy pontozófüzetet is, ami a pontozásban nem sokat segít, inkább csak arra szolgál, hogy ne felejtünk el négy részösszeget a végső pontszám összeadásakor.

A téma természetesen megvett kilóra. Van benne nagy őzláb-gomba. Fák? Fák! Fák minden mennyiségben. Bükkök, hegyi juharok, tölgyek... Ebben a játékban a címéhez hűen tényleg létrehozhatunk egy saját kis erdőt. Az erdő élővilága (állatok, gombák, kisebb növények) is rendkívül tematikusan szerepel a játékban, egymásra épülnek a lapok, az ilyen megoldások jelentősen csökkentik egy euró szárazságát.

Például a ragadozók csak akkor adnak a játék végén pontot, ha a prédáik is jelen vannak az erdőben, bizonyos állatok meg bizonyos fafajtákhoz kötődnek, és még sorolhatnám. A szerző bizonyosan otthon van a természetben, a természetrajongók (mint jómagam) imádni fogják az ilyen kis tematikai finomságokat ebben a darabban. És van benne nagy



őzlábgomba, mondtam már? Ja igen, mondtam. Akkor azt is mondom, hogy ízletes vargánya is van benne. Meg sárga rókagomba. (Na, lőjetelek le, majd egy [MYCELIUM](#) vagy egy [UNDERGROVE](#) cikkben kiélem magam később.)



A játékmenet rendkívül egyszerű: vagy kijátszol egy lapot, vagy húzol két kártyát a tisztásról és/vagy a pakliból. Szigorú kézlimitünk van, 10 lap, tehát kártyákat felhalmozni nem nagyon lehet a játékban, ez pedig egyfajta gazdálkodásra kényszerít, akadályozza a tartalékolást. A már más játékokból jól ismert megoldást alkalmazza AZ ERDŐ: a lapok fizetőszökként is funkcionálnak. Ezt a mechanikát azonban megcsavarja kétszer is a játék. Egyfelől a kártyáknak színük (ikonjuk) van, és sokszor nem mindegy, milyen színnel fizetsz más kártyáért, ugyanis a kártyák bónusza csak akkor aktiválódik, ha az összes fizetesként felhasznált kártya megfelelő színű. Másfelől a fizetesként használt kártyák a tisztásra kerülnek, ahonnan más játékos felhúzhatja őket. Ezzel a játék elkerüli, hogy ezekkel a kártyákkal már ne találkozzunk a játék hátralévő részében, illetve érdekes taktikai lehetőségeket nyit. Lehet figyelni a többiek erdőjét, és nem olyat eldobni, ami kellhet nekik (bár sok játékosnál ez képtelenség lesz), illetve lehetséges, hogy az a lap, amivel fájó szívvel fizettem, végül visszakerül hozzám mégis, mert ha nem viszik el, én a következő körömben felhúzhatom.

A fák esetében nincs választási lehetőségünk kijátszásakor, az összes többi laptípus esetében azonban igen. A többi kártya ugyanis merőlegesen vagy függőlegesen ketté van osztva, és én dönthetem el, melyik felét fogom használni. A fák biztosítják az alapot és én eldönthetem, hogy az adott kártyát a fa fölé, alá, bal vagy jobb oldalára játszom ki. A fa alá csúsztatott rész a továbbiakban nem vesz részt a játékban. A tablóépítés nem egy új mechanizmus, ezzel az egyedi tematikus megoldással azonban mégis egyedi ízt kölcsönöztek neki.

A játék elején a húzópaklit háromfelé kell osztani, és az utolsó pakliba bekeverni két Közeleg a tél kártyát (hmm, a szerző Trónok Harca rajongó?), illetve a harmadikat a pakli tetejére helyezni, majd erre jön a másik két pakli. Akkor ér véget a játék, ha a harmadik télkártyát is felhúzzuk, és ez bizony így elég kiszámíthatatlan, de egy ilyen könnyedségű játéknál ez teljesen rendben van. A játék végi pontozás sajnos a kártyák pontozási feltételei (egyik



a másiktól függ) miatt meglehetősen agyégető (még talán jobban, mint maga a játék), ezen sokat segített volna egy részletesebb pontozófűzet.

Szóval szerelem?



Igen, az, de az érett fajta, amiben látjuk a másik hibáit és elfogadjuk azokat. A játék egyértelműen két fővel a legjobb, több fővel már egyre nő az esély, hogy bizonyos szettek nem lesz lehetőségünk összegyűjteni, nem tudunk elég kombót kiteljesíteni. Egy kártyajátéknál teljesen természetes, hogy nem biztos, hogy jó lesz a lapjárás, aki egy ilyen játéknál ezen még fennakad, annak nem valók a sok különböző kártyával operáló tablóépítők. Természetesen már megjelentek azok a kritikák is, hogy egyes lapok túlságosan erősek, a játék kiegyensúlyozatlan (pl. a szürke farkas-szarvas kombó). Én visszajára fordítanám kicsit ezt a kritikát: jobb lenne, ha nem lennének kiemelkedő lapok, és teljesen mindegy lenne, miket játszunk ki, nagyjából ugyanannyi pontot hoznak? Igen, vannak nagyon erős lapok, ezeket azonban össze is kell gyűjteni, kijátszani, és ez nem olyan egyszerű, a sok pontot hozó kártyáknak általában nehéz feltételei vannak. A nagy kihívás és a magas jutalom hozza az izgalmakat. Amiben *AZ ERDŐ* igazán zseniális, hogy hozza kicsiben a nagy tablóépítő játékok élményét, és mindezt egy órán belül. Szóval ha nincs kedved óráig *MAR*szni vagy *ARK NOVÁ*zni, de még egy *EVERDELL*t vagy egy *FÖL*det sem akarsz éppen setupolni, elő ezzel a kis zöld dobozzal és induljon az erdősités!

Főnix



Különvélemény

Ahogy Laci is írta, ez a játék szerelem, nemcsak első látásra, hanem első játszásra is, vagy mondhatnám úgy is, hogy egy tenyérnyi *FÖL*D sok őzlábgombával. :)

Nagyon tetszik benne, hogy tényleg kapunk egy *FÖL*D komplexitású játékot kevesebb, mint 1 órában, és a végeredmény előttünk az asztalon tényleg egy gyönyörű erdő a sok lakójával. Úgy gondolom, hogy minden adott hozzá, hogy nagy családi kedvenc váljon belőle, és ha kevés időnk van játszani, akkor simán letolja a polcra a *FÖL*DET, vagy bármelyik hosszabb tablóépítő játékot.

Besty



Tervező:
Kosch

Megjelenés:
2023

Kiadó:
Lookout Games, Gémlub

Kategória: tablóépítő, draftolás,
kézből gazdálkodás, szettgyűjtős

10+ 2-5 40-60'





13+



2-5



60-90'



Endeavor: Az ismeretlen vizek hódítói

„A Vitorlázás Kora (1571–1862) a példa nélküli terjeszkedés korszaka volt a világ óceánjain keresztül, ahol a tengerjáró birodalmak a kontinenseket hatalmas flottákkal kötötték össze egymással. Vitorlázz be hát egy változatos stratégiai játékba, amelyben növekvő nagyhatalomként próbálsz meg kapcsolatot létesíteni a Föld távoli régióival!”

A játékban saját birodalmunkat próbáljuk a korszak legnagyobb és legbefolyásosabb nagyhatalmává tenni dicsőségpontok gyűjtésével. Ehhez épületeket építünk, hajózzunk, a szárazföldön pedig városokat szállunk meg vagy hódítunk el ellenfeleink irányítása alól. Ha nem riadunk vissza tőle, kiaknázhatjuk gyarmataink előnyeit vagy rabszolgákat is igénybe vehetünk céljaink elérése érdekében, ám ez utóbbiért a játék végén megfizetünk.

„Egy óvatos hajó soha nem jut messze a parttól.” – Dale Carnegie



Az ENDEAVOR meglehetősen nagy és figyelemfelkeltő dobozban érkezik, sok-sok alkatrészszel, de szerencsére került bele inzert és műanyag tároló az épületeknek és a játékosjelölőknek is. Egy nagy térképen zajlik a játék, ahol a megnyitott európai régió kivül a többi kontinens is megtalálhatjuk.

Ahhoz, hogy azokon terjeszkedni kezdjünk, először meg kell nyitnunk majd a régiókat. Saját játékostáblánk szintén nem kicsi, ezen tudjuk elhelyezni a játék során vásárolt épületeinket, és ezen mérjük birodalmunk fejlődését is. Négy sávon tartjuk nyilván a tulajdonságainkat, melyek mindegyike

korlátozást hoz a játékba az egyes fázisokban. Iparsávonk azt fogja meghatározni, maximum milyen szintű épületet építhetünk. Kultúrasávonk alapján kapunk lehelyezendő munkásokat minden körünk elején, vagyonsávonk segítségével pedig az előző fordulóban az épületekre küldött munkásainkat tudjuk kifizetni és visszahívni. A játékban kártyákat is szerezhetünk, amelyek limitje meg fog egyezni a befolyássávonkon elért kártyamennyiséggel.



„A hajó nagyobb biztonságban van a kikötőben, de a hajókat nem ezért építik.” – Paulo Coelho



Miután elszöszöltünk kicsit a kártyák és kereskedelemjelzők térképre helyezésével az előkészületeknél, belesaphatunk a játékba. Minden fordulóban öt fázis követi egymást, és összesen hét fordulót fogunk lejátszani.

- » A forduló első fázisa az építkezés, amikor játékosrendben mindenki választ egy elérhető épületet a kínálatból, mely maximum annyi téglát tartalmazhat, amennyit elért az iparsávján, majd lehelyezi az épületsora bal első üres helyére. Az épületek nagyon fontosak, két tényezőben is tudnak segíteni. Emelhetik bármelyik sávjunkon az elért mennyiséget és/vagy akcióhelyet biztosítanak munkásaink számára. Hetedik épületünk megvásárlása és lehelyezése egyben kijelöli az utolsó fordulót is.
- » A növekedésfázisban annyi népességszámot kapunk a kikötőnkbe, amennyit a népességsávjunk jelöl.
- » A fizetésfázisban visszaveszünk annyi, az előző fordulóban lehelyezett munkást az épületeinkről, amennyit a hajósávjunk mutat számunkra.



- » Az akciófázisban a játékosok többször kerülnek sorra, mindenki egy-egy akciót hajt végre mindaddig, amíg az összes játékos nem passzolt. Valójában ez a játék sava-borsa, később részletezni is fogom.
- » Az akciófázist követően a dobásfázisban mindenki visszacsökkenti a játéktábláján tárolt lapjai mennyiségét a befolyássávján jelölt limitig.

„A sima tenger sosem tett ügyes tengerészt.” – Franklin D. Roosevelt



Az akciófázisban zajlik valójában a játék. Akciót úgy hajtunk végre, hogy vagy eldobunk a kikötőnkben egy korábban megszerzett kék akciójelző tokenet vagy lehelyezünk egy elérhető munkást a kikötőnkben valamelyik épületünkre, amely a végrehajtani kívánt akcióra biztosít lehetőséget. Lehet, hogy plusz népességszámot kell letennünk a térképre is attól függően, hogy milyen lehetőséget választottunk. Vannak egy és vannak két akciót adó épületek is, minél drágábban vásároltuk az épületet, annál többet fog segíteni a játékunkban. Ha nincs már elérhető munkásunk vagy akcióhelyünk, passzolnunk kell.



Nézzük végig röviden az akciókat!

1. Hajózás. Egy plusz korongra is szükségünk lesz hozzá, amit a térképre helyezünk. Hajózni három helyre tudunk:
 - a. Hajózási útvonalra. Amennyiben még nincs megnyitva a régió, korongot csak a hajózási útvonal következő üres mezőjére tehetünk, megszerzve így az azon lévő jelölt. Ez lehet a már korábban említett plusz akciójelző token vagy kereskedelmi token is, amellyel lépni tudunk a jelölt sávjunkon. Ha minden mező megtelt egy régió hajózási útvonalán, a régió megnyílik és tudunk oda hajózni, szárazföldi egységeket vezérelni.



A hajózási útvonalon többséget birtokló játékos pedig megszerzi a terület kormányzókártóját is, amit a saját táblájára helyez.

- b. Flottára: ha már van korongunk egy megnyitott régióban, hajózással újabbat helyezhetünk le egy régió szabad flottájára.
- c. A nyílt tengeri zónába bármennyi játékos helyezhet korongot, ha a hajózás akciójával ezt a lehetőséget választja és már jelen van az adott, megnyitott régióban.

2. Gyarmatosítás. A régióban való jelenlétünk a gyarmatosítás miatt fontos. Ahhoz, hogy gyarmatkártyát vehessünk el egy területről, legalább annyi korongunknak kell lennie a régióban, amennyit a gyarmatkártya jelöl. Mivel a pakli egyre erősebb lapokat tartalmaz, a kártyák egyre magasabb jelenlétet is kérnek a területeken, ám annál több előnyt is biztosítanak. A megszerzett lapot a játéktáblánkra kell helyeznünk, és lelépünk a jelölt sávokon a kártya általi értékeket. Bizonyos lapok győzelmi pontokat is tartalmazhatnak.

3. Elfoglalás. Ezzel az akcióval egy megnyitott régió üres városát foglalhatjuk el, ha már jelen vagyunk a területen. Technikailag most is két népességkorongra lesz szükségünk, egy az akcióhelyre és egy a városra, kivéve, ha akciójelző tokenel hajtottuk végre. Mindig, amikor egy üres területre helyezünk le korongot, megkapjuk az azon lévő kereskedelmi vagy akciójelző tokenet is, ami nagyban segíti a későbbi játékunkat.



4. Támadás. A játék során egyre inkább elfoglalásra kerülnek a flották és a városok, csak úgy tudunk új területeket szerezni, ha támadunk, azaz kiütjük ellenfelünk korongját egy általa elfoglalt városról vagy flottáról. Ez a legdrágább akció, mert a szükséges két korongon felül egy harmadikat még el is kell dobnunk. Ellenfelünk is elveszíti a sajátját. Ez jelképezi, hogy a háború áldozatokkal jár. Azonban komoly előnnyel is, ugyanis, ha egy kereskedelmi útvonal mindkét végét mi tudjuk először uralni, megszerezhetjük az útvonalra lehelyezett tokenet, és ha fenntartjuk rajta az uralmunkat a játék végéig, az útvonalon jelölt győzelmi pontot is. Csak ebbe partnereinknek is lesz beleszólása.

5. Kifizetés. Egy rövid, de annál nagyobb hasznot hajtó akció, ami azt engedi meg, hogy levehessük és a kikötőnkbe visszatehessük az egyik épületünkre kihelyezett korongunkat, felszabadítva az akcióhelyet és a korongot is egy későbbi akcióhoz.

„Egy hajó sem járja az élet óceánját úgy, hogy ne találkozna viharral.” – Charles Haddon Spurgeon



A rabszolgaság nagyon érdekesen jelenik meg a játékban, a játékszabály sokat foglalkozik vele. Az akciófázist követő dobásfázisban ugyanis el kell dobnunk a táblánkról a lapjainkat mindaddig, amíg a befolyássávkon jelölt limitet el nem érjük. Ez azért lehet fájdalmas, mert a kártyával megszerzett előnyt is vissza kell lépünk. A lapok között

lehetnek rabszolgakártyák, amelyek közül egy nem számít bele a limitbe, ezért az elején sokat lendíthet a játékunkon. Ha azonban valaki kiüríti az Európa paklit, elérkezünk a rabszolgaság eltörléséhez, amikor el kell dobnunk az összes rabszolgakártyánkat és visszalépni a rajtuk jelölt előnyöket. Arról nem beszélve, hogy ezek a játék végén egy-egy mínusz pontot jelentenek nekünk, amiért részt vettünk ebben a kizsákmányolásban.

A hetedik forduló végén érkezünk el a végső pontozáshoz, amikor a megtartott kártyáinkon jelölt győzelmi pontokat, a városainkon és kereskedelmi útvonalainkon ábrázolt dicsőségpontokat és az esetlegesen az épületeinken lévő pontokat kell összeszámolnunk. Leesik még egy-két pont számunkra a megmaradt

„A szélirányon nem tudsz változtatni,
a hullámokon sem, csak a vitorláidat
igazítsd jól, és hamarosan
hazaérsz a kikötődbe.”
– Müller Péter



Ez a játék is azok közé tartozott, amit régóta szerettem volna kipróbálni. Látványos, monumentális doboz, érdekes téma, jó kis interakció. Örültem, amikor megkaptam próbára, és bár gamer kategóriába tettem, érzésem szerint inkább a családi és gamer játékok határán van. Kicsit komplexebbnek gondoltam, de a játékmenet bonyolultsága alapján még akár családi kategória is lehetne. A konfrontáció okán már kevésbé, mert bizony elég fájdalmas tud lenni, ha ellenfelünk egy stratégiai helyről veszi le a korongunkat. A játék egyébként nem okozott csalódást, élvezettel játszottam vele, de hatalmas újdonságot sem mutatott, talán amiatt, hogy összetettebb játékokra számítottam. Inkább családi játéknak ajánlom, de már tapasztaltabb játékosoknak, akik szeretik a hódító, térképes játékokat és jól viselik a konfrontációt is. Könnyen tanulható szabály, hangulatos asztalkép, olajozott, pörgős játékmenet, pont megfelelő játékidő, kellő interakció és jó újrajátszhatóság. Gamer játékosok talán kevesellhetik benne a stratégiai mélységet, de ha nem vágyom túl komplex játékokra, ám mégis gondolkodnék kicsit, szívesen leülök mellé bármikor.

nemes

népességkorongok után, illetve a haladásávjaink vége is komoly összegű pontokat eredményezhet nekünk, ha elértük azt.

A játék tartalmaz külön kétfős szabályt, szűkebb vagy tágabb térképet négy főre, illetve gyarmati lehetőségeket is bizonyos régiókhoz, ezáltal meglehetősen magas újrjátszhatósággal bír.



REFLEXSHOP

Endeavor:
Az ismeretlen vizek hódító

Tervező:
Carl de Visser, Jarratt Gray

Megjelenés:
2018, 2022

Kiadó:
Burnt Island Games, Reflexshop

Kategória:
területfoglalós, szettgyűjtős

13+ 2-5 60-90'





7+



2-6



15'

Berobbanó cicák

A **ROBBANÓ CICÁK**at kevés játékosnak kell bemutatni 2023-ban. Aki esetleg mégsem ismerné az alapjátékot, bátran fussa át **MAAT** alapos, objektív **cikkét** 2019-ből. A **BEROBBANÓ CICÁK** ennek a híres-hírhedt Kickstarter sikertörténetnek az első kiegészítője, mely a **GÉMKLUB** jóvoltából magyarul is elérhető. Egy hatalmas dobozban érkezik 20 kártyalap, egy szabály és egy meghökkentő alkatrész, a szégyengallér. Az ember pedig önkéntelenül is elkezd vakarni a fejét, hogyan is értékeljük ezt a egész pakkot – főleg az árát tekintve.

Mitől döglük a légy...

Kezdeném azzal, hogy azok a társaságok, akik több parti után is jól szórakoznak az alapjátékkal, nyugodtan ruházzanak be erre a kiegészítőre. Nem csak a szöveges és grafikus ökörségekből kapunk még többet, de egészen csavaros új mechanizmusok is érkeznek, amik – valljuk be – igen csak jót tesznek az alapjátéknak. Hatra bővül a játékoszám, 20 lappal bővül a paklink, és hozzájutunk egy furcsa alkatrészhez, ami könnyen hangos röhögést válthat ki a társaságban, bár a játékmenethez semmi köze nincs.

Ez a szégyengallér jól illusztrálja azt a kiadói felfogást, hogy termékszíntelen legalább annyit, vagy még többet kell foglalkozni a célcsoport igényeinek kiszolgálásával, mint magukkal a játékmecanismusokkal. Ez a gallér ugyanis nem a játékmenetnek, hanem a játékelménynek szól – és nehéz lenne amellett érvelni, hogy ez nem egy jól eltalált marketingfogás. A könnyed, piszkálódós, magas szerencsefaktorú, röhögcsélős játékok piacán markánsan megkülönböztetett termékpalettával van jelen a kiadó, és a külsőn kritikus fontosságú a sikerükben.

... és mitől robban a macska?

Én mégiscsak ragaszkodnék ahhoz, hogy a játékmene-tről magáról mondjak valamit. Be kell valljam, hogy a **BEROBBANÓ CICÁK** 20 lapja derekasan feljebb tornázza az élményt. Mivel számszerűsítve nem sok újdonság van, nyugodtan át is nézhetjük mindet, hogy tisztán lássunk.

A hasonzorú játékokból jól ismert laphúztatás az alapjátékban is megvan, a kiegészítővel kapunk egy *Céltott támadást*, amivel már nem csak a mellettünk ülővel tolhatunk ki. A laplopáshoz szükséges macskák összegyűjtése könnyebbé válik a *Vadmacskákkal*, ezek ugyanis dzsóke-rek. Személyes kedvencem, *A jövő megváltoztatása* egy olyan újdonság, amivel kapunk egy kis valódi befolyást a játékbeli sorsunkra nézve. Ezzel ugyanis nem csak meg-nézhetjük a pakli felső három lapját, hanem változtat-hatunk is a sorrenden. Mivel a körünket húzással zárjuk, ez tulajdonképpen egy draft, ami kellemesen csökkenti a szerencsefaktorot. A körsorrend megváltoztatása ugye-bár nem egy eredeti gondolat, de itt sem áll kevésbé jól a káoszt preferáló játékmenetnek, plusz ilyenkor a körünk végén nem húzunk.





A Húzás a mélyből egy aranyos gondolat, nyilván a megfelelő információk birtokában tud igazán hasznos lenni, hogy a pakli teteje helyett alulról húzunk. Végül pedig a névadó lap, a *Berobbanó cica* egy szerintem eredeti ötlettel dobja fel a fő mechanizmust, a robbanást. Ez a lap ugyanis először nem robbantja fel azt, aki felhúzza. Helyette a játékos visszahelyezi a pakliba, de képpel felfelé – inntől pedig hatástalanítani sem lehet, aki felhúzza, kiesik.

Valóban friss és újszerű élmény, amikor ez a lap képpel felfelé megjelenik és kitör a pánik. A fentebb részletezett új lapok ilyenkor válnak valóban jelentőségteljessé, ugyanis segítenek kissé elodázni a biztos véget. Összességében a szerencsefaktor nem sokat csökken a kiegészítővel, de ezek a lapok mégis azt az érzetet keltik, hogy lehet jól ütemezni és taktikázni a *BEROBBANÓ CICÁK*ban. Aztán meg, mégis mi van, ha kiesünk? Na bumm...

Robbanás vagy pukkanás?

Azt ki merem jelenteni, hogy aki hosszabb távon tervez játszani ezzel a játékkal, annak a *BEROBBANÓ CICÁK* kötelező darab. Egyszerűen olyan dolgokat hoz be, amik jelentősen növelik a játékelményt. Hogy ez tudatosan lett-e így tervezve, megvoltak-e



ezek az ötletek az alapjáték tervezésekor, nem tudom, de nem is számít. A körsorrend változását mutató szégyengallér, amit az a játékos kap a nyakába, aki először véti el vagy kérdezi meg a helyes körsorrendet, hát, jópofa poén, de szerintem hamar kifulladás. A kiegészítőt csak emiatt ne vegyük meg. Talán itt van az a pont, amikor elengedjük a macskákat és nem kerülgetjük tovább a forró kását: a kiegészítő árértékéért egyébként is egy sor kiváló, díjnyertes, kedves-aranyos vagy komoly, de mindenképpen jól megtervezett, jól működő, sőt, akár innovatív alapjátékot találunk a piacon. Ha ezekkel kell összehasonlítanom ezt a tudatosan és jócskán túlméretezett dobozt, hát... rajongóknak akkor is megéri. De itt a rajongókon van a hangsúly. Aki csak arra használja a *ROBBANÓ CICÁK*at, hogy macskamentaként bódítsa el és csalogassa be vele a hobibiba nem-játékos ismerőseit, vagy a poén kedvéért is csak ritkán veszi elő, az maradhat az alapidoboznál, és a kiegészítő árából vehet egy jobb, önálló játékot.

Az ugyanis mit sem változott, hogy a játékból indokolatlanul (tudom, a matek nem ismeri ilyet) hamar ki lehet esni, és kizárólag negatív interakció van a játékosok között. A játéknak továbbra sincs sok értelme két fővel, hattal viszont még pont egész jól működik. Mindent egybevetve: a célközönségnek könnyen lehet telitalálat a *BEROBBANÓ CICÁK* kiegészítő, de pl. kutyásoknak nem ajánlott... hacsak nem tetszik nekik a robbanó cica alapötlete... bár akkor inkább talán ne tartsanak semmilyen állatot...

Gergely

EZ AZ OLDAL NÉZ FELÉD.
EZT A GALLÉRT CSAKIS MAGADNAK KÖSZÖNHETED,
VISELD A SZÉGYENEDET.



BEROBBANÓ CICÁK

Tervező: Matthew Inman, Elan Lee, Shane Small

Megjelenés:
2016, 2022

Kiadó:
Exploding Kittens, Gémklub

Kategória: kézből gazdálkodás, játékos kiejtős, szerencsekísértő

7+ 2-6 15'



18+



2-8



20-60'

Shit Happens

Kénytelen vagyok azzal kezdeni, hogy mivel a játék maga 18+-os, ahhoz, hogy kellően érzékletes cikk szülessen róla, a cikknek is 18+-osnak kell lennie. Előre is elnézést kérek, de erre mindenképpen szükség van ahhoz, hogy választ kapjunk arra, mennyire ciki is, ha Kasza Tibi a szomszédunk, vagy ha Pumped Gabó megöklöz... el se hiszem, hogy ezt legépeltem... Ja, és még valami. A cikk spoilereket tartalmaz. Tényleg.

“Mi a bánatos francot kell itt csinálni?”

Ez a játékszabály felütése, és hamar megkapjuk a választ is: “Legyél te a legjobb, aki sorrendbe tudja állítani az eseményeket a kis szarságoktól a legnagyobb szarcunamiig.” Ezek után tisztázzuk is gyorsan, hogyan néz ki a játékmenet, hogy mihamarabb rátérhessünk az izgalmasabb részekre.

A dobozban 200 darab kártyát találunk, mindegyiken egy “kellemetlen” szituáció, és egy ahhoz tartozó 1 és 100 közötti skálaérték szerepel, ez utóbbi a lapunk értéke a szarométeren. Mindenki három lapot kap maga elé a játék elején, ezek alkotják a kezdeti nyomorsort. A feladat nagyon egyszerű: a körünkben a tőlünk jobbra ülő hűz egy lapot a pakliból, majd felolvassa nekünk a rajta szereplő szituációt, miközben a számot titokban tartja. Ezután saját nyomorsorunkon rá kell böknünk arra a helyre, ahová szerintünk a kártya illik a szarométer alapján. Ha eltaláltuk, a lap bekerül a sorunkba. Ha nem találtuk el, a tőlünk balra ülők kör-sorrendben próbálhatják meg elcsúszni azt egymás után. Aki helyesen tippel tehát, az viszi a lapot. Aki összegyűjt maga előtt 10 lapot, megnyeri a játékot.



méhcsipés), de néhányuk viszont kegyetlenül szívás (ha mondjuk egy halott prostit találsz az ágyadban). Ezt jelzi a **szarométer**, amivel minden kártyát elláttunk.

3 SZAROMÉTER

A **szarométer** a mi rangsorolási rendszerünk, amit 1-től 100-ig jelöltünk.

A SZAROMÉTER BEMUTATÁSA



Ha esetleg felmerülne benned, hogyan állítottunk rangsort a helyzetek között? Nos, *mi* sehogy. Helyette felkértünk egy csapat *komoly, magasan képzett, felnőtt* embert, hogy tegyék ezt meg helyettünk. A csapat tagjai között voltak házassági tanácsadók, terapeuták, karrier tanácsadók és szociális munkások, kollektívan reprezentálva **több mint 150 év** klinikai pszichológia tapasztalatát. Higgy nekünk - ők vágják ezeket a dolgokat.

Alaposan kielemezték *minden* eseményt (*igen, még a legostobábbakat is*), miközben olyan dolgokat mérlegeltek, mint:

Szorongás szintje | Érzelmi trauma | Hosszú távú pszichológiai sérülés

Ezek összevetése után átlagoltuk a szakik eredményeit, és azok alapján állítottuk fel a **szarométert**.

Ahhoz, hogy megnyerd ezt az új kártyát, **NEM A PONTOS MUTATÓ SZÁMÁT KELL KITALÁLNOD** (ami amúgy is kábé lehetetlen lenne). Elég, ha kitalálsz a pontos helyét a **NYOMORSORODBAN**. Más szóval, helyezd el a kártyáid között a neki megfelelő helyre!

Vérfertőző hugi-dugi



SZAROMÉTER

89.5

Az új szomszédod Kasza Tibi



SZAROMÉTER

17

Életed végéig fingszagú maradsz



SZAROMÉTER

77.5

30 perces, teljes testüreges notozást kapsz



SZAROMÉTER

30.5

Ennyi.

A mechanizmusokhoz beírtam ugyan, hogy szettgyűjtés, de a fentiekből látszik, hogy nem igazán lehet mechanikailag értékelnünk a játékmenetet. Ha nagyon akarnék, még amellet is tudnék érvelni, hogy ez nem is egy valódi társasjáték – de nem akarok, mert társasjátékként sokkal mókásabb lesz kiértékelni (izgatott tenyérdörzsölés hangok).

Kezdem az objektív dolgokkal, mert a tisztesség megkívánja. A *SHIT HAPPENS* indokolatlanul hamar kijátszható. Méghozzá abban az értelemben, hogy bámulatos gyorsasággal lehet “elhasználni” a játékot. Ha egyszer láttunk egy lapot, onnantól láttuk az értékét is, egy pörgősebb vagy népeesebb társaság pedig 1-2 óra alatt könnyűszerrel átrohanhat az egész paklin. Mivel az egész játék alapja a bizonytalan értékekre való tippelés, még csak az a keskeny ösvényünk sincs az “elhasználtuk a játékot” érzés előli menekülésre, hogy majd egy másik társaságban elővesszük. Ha neked van meg a játék és már kijátszottad, valószínűleg nem fogod élvezni fogod másik társasággal, és fair sem lesz, hiszen jelentős előnnyel indulsz. Persze, idővel el lehet felejteni a pontos számokat, de sokszor elég a hozzávetőleges értékekre emlékezni.

Tegyük fel, hogy egy ötfős társaság átlagosan (!) 8 lapig jut el partinként. Ily módon a 200 lapot mindössze 5 forduló alatt kipörgetik. Ez legyen 1,5-2 óra. Ráadásul ebben a 8 lapban benne van az a 3, amelyet a kör elején kapunk, hogy egyáltalán elkezdődjön a nyomorsor. Ezek a lapok valójában részt sem vesznek a játékban, hiszen nem tippelünk rájuk. Egy négyfős társaság 4 parti alatt 48 lapot tehát csak arra használ fel a kétszázból, hogy elkezdje a fordulót, miközben szigorúan vett játékelmény nélkül találkozik a pakli negyedével. Jó, ne legyünk ennyire szőrösszívűek, a BGG sem az, ugyanis feltűnteti a mechanizmusok között a memóriát. A lehetőség nyilván adott, hogy az ember újrakeverje a paklit és folytassa a játékot a már megismert lapokkal, de lássuk be, az már egy egészen másik játék.

“Hát de az hogy lett annyi?!”

A szabálykönyv állítása szerint egy szakemberekből álló gárda pontozta a lapokon látható szituációkat, és a játékban ezen szakmailag megalapozott pontszámok átlaga szerepel. “Alaposan kielemezték minden eseményt [...], miközben olyan dolgokat mérlegeltek, mint: Szorongás szintje | Ézelmi trauma | Hosszú távú pszichológiai sérülés”.

Röviden: megnyugodhatunk, nem hasraütésre kaptak számokat azok a helyzetek, hogy pl. “Vérfertőző hugi-dugi”, “Életed végéig fingszagú maradsz”, vagy épp “Egy félbevágott prostit találsz az ágyadban”. Nehéz belőni ezek mellé a “Hármas ikreid születnek” szituáció 84,5-ös értékét, miközben az előbb felsorolt három átlaga 86,5. Itt azért akarva-akaratlanul, de nem marad fej vakaratalanul, hogy mennyire pontos is a módszertan... emiatt sokszor fogjuk hallani játék közben, hogy “Hát de az hogy lett annyi?!” – főleg akkor, ha tényleg nem érezzük fairnek a pontozást, mikor már közel vagyunk a győzelemhez. Ez persze az egyik fő élmény a játékban, hogy próbáljuk megfejteni és megérteni, kinek mi és miért oda kívánczik a nyomorsorban, ahova.

Térjünk is át a szubjektív részre. Nekem a legnagyobb csalódás az volt, hogy a játék tulajdonképpen egyáltalán nem szellemes, sokkal inkább alpári, meghökkentő és egy kicsit bunkó is – bár ez már tényleg csak egy benyomás. Nem akarok itt a prudéria csapdájába esni, magam is többször hangozatosan felröhögtem a játék során, de ez leginkább a jó társaságnak volt köszönhető. A játékelmény lelke ugyanis nem lehet más, mint maguk a játékosok. Másképp: ez a játék legfeljebb annyira nyújthat jó szórakozást, amennyire a játékosok. Meg kell hagyni, tökéletes választás lehet azoknak, akik viszonylag strukturált szórakozásra vágnak a felnött, altesti humorra és egyéb brutalitásokra nyitott társasággal, és tudatosan nem egy szabályközpontú társasjátékot keres erre a célra. Ivós játéknak például pazar a *SHIT HAPPENS*, ha erre a műfajra egyébként nyitottak vagyunk. A grafika egyébként sokszor humorosabb, mint maguk a helyzetek, és gyakran segít is megérteni, hogy miről akar szólni az adott lap, szóval ezért jár a piros pont.

Azzal nem is akarok vitatkozni, hogy a SHIT HAPPENSnek helye van-e a piacon. Az pedig, hogy kinek a polcán van helye, remélem, mindezek után könnyebben eldönthető. Egy egyszeri alkalomért az ára talán borsos, mert hamar kifulladás a cash... it happens.

Záró gondolatok

Kicsit komolyabbra fordítva a szót: érdemes azzal tisztában lenni, hogy bizony intenzív és szenzitív is lehet a játék, ha valaki közvetlenül vagy közvetve érintett egy-egy felbukkanó szituációban. Nyilván egy kommunikációs játékban nem feltétlenül gond, ha beindul az eszmecsere, de a játék a hangvétele miatt nem a mély, empátiára épülő, kitárulkozásra buzdító terápiás eszközök iskolapéldája. Azt nem állítom, hogy nincs benne potenciál. Például a "párod rasszista kiakadása futótűzként terjed a neten", vagy a "Lezuhansz a hegyekben, és a barátaid

kell megenned a túlélésért" kártyák jó kis beszélgetésindítók lehetnek, csak ha utána feljön az, hogy "Egy élő egér reked a hátsódban", hamar visszazuhan a színvonal.

Végezetül álljon egy rövid kimutatás a kártyákon tárgyalt témákról a teljesség igénye nélkül: zoofília, csonkítás, nemi erőszak, betegségek, vérfertőzés, baleseti halál, állatok halála, hűtlenség, rasszizmus.

Aki úgy gondolja, hogy ezeken a témákon tud jóízűen nevetni, bátran (!) tegyen próbát a játékkal, mert valószínűleg jól fog szórakozni. De tényleg! Nem szeretném azt a benyomást kelteni, hogy szerintem ez egy rossz játék... csak én egy kicsit többet, szellemesebbet, tartalmasabbat vártam. A szerzők viszont más irányba céloztak, és nincs is ezzel semmi baj – csak legyünk vele tisztában vásárlás előtt.

Gergely



Tervező:
Andy Breckman

Megjelenés:
2016

Kiadó:
Goliath Games, Reflexshop

Kategória:
szettgyűjtés

18+ 2-8 20-60'



14+



2-4



40-60'

Crusaders: Thy will be done

Ha létezik valamiféle ösvény a komplexebb, minimális vagy egyáltalán semmilyen szerencsefaktorral nem rendelkező, tematizált eurók irányába, azon a *CRUSADERS* biztosan rajta van. A 2018-ban megjelent játék szerzője *SETH JAFFEE (EMINENT DOMAIN)* afféle szerelemprojektjének tartott munkáját itt-ott „hidden gem”-ként, azaz a dömpingben sokanál radar alatt maradó, de kiváló darabként emlegetik. A középkori lovagrendek témája valóban elég vagány lehet ahhoz, hogy felkeltse azok figyelmét, akik könnyen tanulható, a belépő szintnél csak kevéssel összetettebb, a játékosok közötti aszimmetriával dolgozó és minimális – ez esetben pontosan nulla – szerencsefaktorral működő játékot keresnek.

Előre bocsátom, nem kívánom eldönteni a kategorizálási vitát arról, hogy valóban rejtett kincs-e a *CRUSADERS*; egyáltalán, tisztázni azt, mit jelent a fogalom és hogy megfelel-e annak ez a játék. Azt is jelzem, hogy aki a *CRUSADERS* mellé leülve szeretné kipipálni a töri érettségi középkori lovagokról és a szentföldi hadjáratokról szóló tétéleit, rossz lóra tesz vele. Sőt, a *CRUSADERS* is azok között az eurók között van, melyekről ha nem is csúszik le, de érezhetően lötyög az a bizonyos gatyá. Megjelenésében sem különösebben díszes darab. Kivitelének minősége rendszerben van, megbízható átlagot hoz (az ellenségjelző tokenek lehetnének nagyobbak és vastagabbak, a dobozból az inzerit fájón hiányzik), de akiknél az lobbantja fel a szikrát, ha egy játék iszonyat jól néz ki, másikat kell epekedésük tárgyává tenniük.

A *CRUSADERS* azoknak okozhat kellemes perceket, akik nem kérik számon a történelmi hűséget rajta, viszont hajlandóak egy kicsit szárazon meggrágcsálni azt, amit eléjük tár. Cserébe viszont elég nekik, ha úgy érzik, Fortuna totális száműzésével maximálisan urai lehetnek minden, a központi táblán kialakuló helyzetnek,

és ezért szívesen ülnek le másod- vagy harmadmagukkal egy, legfeljebb másfél órás agytornára, melynek szabályai hamar elsajátíthatók.

Nyeregbe!



A *CRUSADERS*BEN középkori lovagrendeket irányítva dolgozhatunk azért, hogy minél nagyobb befolyásra tegyünk szert Európában. Az előkészítéskor tíz lovagrend közül választhatunk (vagy sorsolhatunk véletlenszerűen),





mindegyik eltérő képességű, ezzel a játék némi aszimmetriát teremt a játékosok között. Feladatunk lesz a kontinens területeinek fejlesztése négyféle épület (várak, farmok, templomok, bankok) építésével, valamint Franciaországból indulva a még pogány európai területek megtérítése fegyverrel és kereszttel, illetve a Szentföldre zárandoklók védelme a szaracénoktól. Legalábbis tematikusan, mert ebben a játékban nem lesznek összetett hadműveletek vagy szövetségekötések, témája ellenére sem.

A *CRUSADERS* ezek helyett egy érdekes rondella mechanizmusra épülő, akcióválasztásos játék, amelyben adott számú akciópontot kell felmutatunk a kiválasztott akció teljesítéséhez. Aki már ismer néhány modern eurót, nem fog meglepődni azon, hogy miközben előbb az első, majd akár a második és a harmadik lovagunkkal is bebarangoljuk Európát (mechanikai tekintetben nincs jelentősége annak, hogy mi van a hexákból álló játéktér alá rajzolva), közben a mind magasabb szintű épületek megépítésével tudjuk termelni a fix akciópontokat egy-egy akció erősítéséhez.

A titok: ékességeink minél jobb kihasználása



De mi a helyzet a rondellával? A játékban a választható akciók játékosonként összesen hat akció-éken szerepelnek, melyek együtt kiadják a rondellát. Induláskor mind-egyikre 2-2 jelzőkorong kerül. Amikor akciót hajtunk végre, a kiválasztott akción éppen ott lévő korongok száma adja meg az akció erősségét

(amit fokozhatunk például épületek építésével). Ha ez az érték nagyobb vagy egyenlő, mint a végrehajtáshoz szükséges szint, végrehajtjuk az akciót. A korongok úgy gyűlnek fel, hogy amikor egy akciót végrehajtottunk, az éken lévő korongokat levesszük onnan, és az óramutató járása szerint 1-1 darabot leteszünk azokból a következő ékekre. Amikor eléggé felerősödik egy akciónk a megadott szinthez, végre tudjuk azt hajtani.

Ezen az elven működik minden akció végrehajtása. Az utazásnak két éke van a rondellán játék kezdéskor. Az akcióban az összegyűjtött akciópontokat szét tudjuk osztani a lovagjaink között, vagy akár egyetlen lovagunk is elköltheti azt. A hexák között 1 pontért tud mozogni egy lovag, de ha ellenség (szláv, porosz vagy szaracén jelző) van a hexán, 2 pontba kerül annak elhagyása (nem kötelező harcba bocsátkozni velük). Az építés akcióval a négyféle épület közül tudunk építeni, egy típuson belül mindig a soron következő szintűt. Mindegyik épület más előnyt

ad, például a farmok a toborzási akció erősségét növelik, amikkel a táblánk felett





elhelyezett katonai egységekből tudunk átfordítani mindig egyet. Az egység lapkájának erőssége hozzáadódik a keresztshadjárat-akció erősségéhez. Ez utóbbi a szlávok, poroszok és a szaracénok ellen hajthatjuk végre, jelzőik a játék előkészítésekor kerülnek fel a táblára. A poroszok és a szlávok hexákról való leszededegetése remek befolyásszerzési lehetőség, ám minden ellenük indított akció erősíti őket. A szaracénok legyőzésével a jelzón szereplő épületeket tehetjük le ingyen arra a mezőre, amin legyőztük őket, vagy toborozhatjuk a következő katonai egységet.

Emellett van egy külön akció befolyásunk növelésére (ilyenkor egyszerűen megkapjuk az akcióerősség szerinti befolyáspontokat), valamint lehetőségünk van az akció-ékek fejlesztésére. Ez a mechanika talán a legérdekesebb a játékban. Ugyanis az ékek fejlesztésekor megfordulnak, és az eredeti akció mellett egy másikat is elérhetővé tesznek egy akcióválasztással. Vagyis körünkben nem egy, hanem két akciót tudunk végrehajtani az akció erősségét meghatározó korongok tetszés szerinti szétosztásával a kettő között.

Mindent a főként az építés akcióhoz köthető extrák egészítik ki a táblán. Épületet felhúzni mindig csak ellenségtől már megtisztított mezőn tudunk, feltéve, ha valamely lovagunk ott áll (a második és harmadik Guy de Pierre a hozzájuk tartozó várak leépítésekor kerül játékba). Alapszabályként bármilyen épületet építhetünk bárhova a négy féleből, de a játék előkészítésekor

bónuszlapkákat kell letenni valamennyi beépíthető területre (ez majdnem az összes). Ha a bónuszlapkák szerinti épületet építjük, akkor általában vagy kevesebb akcióerősség is elegendő hozzá, vagy bónusz befolyást ad az akció elvégzésekor.

Mert a játékban a befolyáspontok jelentik a győzelmi pontokat, amikből a játékosok száma alapján előre meghatározott számúból kell lehetőleg minél többet megkaparintani (a játéktábla használandó oldala is függ a játékoszámától). Vagyis így tehetjük választott lovagrendünket a legbefolyásosabbá a játék végére. Amikor a befolyáspontok



elfogynak, akkor a francia királyt már zavarja a lovagrendek túlzott hatalma, és megszünteti őket – a játék ezzel a tematikus lezárással ér véget. A végső értékeléskor további bónuszok szerezhetők a leépített épületek illetve a megsemmisített szláv, porosz, szaracén seregek jelölőinek szettjei után, s a legmagasabb befolyással bíró játékos lesz a győztes.



Lovagi agytorna az asztalon

Talán kissé ízetlenek, száraznak tűnik a leírás? Meglehet, az, mivel bár egy könnyebben elsajátítható, ugyanakkor szikár euróról van szó. Nem túlságosan termékeny azon lamentálni, hogy a CRUSADERS vállalása a szerencsémentes, könnyen tanulható, témát is kínáló euróként mennyire kevés vagy sok. Azt gondolom, sok eurós (ilyen érdeklődésű) játékos számára vonzó lehet ez a koncepció, egyúttal kapujáték az összetettebb darabok irányába.

Kifejezetten jó a játékosgyensúly benne, amit az eltérő képességű lovagok, azaz az aszimmetria egy



picit megborít. Ugyanakkor ez utóbbiak hathatnak ösz-
tönzőleg a játékosok számára többféle stratégia kiprobá-
lására. Játékosbarát megoldás az is, hogy az akciók vég-
rehajtása ugyanúgy épül fel. S bár a sima befolyásszerző
akciót többen légből kapottnak találták (annyi befolyást
szerzünk, amennyi az akciónk erőssége), a stratégiai
választásaink során igenis számolni kell vele. Figyelnünk
kell arra is, hogy ne másnak kaparjuk ki a gesztenyét. Ha
mondjuk Európa egyik területéről kiverjük a szaracéno-
kat, ha onnan rögtön odébb is állunk, egy rivális lovag-
rend számára nyitjuk meg a lehetőséget a terület fejlesztésére.
Ám ha figyelmesen kalkulálunk, elkerülhetjük ezt a csapdát.
A játék legokosabb ötlete azonban egyszerűségében nagyszerű: a játék végét kiváltó feltételként
az összes megszerezhető befolyáspont értékének előre
megjelölése végig versengővé, kiélezetté teszi a játékme-
netet. Az első egy-két játékkalommal még hajlamosak
lehetünk ráérően játszani, mígnem rájövünk, hogy ez nem
a poroszkálás, hanem a lovagi vágta játéka. Ahhoz, hogy
a játék végére az általunk irányított lovagrend legyen
a legerősebb, nem fecséremlhetünk el egyetlen lépést,
egyetlen akciót sem.

A játékelmélynél nem elsősorban a téma fog dominálni,
ahogy arra utaltam, de a *CRUSADERS* azért nem absztrakt
játék. A gyors játékmenet, a figyelmet pont a kellő mér-
tékben igénybe vevő rendszer a benne rejlő előre terve-
zési lehetőségekkel és a jó helyzetfelismerés igényével
bőségesen kompenzálja a játékosokat azért, mert csak
mérsékeltlen érezhetik magukat templomos vagy épp
johannita lovagoknak. Akár 10-12 éves, pár modern asz-
tali játékkal már barátságban lévő, illetve a téma iránt
érdeklődő gyerekekkel is érdemes nekiülni (bár önmagában
nincs edukációs értéke), valamint kétfős játékként is meg-
állja a helyet. Szinte teljesen nyelvfüggetlen, kevés angol
nyelvű szöveg csak a lovagrendek tábláin van. S ami ritka:
nagyjából a dobozon feltüntetett, 40-60 perces játékidőn
belül.



Shepard



Crusaders

Thy Will Be Done



Crusaders: Thy will be done

Tervező:
Seth Jaffee

Megjelenés:
2018

Kiadó:
Renegade Game Studios

Kategória:
akcióválasztós, szettgyűjtős

14+/10+

2-4

40-60'





10+



2-6



10'

Sárkányok

„A papírsárkányok a széllel szemben szállnak a legmagasabbra – nem vele.”

Winston Churchill

Amikor nekikezdek egy cikk írásának, mindig van előttem egy kép, hogy egy anekdotával, vicces humoreszkkal, vagy mint jelen esetben, egy történelmi ténnyel szeretnék indítani. De mikor elkezdtem utánaolvasni a papírsárkányoknak, akkor döbbenem rá, hogy mennyi minden köszönhető ennek a tárgynak. Legrégebbi írásos említése i.e. 200 körül, Kínából származik, de már előtte is ismert volt. A wikipédia szerint: A ma is használatos kínai nevét (fengzhengnek, azaz „széllel zengő”) a Tang-korban kapta. Nem véletlen a névválasztás, ugyanis ebben az időszakban a sárkányokat elsősorban hadászati célokra használták, segítségével tudták felmérni például a seregek közti távolságot. Ez az időszak azért is jelentős, mert ekkor vált a sárkányeregetés szórakozássá. Európában a 13. században jelent meg. Az 1700-as években Párizsban annyira népszerű volt, hogy a sárkányeregetők közötti konfliktusokat elkerülendő szabályozni kellett a közparkok rendjét.

1752-ben Benjamin Franklin egy sárkánnyal végzett kísérlettel bizonyította be, hogy a villámlás elektromos kisülés. (keretes írásunkban bővebben is olvashattok róla)

A damillal is mérhető hosszúságúra nyúlt bevezető után lásuk is, hogy is lehet egy társasjáték-asztalon sárkányt eregetni. Adott egy kisméretű doboz, amelyben megbújik 6 db különböző színű homokóra, 53 db sárkánykártya és 12 db kihíváskártya.

A homokórák nem csak a színükben különböznek, hanem a bennük található homok mennyiségében is. A piros kb. 30 mp, a narancs kb. 45 mp, a sárga és a fehér kb. 60 mp, a kék kb. 75 mp és a lila kb. 90 mp-nek megfelelő homokot tartalmaz.

A sárkánykártyákon egy vagy két ikon található a homokórák színeiben, a kihíváskártyákon 4-4-4 db vihar-, gubanc- és repülőgépiikon látható.

1948-ban Francis Rogallo szabadalmaztatta az ún. flexi sárkányt, amely elvezetett az első modern sárkányrepülőök modelljéhez.

Az alapjáték előkészítés rém egyszerű: mindenki által jól elérhető helyre kell fektetve lehelyezni a homokórákat, úgy, hogy a homok mindegyikben egy oldalon legyen. Játékoszámoknak megfelelően kell kártyákat kiosztani a játékosoknak, amit nem szabad még megnézni, és a maradék kártyákat jól elérhető helyre az asztalra kell tenni, képpel lefelé. A kihíváskártyákat félre kell tenni.

1963-ban Domina Jalbert feltalálta a háromdimenziós parafoil sárkányt, amelynek alapján kifejlesztették az irányítható ejtőernyő típusokat.

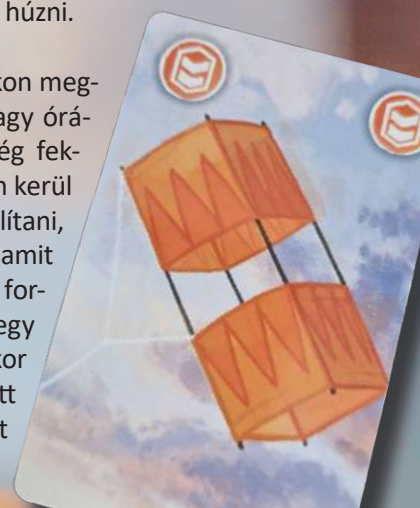


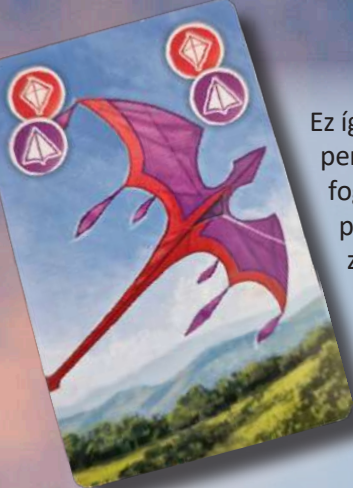
Aki utoljára eregetett sárkányt, az lesz a kezdőjátékos, de ha nincs ilyen, akkor véletlenszerűen válasszatok egyet.

A kezdetnél a fehér homokórárt kell talpra állítani, hogy a homok kezdjen el peregni. Most lehet megnézni a kártyákat (hivatalosan), aztán a kezdőjátékostól kezdve folyamatosan, sorban

jönnek egymás után a játékosok. Mindig először ki kell játszani egy kártyát a kézből, majd utána, ameddig tart a húzópakli, egy kártyát fel kell húzni.

A kijátszott kártyán található ikon meghatározza, hogy melyik órát vagy órákat kell fordítani; ameddig még fekszik egy óra, akkor ha az az ikon kerül kijátszásra, akkor azt fel kell állítani, de ha már áll az a homokóra, amit a kártya mutat, akkor át kell fordítani a másik oldalára. Ha egy ikon lap kerül kijátszásra, akkor lehet választani, hogy az adott szint vagy a fehér homokórárt fordítja meg a játékos.





Ez így megy addig, ameddig vagy le nem pereg az egyik homokóra, vagy el nem fogy az összes kártya. Először a húzópaklinak kell elfogynia, utána következik egy úgynevezett finálé, mikor még a kézben tartott lapokat is ki kell játszani, de ekkor a fehér homokórát tilos forgatni.

Ha a finálé során sikerül az összes kézben tartott lapot kijátszani, akkor a játékosok nyertek, de ha lepereg bármelyik óra, akkor meg kell számolni, összesen hány darab kártya maradt a pakliban és a kézben, és a szabályban leírt pontozás alapján a közönség díjazza a performanszot.

1988-ban Peter Lynn olyan irányítható sárkányokat készített, amelyekkel gépkocsit lehet vontatni. Innen a nevük: vontatósárkány.

Ha már profik vagytok, akkor a kihíváskártyákat is be lehet vetni:

- » az előkészületek hasonlóak az alapjátékhoz, csak annyiban térnek el, hogy ki kell választani, hogy melyik kihívást szeretnétek használni; azokat a kártyákat a lapkiosztás után a húzópakliba kell bekeverni;
- » viharkártyák – mikor egy játékos felhúzza a pakliból, akkor hangosan jeleznie kell, hogy vihar közeledik:
 - › a következő körében a játékosnak kötelező ezt a kártyát kijátszania;
 - › az összes homokórát meg kell fordítani;
- » gubancártyák – mikor egy játékos felhúzza a pakliból, akkor titokban kell tartania;
 - › a következő körében a játékosnak kötelező ezt a kártyát kijátszania;
 - › mindenkinek egy lapot a balra és egy lapot a jobbra ülő játékosnak át kell adnia;
- » repülőgépkártyák – mikor egy játékos felhúzza a pakliból, akkor titokban kell tartania;
 - › a következő körében a játékosnak kötelező ezt a kártyát kijátszania;
 - › egy körön keresztül, míg ez a lap látható, tilos beszélni.

2022-ben Kevin Hamano kiadja a saját tervezésű játékát, melyben homokórák segítségével megelevenítjük a sárkányeregetés legszebb napjait; a Sárkányok nevet kapja a játék.

Minőség: A doboz kompakt, kisebb méretű. A homokórák eddig jól szolgáltak és jónak tűnnek, de persze ezt majd az idő fogja eldönteni. A kártyák is biztatóak, és egyelőre nem látszódik rajtuk a használat.

Újrajátszhatóság: Ha összeszokik egy csapat, akkor számukra az alapjáték egy idő után nem sok kihívást jelent majd, de persze ilyenkor jöhetnek a haladó szabályok. De ameddig nem sikerül legyőzni a szelek sárkányait és a pergő homokórát, addig jó párszor neki lehet futni az eregetésnek.

Játékélmény: Nehéz a homokórát megállítani és sokat kell érte küzdeni. Fontos a kommunikáció és a szerencse is, gyakran csak egy vagy két szín kártyái vannak az ember kezében, és a többiekre van utalva, hogy ki tudják-e javítani az adott játékos „félrefordítását”. Jókora adrenalinlöket a játék. Folyamatosan kell agyalni és figyelni és koncentrálni, mert egy kis mulasztás végzetes lehet, pillanatok alatt le tudnak peregni azok a fránya homokszemek. Illetve akinek kevésbé jön be ez a téma, az hamarosan készülhet, mert a kiadó idén nagy [tűzijátékot](#) ígér.

Személyes vélemény: Alapvetően én kooperatív játék-pártinak tartom magam, és az ügyességi játékok sem állnak tőlem messze. Pont ezek miatt a SÁRKÁNYOK számomra egy kiváló darab. Sajnos igaz, hogy ha egy ember a társaságban leblokkol, akkor az egészet játékot ellehetetleníti, de azért a legtöbb társasággal, akikkel eddig próbáltam, nagy élmény volt, és a bukás után azonnal mindenki damilt akart ragadni és újra sárkányozni. A homokóra miatt először a *KITCHEN RUSH* és a *CLINIC RUSH* juthat az ember eszébe, de ezekben a játékokban a homokóra pont, hogy lassítja a haladást és akadályozza a játékot, a SÁRKÁNYOK esetében a homokóra pont, hogy cselekvésre ösztönöz. Engem valamiért az *ESCAPE: A TEMPLOM ÁTKA* c. játékra emlékeztet inkább: ott is közös a cél és fontos az összhang és a gyorsaság. Ne félj, hogy ügyetlen vagy lassú vagy, a játék képes kihozni mindenkiből a sárkányszelidítőt, de igaz, hogy aki hajlamos leblokkolni és még a zöld lámpánál is AP-zik, mielőtt átmegy a zebrán, annak kevésbé való ez a játék. Ajánlom bárkinek, akinek a motorikus képességei már vagy még olyan szinten vannak, hogy könnyedén tud homokórát ragadni, és persze a kognitív készségei is megfelelőek egy élménnyel és stresszel teli beltéri sárkányeregetéshez.



Attila



Benjamin Franklin

(Boston, Massachusetts, 1706. január 17. – Philadelphia, Pennsylvania, 1790. április 17.) amerikai polihisztor, államférfi, diplomata, feltaláló, író, természettudós, politikai filozófus, nyomdász.

Franklin hivatalosan csak két éven át kop-tatta az iskolapadot. Tíz éves korában már apja műhelyében dolgozott, majd két év múlva bátyja nyomdájában tevékenykedett. Itt szeretett bele a betűkbe: tulajdonképpen mindent, amit csak el lehetett olvasni a nyomdai munka mellett, azt elolvasott.

Tizenöt évesen már egy újságban publikálta cikkeit álneven. (...)

Az 1740-es évek végére a sikeres nyomdász üzletember és lapkiadó Benjamin Franklin hátat fordított az üzleti életnek, és a tudomány felé fordult.

Számos találmánnyal gazdagította az emberiséget: hangszert és üvegharmonikát készített, kályhát tervezett, neki köszönhetjük az első kétfókuszú, azaz bifokális szemüveget, amellyel a rövid- és távollátás problémái orvosolhatóak voltak.

Franklin belemerült a közgazdaságtanba is, a papírpénz bevezetésének egyik

élharcosa volt, de elkészítette a Golf-áramlat térképét és értekezett a földrengekről is. Legjelentősebb felfedezéseit az elektromosság terén érte el.

Ő vezette be az elektromos töltéshez kapcsolódóan a pozitív és a negatív elnevezést. Hozzá fűződik a híres papírsárkányos kísérlet, amellyel bebizonyította, hogy a villám természetes légköri elektromos kisülés. 1752-ben az egyik vihar során egy sárkányt bocsátott fel, amelynek hegyére fémcsúcsot szerelt, a sárkány selyemzsinórjának földi végére pedig egy kulcsot kötött.

Amikor a zsinór megtelt légköri elektromossággal, Franklinnak sikerült az ujjával szikrákat kicsalni a kulcsból. Óriási szerencséje volt, a kísérlet ugyanis egyáltalán nem volt veszélytelen. A Franklin kísérletét rekonstruáló Georg Wilhelm Richmann például halálos áramütést szenvedett Szentpéterváron.

A sárkányos kísérlet híre hamar elterjedt a nyugati tudományos világban. Franklint tagjává fogadta a brit Királyi Akadémia. A polihisztor levonta a gyakorlati következtetéseket a kísérletéből, és azzal a javaslattal állt elő, hogy a házak tetejére fémrudakat szereljenek fel, és azokat vezetőekkel kössék össze a földdel, hogy megvédjék az épületeket a villámcsapástól.

A találmány bevált, 1782-re Philadelphiában több, mint 400 darab villámhárítót szereltek fel. A praktikus szerkezetet Európában nehezebben fogadták el az emberek: III. György angol király az „istentelenség” elutasítására szólította fel alattvalóit.

Forrás: [link](#)

Tervező:

Kevin Hamano

Megjelenés:

2022, 2023

Kiadó:

Floodgate Games, Reflexshop

Kategória:

valós idejű, kooperatív

 10+

 2-6

 10'

Sárkányok



REFLEXSHOP





1,5-3

1-2

10'

Meine ersten Spiele: Wir räumen auf



Gamer szülőként nyilván én is próbálom gyermekemet minél korábban bevezetni a társasjátékos világba. Az első játéka, amit többé-kevésbé sikerült szabályosan játszania, a *MEIN ERSTES MITMACH-SPIEL* volt. Az akkor még 20-22 hónapos fiam második társasjátéka a *MEINE ERSTEN SPIELE: WIR RÄUMEN AUF* című játék lett.

Rendrakás a cicánál

A játékban segíteni kell rendet rakni a cica szekrényében. 18 lapka van, amit a játék dobozából kialakított szekrénybe kell berakni. A 18 lapka három csoportra oszlik: építőköcek, járművek és plüssök. Mindegyiket a megfelelő polcra kell betenni egy kis nyíláson keresztül. Ezek a nyílások kicsit el vannak forgatva, hogy a kisgyerekeknek is forgatni kelljen a kezüket, ha be akarnak találni.



A játék ennek megfelelően erősen hasonlít a formabehelyezős játékokra, ahol a formákat (kocka, henger, csillag stb.) a megfelelő nyílásba kell betenni. Itt annyi a különbség, hogy a lapkákat csoportosítani kell, azaz fel





kell ismernie a kisgyerekeknek, hogy mi van a lapkán és azt melyik polcra kell helyezni. Miután mindegyik polcra be lehet dobni bármelyik lapkát, ezért a csoportosítás nehezebb, a behelyezés könnyebb egy átlagos formabedobónál.

Patrik fiam lassabban érzett rá, az elején segíteni kellett neki a megfelelő hely kiválasztásában és a behelyezésben is, de aztán nagyon is ráérezett, és szinte naponta játszik vele pár percet. Ezt a játékot érdemes volt korán bevezetni, mert 1-2 év, és biztos, hogy nem lesz már számára érdekes.



Aranyos, hogy Patrik szeret úgy játszani, hogy felvesz mondjuk egy jármű lapot és odahelyezi az építőkockás lyukhoz, közben rám néz és kacag. Ezzel jelzi, hogy most csak viccel, tudja, hogy nem oda való, de milyen vicces lenne oda bedobni. Ilyenkor együtt nevetünk, majd elteszi jó helyre, és a következő lappal megint eljátssza ezt. 😊



maat



Tervező:
Christiane Hüpper

Megjelenés:
2017

Kiadó:
Haba

Kategória:
kooperatív, formafelismerős

1,5-3 1-2 10'

Meine ersten Spiele:
Wir räumen auf





FELHÍVÁS

TÁRSASJÁTÉK-KÉSZÍTŐ VERSENYRE

Ne hagyjátok ki Magyarország legszuperebb társasjáték-készítő versenyét, mely 2024-ben az előzőek sikere után immár harmadjára tér vissza, ezúttal a KMO-ba! Ha kíváncsi és kreatív ember vagy, illetve szereted a társasjátékokat és szívesen próbálnád ki, milyen is készíteni egyet, ne habozz és jelentkezz! Hozzatok ismerőst vagy családot, a lényeg, hogy ott legyetek ezen az igazán különleges programon! Remek hangulat és kivételes nyeremények várnak titeket!



VERSENY HELYSZÍNE: KMO MŰVELŐDÉSI KÖZPONT (1191 BP., TELEKI U. 50.)

VERSENY IDŐPONTJA: 2024. FEBRUÁR 17. SZOMBAT 09.00-21.00

JELENTKEZÉSI HATÁRIDŐ: 2024. FEBRUÁR 9.

MIT KELL CSINÁLNI?:

Csapatosan, 12 óra alatt, a helyszínen kapott alkatrészekkel egy új társasjáték készítése szórakozásból és nyereményekért.

HÁNYAN:

2-6

NYEREMÉNY:

Különböző mértékű hűségpontok az első három helyezettnek, lehetséges különdíjként a minőségi társasjátékoknál felajánlhatjuk, hogy kiadjuk.

NEVEZÉSI DÍJ:

6.000,- Ft/Csapat, amit az elfogadott jelentkezéssel rendelkező csapatok 2024.02.14.-ig tudnak fizetni utalással. (Akabón Kft. 10701331-65924288-51100005) Közleményben kérjük a csapat nevét és a "BG 12 2024" szöveget feltüntetni.

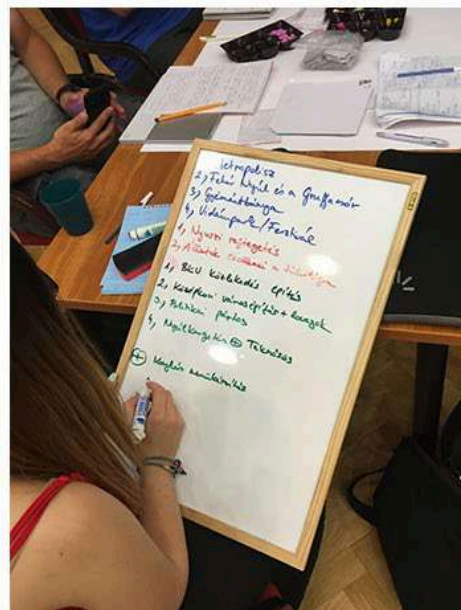
INFORMÁCIÓ:

Saját kellék hozható (üres papír, fekete és színes ceruza-toll-filc, radír, hibajavító, olló, ragasztó, okostelefon, laptop, tablet, pendrive, elosztó). Egészen extra kellékek is hozhatóak - bármilyen kreatív technikához szükséges eszköz -, de nem kötelező használni őket (nyomtató, lamináló és spirálozó gép, égető).

Ital és étel a környéken vehető, de a terembe nem hozható, melegítésre nincs lehetőség. A helyszínen büfé működik.

Kérdésed volna?

Bővebb információ:
info@a-gameshop.hu



kmo Művelődési Központ és Könyvtár



Minősített
Közművelődési
Intézmény

XIX KISPEST
ONKORMÁRHZATA

Tel.: 282-9826 | 1191 Bp., Teleki u. 50. | www.kmo.hu

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

A következő szám megjelenését március 1-re tervezzük.

Klubok! Kiadók! Figyelem!

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

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

Támogatóink:



További partnereink:



MOSAIC

NÉPEK KATONAI KÉPESSÉGEI JÁTÉKVARIÁNS

Ez az opcionális játékvariáns minden nép számára biztosít egy katonai képességet. Ez egy "félhivatalos" modul, amely nem került bele az alapjáték végleges verziójába, viszont az angol nyelvű szabály megtalálható a játék Kickstarter oldalán a FAQ fül alatt (<https://www.kickstarter.com/projects/954412004/mosaic-a-story-of-civilization/faqs> - *New Optional National Military Unit Rules*). Ennek a variánsnak a továbbfejlesztett változata a *Wars and Disasters* nevű kiegészítő részét képezi, így ez nem használható a kiegészítővel együtt.

A játék előkészítésekor kezdetben még ne válasszatok játékosablát, mivel erre majd később kerül csak sor. Miután minden játékos kiválasztotta a vezetőjét, a kezdőjátékkal kezdve az óramutató járásával megegyező irányban minden játékos válasszon ki egy népkártyát és vegye el a hozzá tartozó játékosablát és egyéb játékelemeket.

A népek katonai képességei a birodalomponozás során aktiválódnak, miután az összes katonai technológia és vezetői képesség érvényesült, de még mielőtt a pontozás megtörténne. A régiók kiértékelését Hispániával kezdjétek és az óramutató járásával megegyező irányban haladjatok tovább a táblán.

Rómaiak (építkezés): Minden olyan régióban, ahol a római játékosnak többsége van katonai egységekből, lehelyezhet ingyen egy várost.

Gallok (fosztogatás): Minden olyan régióban, ahol a gall játékosnak többsége van katonai egységekből, 5 tetszőleges fizetőeszközt vehet el mindenkitől, akinek az adott régióban városa van.

Karthágóiak (pun hitvallás): Minden olyan régióban, ahol a karthágói játékosnak többsége van katonai egységekből, a régió egy városa fölött átveheti az uralmat, a saját színére lecserélve azt.

Görögök (filozófia és falanx): Minden olyan régióban, ahol a görög játékosnak többsége van katonai egységekből, 5 ötletet kap minden egyes városa után, amelyet az adott régióban birtokol. Továbbá amikor a görög játékos katonai egységeit legyőzik, az őt megtámadó játékos is ugyanennyi egységet veszít (ez a második képesség mindig érvényben van).

Asszírok (satrapák): Minden olyan régióban, ahol az asszír játékosnak többsége van katonai egységekből, lehelyezhet egy katonai egységet minden egyes városa után, amelyet az adott régióban birtokol.

Egyiptomiak (harci szekerek): Minden olyan régióban, ahol az egyiptomi játékosnak többsége van katonai egységekből, legyőzhet egy tetszőleges ellenséges egységet. Továbbá amikor az egyiptomi játékos katonai egységeit legyőzik, ahelyett, hogy levenné őket, visszavonulhat velük egy szomszédos régióba (ez a második képesség mindig érvényben van).

Javaslat: Nyomtasd ki ezt az oldalt 1 példányban, az utána lévő pedig 3 példányban 250-300 g-os A/4-es papírra, majd vágd ki a kártyákat és a táblákat a vágójelek mentén. Ha van lehetőség, le is kerekítheted a sarkokat.

Mosaic - Rajongói ikonszámláló táblák

Az ikonokat tartalmazó táblákon a már kijátszott ikonjaitok számát tudjátok nyomon követni. Ehhez használhattok dobókockákat vagy egyéb jelölőket.

Ez a két rajongói promóció a Gémklub kiadó engedélyével készült. Minden jog fenntartva a Forbidden Games © és a Gémklub © által. A hivatalos játékvariánst fordította és szerkesztette: Bak Richárd. Az ikonszámláló táblákat tervezte és szerkesztette: Bak Richárd. A játékvariánsban felhasznált egyes képek szerzői: rawpixel és freepik (freepik.com)

EGYIPTOMIAK

Harci szekerek: Minden olyan régióban, ahol többséged van katonai egységekből, legyőzhetsz egy tetszőleges ellenséges egységet.

Továbbá amikor a katonai egységeidet legyőzik, ahelyett, hogy levennéd őket, visszavonultatsz velük egy szomszédos régióba (ez a második képesség mindig érvényben van).

GALLOK

Fosztogatás: Minden olyan régióban, ahol többséged van katonai egységekből, 5 tetszőleges fizetőeszközt vehetsz el mindenkitől, akinek az adott régióban városa van.

GÖRÖGÖK

Filozófia: Minden olyan régióban, ahol többséged van katonai egységekből, 5 ötletet kapsz minden egyes városod után, amelyet az adott régióban birtokolsz.

Falanx: Amikor a katonai egységeidet legyőzik, a téged megtámadó játékos is ugyanennyi egységet veszít (ez a második képesség mindig érvényben van).

ASSZÍROK

Satrapák: Minden olyan régióban, ahol többséged van katonai egységekből, lehelyezhetsz egy katonai egységet minden egyes városod után, amelyet az adott régióban birtokolsz.

KARTHÁGÓIAK

Pun hitvallás: Minden olyan régióban, ahol többséged van katonai egységekből, a régió egy városa fölött átveheted az uralmat, lecserélve azt egy saját színűre.

RÓMAIAK

Építkezés: Minden olyan régióban, ahol többséged van katonai egységekből, lehelyezhetsz ingyen egy várost.

