

132.

JEM

Játékos
Emberek
Magazinja

2024. március

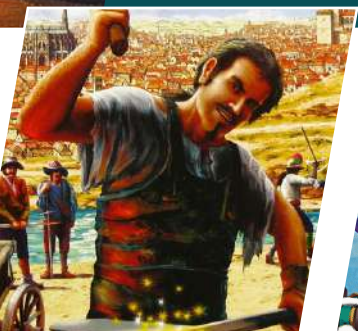
Jeruzsálem

Anno Domini

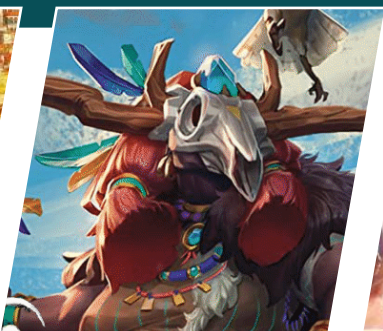
Endeavor
Játékossegédlet



Jeruzsálem: Anno Domini · Számolj Borival! · Witchstone · Az X-bolygó nyomában
Okko: Legendary Journey · BANG! kiegészítők · Bűvös kulcsok · Activity Knock Out
Beugró · Septima · Egy szép új világ kiegészítők · Mein Tier zu mir · Dragoon
A dübörgő derby · Gémeskút Társasjáték Klub Miskolc · JátSzada Társas Klub



Toledo



Vaalbara



Darwin nyomában



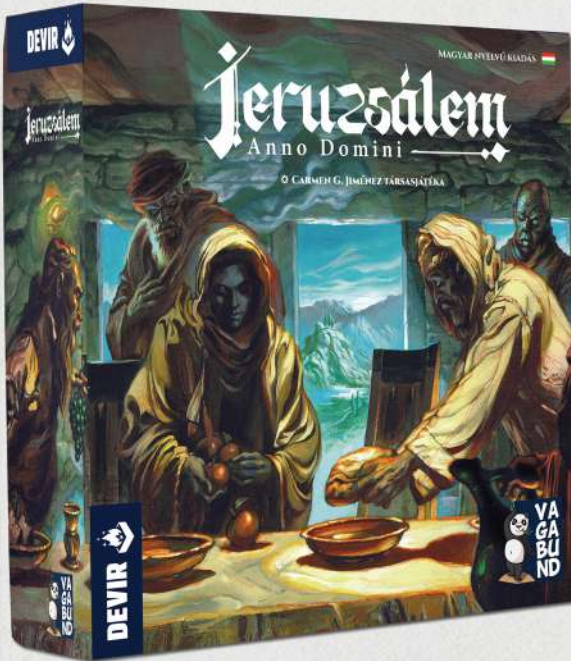
Elizabeth Hargrave

Jeruzsálem

Anno Domini

AZ EMBERISÉG EGYIK LEGSZEBB
TÖRTÉNETE TÁRSASJÁTÉK
FORMÁJÁBAN IS ÁTÉLHETŐ

ÜLTESSÜK LE AZ APOSTOLOKAT
AZ UTOLSÓ VACSORA ASZTALÁHOZ
ÉS A KÖVETŐINKKEL PRÓBÁLJUNK
MINÉL KÖZELEBB KERÜLNI
JÉZUSHOZ ÉS AZ APOSTOLOKHOZ!



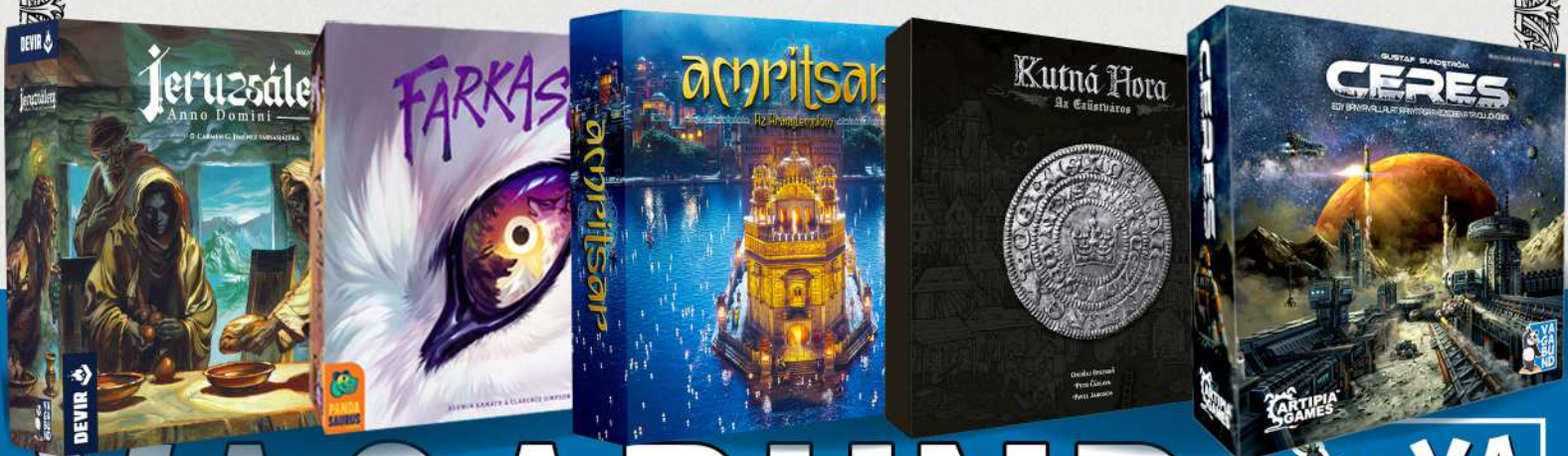
S HOGY MIÉRT ADTAM KI EZT A TÁRSASJÁTÉKOT?

**RÖVIDEN: ÚGY ÉREZTEM, HOGY EZ A JÁTÉK
MINDENKÉPPEN MEGÉRDEMEL EGY SZÉP, MAGYAR KIADÁST!**

**BŐVEBBEN: ZSENIÁLIS CUCC, IGAZI CSEMEGE AZOKNAK
A GÉMEREKNEK, AKIK SZERETIK A KÜLÖNLEGES MECHANIKÁKAT.**

**AKIKET MEGÉRINT A TÉMA, AZOK PEDIG EGY NAGYON
TEMATIKUS ÉS SZERETHETŐ JÁTÉKÉLMÉNNYEL GAZDAGODNAK!**

**...ÉS VÉGRE EGY IGAZI EURO, AMELYBEN NEM A CSALÁDOT
KELL ETETNI A KÖR VÉGÉN... OH WAIT!**



VAGABUND

WWW.JOJATEKJOARON.HU



Kedves Játékosok!

Hogy is van az a nagy-nagy bölcsesség (vagy life coach bullshit, ki hogy fogja fel), miszerint az út a lényeg, nem a cél? Lehet benne mégis valami, még ha elcsépelet és agyonhasznált is, de a mostani magazinunkban is van számos olyan játék, ahol fontos a cél, de az út talán még meghatározóbb.

Rögtön borítós játékunk fő alakja (valószínűleg túl profán lenne azt mondani, hogy főszereplője) az életével bizonyítja, hogy az út rendkívül fontos; az ő utolsó útjára máig milliók emlékeznek (*JERUZSÁLEM: ANNO DOMINI*). Ehhez képest minden más út, ami játékaikban megjelenik, összemérhetetlenül kisebb fontosságú. Pedig beszélünk egy olyan útról, aminek eredményeképpen a fajok eredetét kutató tudós, mély benyomásokat szerzett (*DARWIN NYOMÁBAN*), vagy egy olyan útról, aminek a végén egy érintetlen völgy vár a telepésekre (*VAALBARA*). Az Alcazarba vezető út melletti állomások nélkül nem érhető meg a játékosok igyekezete egy kardkovácsokat felvonultató játékban (*TOLEDO*) sem, és a képzeletbeli japán démonvadászok számára is az a leglényegesebb, hogy bejárják az előttük lévő utat (*OKKO: THE LEGENDARY JOURNEY*). A kincsesládát nyitó kulcsok is egy ösvény, egy út végigjárása során szerezhető meg (*BŰVÖS KULCSOK*). A sárkányok a szigetvilágban járják a maguk útját, ahhoz, hogy visszaszerezék a tőlük ellopott kincseket (*DRAGOON*), és ha úgy vesszük, egy út, egy versenypálya az, amit teljesítenie kell a most bemutatott, lóversenyfogadást imitáló játékot játszók-nak is (*A DÜBÖRGŐ DERBY*).

A fejlődés útját járják be azok a szereplők, akik megpróbálnak boszorkánytudományukkal kiemelkedni a többiek közül – érdekes módon a mostani lapszámunkba két ilyen játék is bekerült (*SEPTIMA, WITCHSTONE*).

Még a promókn és az interjúkn is valahogy utakhoz kötődik: az *ENDEAVOR* segédlet a tengereket járó hajóról szóló játékhoz készült, *ELIZABETH HARGRAVE* játékszerző pedig a saját maga által bejárt rögzös utat meséli el, játékról játékra.

Ha viszont vége az útnak és megérkeztünk célunkhoz, akkor is maradt jó pár játék feneketlen tarsolyunkban: a gamereknek egy cikk az *EGY SZÉP ÚJ VILÁG* kiegészítőiről, illetve egy dedukciós játékról, amiben egy rejtőzködő bolygót kell megtalálni (*AZ X-BOLYGÓ NYOMÁBAN*). Partyjáték rajongóknak itt van rögtön három darab is: a *BANG!* kiegészítő, az *ACTIVITY KNOCKOUT* és a *BEUGRÓ 1-2*. Végül a gyerekjátékokat keresőknek egy nagyon kicsiknek való állatos, lapkagyűjtős szerzemény (*MEIN TIER ZU MIR*) és egy nagyobbaknak szánt számolós játék (*SZÁMOLJ BORIVAL*).

Legeslegvégül két bemutatkozót olvashatok arról, hogy milyen a társasjátékos élet Miskolcon és Szadán (*MISKOLCI GÉMESKÚT KLUB, JÁTSZADA TÁRSAS KLUB*).

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:

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

Korrektorok:

Andrics Mariann, Kiss Csaba, Kóczán Attila és Krantz Domokos

Jelen számunk cikkei írták:

Bak Richárd (Ricsi), Belevári Eszter (Besty), Bozsik Márton (bzskmrc), Eperjesi Gergely (Gergely), Gál József (Tzimisce), Juhász Péter (Shepard), Kiss Csaba (drkiss), Kóczán Attila (Attila), Nemes Mónika (nemes), Puskás Tibor (Tibor), 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** JERUZSÁLEM: ANNO DOMINI
- 11** SZÁMOLJ BORIVAL!
- 13** VAALBARA
- 16** WITCHSTONE
- 21** AZ X-BOLYGÓ NYOMÁBAN
- 24** OKKO: LEGENDARY JOURNEY
- 28** BANG! KIEGÉSZÍTŐK
- 32** DARWIN NYOMÁBAN
- 35** BŰVÖS KULCSOK
- 41** TOLEDO
- 44** ACTIVITY KNOCK OUT
- 46** BEUGRÓ
- 49** SEPTIMA
- 53** EGY SZÉP ÚJ VILÁG KIEGÉSZÍTŐK
- 56** MEIN TIER ZU MIR
- 58** DRAGOON
- 61** A DÜBÖRGŐ DERBY
- 65** GÉMESKÚT TÁRSASJÁTÉK KLUB MISKOLC
- 67** JÁTSZADA TÁRSAS KLUB
- 71** ELIZABETH HARGRAVE



12+



1-4



90'

Jeruzsálem: Anno Domini

„Pásztorok tanyáztak azon a vidéken a szabad ég alatt, és örködtek éjszaka a nyájuk mellett. És az Úr angyala megjelent nekik, körülragyogta őket az Úr dicsősége, és nagy félelem vett erőt rajtuk. Az angyal pedig ezt mondta nekik: Ne féljete, mert íme, nagy örömet hirdetek nektek, amely az egész nép öröme lesz: üdvözítő született ma nektek, aki az Úr Krisztus, a Dávid városában.” (Ézs 9,5)

Ezzel a mondatokkal kezdődik a keresztény világ legszébb története, Jézus születése, és nincs olyan ember, aki ne ismerné a befejezést is, Jézus keresztre feszítésével. A *JERUZSÁLEM: ANNO DOMINI* társasjáték Jézus életének alkonyáról, azon belül is az Utolsó vacsoráról szól. A játékban a követőinkkel apostolokat látogatunk meg, és az a célunk, hogy egy asztalhoz üljünk Jézussal az Utolsó vacsorán. Persze közben az sem mindegy, hogy hol ülünk, mert mindenki közel szeretne lenni Jézushoz és az apostolokhoz. Ezen fogunk egymással versenyezni, hisz még a saját tanítványai is azon vitakoztak, ki hol foglaljon helyet.

„Elérkezett a kovásztalan kenyerek napja, amikor fel kellett áldozni a páskabarányt. Jézus elküldte Pétert és Jánost ezt mondva: Menjetek el, és készítsétek el nekünk a páskavacsorát, hogy megehessük. Ők pedig ezt kérdezték tőle: Mi a kívánságod, hol készítsük el? Ő így válaszolt: Amikor beértek a városba, szembejön veletek egy ember, aki egy korsó vizet visz, kövessétek őt abba a házba, ahova bemegy, és mondjátok meg a ház gazdájának: A Mester ezt üzeni neked: hol van a szállás, ahol tanítványaimmal együtt megehetem a páskavacsorát? Ő majd mutat nektek egy nagy, berendezett emeleti termet: ott készítsétek el! Akkor elmentek, és mindent úgy találtak, amint előre megmondta nekik; és elkészítették a páskavacsorát.” (Lk 22,7-23)

A játék lelkét a kártyakijátszás, a szettgyűjtés és a munkáslehelyezés adja.



A saját fordulónkban az alábbi lépéseket kell végrehajtani:

1. Kártya kijátszása kézből
2. Apostolok meglátogatása
3. Mahane kártya vásárlása
4. Kártyahúzás

1. Kártya kijátszása kézből

Minden fordulót öt kártyával kezdünk, és ezeknek a táblánkon való kijátszásával akciókat hajthatunk végre és apostolokat látogathatunk meg.



Bibliai helyszínek akciói

A kártyák bal felső sarkában egy-egy bibliai helyszín látható. Ezek a Piac, a Puszta, a Hegy, a Tó és a Templom.

» A Puszta, a Hegy és a Tó

Ezekre a helyszínekre a játék elején meghatározott számú követőt teszünk, és amikor aktiváljuk az adott helyszínt, akkor különböző nyersanyagokat vehetünk el, annyit, amennyi követőnk az adott helyszínen szerepel. A Pusztaságban kenyeret szerezhethetünk, a Hegyeken követ, a Tavon pedig halat.



» Piac

Ezen a helyszínen nyersanyagokat adhatunk el, illetve vehetünk is dénárért. Ha nem szeretnénk kereskedni, akkor egy dénár befizetésével vehetünk Mahane kártyát is. Ezek a kártyák általában több pontot és követő akciót adnak a kijátszásukkor.

» Templom

Ennek a helyszínek a segítségével a saját táborunkból (ez a saját játékosablánk) meghatározott dénár elköltésével a Puszta, a Hegy és a Tó helyszínekre küldhetjük a követőinket. Ez a későbbiekben fontos is lesz, mert a táborunkban a követők egy helyen vannak a nyersanyagokkal,

amiknek a helye limitált, és ha nem szabadítunk fel helyet, akkor elveszítjük azokat a nyersanyagokat, amiket nem tudunk itt tárolni.

Amiért még fontos, hogy ezeken a helyszíneken legyen követőnk azon túl, hogy nyersanyagokat adnak nekünk, hogy csak ezekről a helyekről tudjuk majd őket az Utolsó vacsorához ültetni, a táborunkból nem.

Követő akciók

„Ezután városról városra és faluról falura járt, és hirdette az Isten országának evangéliumát. Vele volt a tizenkettő és néhány asszony, akiket gonosz lelkektől szabadított meg, és betegségekből gyógyított meg: Mária, akit Magdalainak neveztek, akiből hét ördög ment ki, Johanna, Kúzának, Heródes egyik főemberének felesége, és Zsuzsanna, de sok más asszony is, akik vagyonukból támogatták őket.” (Lk 8,1-3)

Ezek a kártya alján találhatóak, és mindig a helyszínakciók után hajthatjuk végre őket. Összesen 18 követő akció van, így csak a legfontosabbakat mutatom be röviden.



» Példabeszéd meghallgatása

A táblán hét sorszámozott példabeszéd lapka található. Amikor ezt a követő akciót hajtjuk végre, elvehetünk egy példabeszédet és a saját táblánkra tehetjük. Mindig

az elérhető legkisebb sorszámú lapkát vehetjük el, de ez összefügg az asztalhoz leültetett követőink számával is. Például a négyes sorszámú példabeszéd lapkát csak úgy vehetjük el, ha van már az Utolsó vacsorán négy leültetett követőnk. Ezek a lapkák azonnali pontokat és játék végi pontokat is adnak. Minél többet gyűjtünk belőlük, annál több pontot érnek a játék végén.

» Részvétel az Utolsó vacsorán

Ezzel az akcióval ültethetjük le egy követőnket az asztalhoz. Ahogy már fentebb is említettem, csak a Tó, a Hegy vagy a Pusztaság helyszínről tehetjük át őket. Az Utolsó vacsora fel van osztva mezőkre, és ahhoz, hogy helyet foglaljunk, először ki kell fizetni a választott mező oszlopa és sora mellett feltüntetett nyersanyag költségeket. Ha az adott mezőn látható bónusz, azt megkapjuk, ha szeretnénk.

Meghívás az Utolsó vacsorára

Ez az akció ugyanúgy működik, mint a Részvétel az Utolsó vacsorán, annyi különbséggel, hogy a választott mezőre ingyen leültethetjük a követőnket. A mező bónuszát ugyanúgy elvehetjük ilyenkor is.

» Jószándék kinyilatkoztatása

„Jótett helyébe jót várj!” (magyar közmondás)



A játék elején mindenki meghatározott számú jószándék-jelölőt kap. Amikor ezt a követő akciót hajtjuk végre, akkor az egyik játékosunknak átadunk egyet, ő megkapja a rajta feltüntetett nyersanyagot/kártyát/példabeszéd lapkát, ezután megfordítja, és a rajta levő helyszínt felhasználhatja majd az Apostolok meglátogatása akciónál, de erről majd később. Aki átadta a jószándék jelölőt, ő jutalmul húzhat egy Anno Domini kártyát. Ezek a kártyák – a Mahane kártyákhoz hasonlóan – általában több pontot és követő akciót adnak a kijátszásukkor. A kártyahúzás mellett pedig a Jószándék sávon egyet előreléphet a játékos, ami további pontokhoz és bónuszokhoz juttathatja.



» Találkozás a Nagytanáccsal

A játék során ez az egyetlen kötelezően elvégzendő követő és bónusz akció. A játéktábla jobb szélén található a Nagytanács gyűlése sáv, amin a töviskoszorút kell felfelé mozgatni minden ilyen akciókor. Egyrészt ez a sáv határozza meg a játék végét, mert ha felérünk a tetejére, akkor Jézust keresztre feszítették és a játék véget ér, másrészt ha egy pontozólapnál áll meg aktuálisan a jelölő egy ilyen lépéssel, akkor játék közbeni pontokhoz juthatunk, mint például 1-1 pont minden, a raktárunkban lévő nyersanyagért stb. A követő akciók között még van a követők mozgatása a táborból egy helyszínre ingyen, helyet cserélhetünk az asztalnál egy játékosársunk követőjével, nyersanyagokat és kártyákat szerezhethetünk, átrendezhetjük a kijátszott kártyáinkat és ellátogathatunk a piacra és a templomba is.

2. Apostolok meglátogatása

„Azután felment a hegyre, és magához hívta, akiket akart; ők pedig odamentek hozzá. Tizenkettőt pedig, akiket apostoloknak is nevezett, kiválasztott arra, hogy vele legyenek, és azután elküldje őket, hogy hirdessék az igét, és hogy a tőle kapott hatalommal kiűzzék az ördögöket. Kiválasztotta tehát a tizenkettőt: Simont, akinek a Péter nevet adta, Jakabot, Zebedeus fiát és Jánost, Jakab testvérét, akiknek a Boanérgezes nevet adta, ami azt jelenti, mennydörgés fiai; továbbá Andrást és Fülöpöt, Bertalant és Mátét, Tamást és Jakabot, Alfeus fiát, Taddeust és Simont, a Kananeust és Júdás Iskárióttest, aki el is árulta őt.” (Mk 3,13-19)



Az apostoloknak külön meghatározott helyük van az Utolsó vacsoránál, és különböző előnyökkel és pontokkal jár a meglátogatásuk és asztalhoz ültetésük. Minden alkalommal, amikor kijátszunk egy kártyát, azt a játékos-táblánkon lévő 3 mező egyikére helyezzük le úgy, hogy a kártyát csúsztassuk el egymáson, hogy az összes helyszimbólum látható legyen. Ahhoz, hogy a kombináció megfelelő legyen és meglátogathassunk egy Apostolt, pontosan három olyan kártyával kell rendelkezünk, amelyeken ugyanazok a helyszimbólumok szerepelnek, mint a Játéktáblán, és ugyanabban a sorrendben. Itt jön képbe a Jósándék kinyilatkoztatása lapka, aminek a hátoldalán van egy helyszín, így akár ezzel is befejezhetünk egy szettet, hogy Apostolt látogassunk meg.

Három színű apostol van, három oszlopban, és mindegyik fajtának más-más helyszín kártyaszett a követelménye. Amikor sikerült létrehozni egy ilyen hármast kártyaszettet, akkor az adott apostolt leülthetjük a neki kijelölt helyek egyikére. Ezután – attól függően, hogy milyen színű apostolt helyeztünk le – begyűjtjük az apostol elismerését, ami lehet egy Meghívás az Utolsó vacsorára akció, rögtön leponthozhatjuk az akkor lehelyezett apostol mögötti követőinket, vagy helyet cserélhetünk egy másik játékosársunk követőjével.

Amikor az apostol az asztalhoz ül, akkor még begyűjtjük a kombinációban részt vevő kártyákon feltüntetett Apostol pontok győzelmi pont értékét is.

Jézushoz hasonlóan az apostolokhoz is érdemes minél közelebb ülni, mert minél közelebb vagyunk, annál több pontot kapunk a játék végén. Ez alól kivétel Júdás, mert akinek a követője az ő közelében ül, az pontokat veszít. A Jézushoz legközelebb ülők 7-7 pontot kapnak, és minél távolabb ülünk, mindig eggyel kevesebb pont jár. Például ha négy mezőre ülünk tőle, akkor már csak 3 pontot kapunk. Az apostolok pontozása Jézushoz hasonlóan működik, csak ők nem 7 pontot, hanem 4, 5 és

6 pontot adnak a hozzájuk legközelebb ülőknek. Júdás közelében pedig -5 ponttól indul a pontvesztés.

„Amikor eljött az óra, asztalhoz telepedett az apostolokkal együtt, és ezt mondta nekik: „vágyva vágytam arra, hogy szenvedésem előtt megegyem veletek ezt a húsvéti vacsorát. Mert mondom nektek, hogy többé nem eszem ebből a húsvéti vacsorából, amíg csak be nem teljesedik ez az isten országában.” (Lk 22,14–16)

3. Mahane kártya vásárlása

A Piacról 2 dénárért lehet kártyát vásárolni.

„A Mahane Jehuda Jeruzsálem piaca, élénk-kamrája és szíve, ami zegzugos utcácskáiról és a Közel-Kelet ízeit és illatait vegyítő lármás kavalkádjáról volt híres. Több mint 300 üzlet-helyiségnek, kávézónak, étteremnek és utcai zenészeknek otthont adó komplexus.”

Forrás: [link](#)



4. Kártyahúzás

A körünk végén mindig 5 kártyának kell lenni a kezünkben. Ha több van, akkor el kell dobni annyit, hogy 5 legyen, ha kevesebb, akkor a húzópaklinkból kell húzni.

A játék vége

„Amikor tehát összegyűltek, Pilátus ezt kérdezte tőlük: „mit akartok, melyiket bocsássam nektek szabadon: Barabbást vagy Jézust, akit Krisztusnak mondanak?” A főpapok és a vének azonban rávették a sokaságot, hogy Barabbást kérjék ki, Jézust pedig vesszítsék el. Pilátus így szólt hozzájuk: „mit tegyek akkor Jézussal, akit Krisztusnak mondanak?” Mindnyójan így kiáltották: „feszítsék meg!” Akkor szabadon bocsátotta nekik Barabbást, Jézust pedig megostoroztatta, és kiszolgáltatta, hogy feszítsék meg.” (Mt 27,17; 20; 22; 26)



A játék azonnal véget ér, amikor a Nagytanács-jelző eléri az utolsó mezőt a sávon, és Jézust halálra ítélik. Ez kétféle módon történhet meg: Ha a Nagytanács jelző a játék során normál ütemben halad és eléri a sáv végét! Ha egy játékos lehelyezi az utolsó saját követőjét is az Utolsó vacsoránál lévő mezők bármelyikére (vagyis a játékos színének összes követője már az Utolsó vacsoránál foglal helyet), akkor a Nagytanács jelzőt helyezzük a sáv utolsó mezőjére! Továbbá: ha az összes Apostol már az Utolsó vacsora asztalánál ül, a játék vége felgyorsul, mert minden egyes új forduló kezdetén a Nagytanács jelzőt automatikusan 1 mezővel előrébb léptetjük.



Vélemény

Amikor a gyönyörű illusztrációk találkoznak egy rendkívül tematikus társasjátékkal, akkor abból csak jó dolgok szülehetnek! Így van ez a *JERUZSÁLEM: ANNO DOMINI* esetében is. Ha léteznek a társasjátékoknál szerelem első látásra, akkor nálam abszolút az volt, és szerencsére első játszásra sem kellett csalódnom. (Meg persze az utána következő összes többi játszásra sem, sőt!)

Merész témaválasztás? Igen! Szerintem ritkaság a társasjáték piacon az ilyen tematikusan felépített Bibliai témájú játék, amit személy szerint meleg szívvel üdvözlök, és igencsak frissítően hat a sok Mars, Cthulhu és más felkapott, már-már unásig használt témájú játékok között. A tematikusságnál maradván muszáj kiemelni a szabálykönyvet, ami rengeteg Bibliai idézettel teleítélve végigkíséri az olvasót Jézus Virágvasárnapkor Jeruzsálemben való bevonulásától kezdve egészen a Nagytanács előtti halálra ítélt napjáig. Ez a tematikusság megjelenik a helyszíneknél, a példabeszédeknel és persze az apostoloknál is, hisz természetesen mind a 12 apostol el van nevezve, és a *VAGABUND* kiadónak köszönhetően magyarul olvashatjuk a nevüket.

Ami még nagyon tetszik a játékban, hogy nagy interakció van benne a játékosok között, hisz megy a harc az Utolsó vacsoránál a jó helyekért, és Júdás lehelyezésével borsot is törhetünk a játékostársaink orra alá.



A komponensek minőségére és mennyiségére sem lehet panaszkodni, mert a *DEVIR* kiadótól már megszokott jól megtöltött dobozt kapunk. Mondjuk a matricázás elég sok időt vesz igénybe, de fogjuk ezt fel a játékra való ráhangolódásként.

A játékszabályban van 2 fős és 1 fős játékmód is. Utóbbiból egy kampányt is kapunk.

Összességében nekem nagy szerelemjáték lett a *JERUZSÁLEM: ANNO DOMINI*, és szerintem nagy siker előtt áll a magyar piacon is. Remélem, a szerző hölgy [CARMEN GARCÍA JIMÉNEZ](#) még sok ilyen játékkal fog megörvendeztetni minket!

A bibliai idézetek a Károli-bibliából származnak.

Ezt a cikket szeretettel ajánlom az Alberti Evangélikus Egyházközség lelkészének és egyben kedves ismerősömnek, Veczán Zoltán lelkész úrnak és családjának.

Besty



VAGABUND

Jeruzsálem Anno Domini

Tervező:
Carmen García Jiménez

Megjelenés:
2023

Kiadó:
Devir, Vagabund

Kategória:
munkáslehelyező, szettgyűjtős

12+

1-4

90'





4-8



2-4



15'

Számolj Borival!

Bori és a családja költözni készül, ezért mindent dobozolni kell. De nem csak úgy bedobálva mindent ebbe vagy abba, hanem mindennek megvan a helye. Külön legyenek a labdák, a plüssök, a könyvek és az íróeszközök. És mi van a többi mütyürrel? Na, azok tényleg mehetnek egy dobozba.

Bori története 1990-ben kezdődött, amikor Liane Schneider lánya, Cornelia óvodába ment, és megíródott az első gyerekkönyv a Bori óvodába megy (Conni kommt in den Kindergarten). Két évvel később Annette Steinhauer illusztrációival Pixi könyvként jelent meg és hamar nagy siker lett a könyvesboltokban, aminek hála mára több mint 60 könyv jelent meg a [sorozatban](#). Érdekesség, hogy Schneider az olvasóival együtt öregítette Bori karakterét, ezért több korosztálynak is vannak könyvei, így minden fontos dologgal kapcsolatban nyújt példát.

Ilyen téma a költözés is, ami talán nem történik meg túl sokszor egy gyerek életében, de a pakolás mindennapos harccá tud válni. A 44. kötetben Bori már egyszer elköltözött, de ezt akár az asztalunkon is lejátszhatjuk, a *SZÁMOLJ BORIVAL!* társasjátékban.

Meine Freundin Conni

Persze a költözés valódi élményét csak nyomokban tartalmazza a játék, de egy dobozra biztosan szükségünk lesz. Mivel a játék doboza nem csak az alkatrészek tárolására való, hanem fontos része a játékmenetnek, ezért pakoljuk ki belőle a sárga és a narancs hátlapú kártyákat, valamint a címkekorongokat, tegyük az asztal közepére, és ő lesz a játéktáblánk. A sárga hátlapú lapokat keverjük meg és osszunk minden játékosnak 10 illetve 8 lapot a játékoszámtól függően. Húzzunk a paklinkból négy lapot, majd ezeket tegyük magunk elé képpel felfelé. Keverjük meg a narancs hátlapú lapokat is, és alkossunk belőlük húzópaklit. A címkekorongokat



fordítsuk képpel lefelé, keverjük meg és tegyünk egyet-egyét a játéktáblán található négy dobozra képpel felfelé. A középső dobozra ne tegyünk, mivel ide bármi bekerülhet.

Mégis hogyan tehetünk a dobozokba dolgokat? Úgy, hogy amikor mi jövünk, a lent lévő lapjaink közül betehetünk egy lapot a rajta lévő tárgynak (könyv, plüss, labda vagy ceruza) megfelelő dobozba, ha a rajta levő mennyiség megegyezik a dobozon lévő korong értékével. Ha van ilyen kártyánk, akkor állítsuk bele a kártyát a táblába, cseréljük le a korongot, húzzunk egy új lapot a saját paklinkból, tegyük magunk elé és jöhet a következő játékos. Amennyiben nem tudjuk egy kártyánkat sem a dobozba tenni, akkor a körünk végén húzzunk egy segítőt (narancs hátlapú kártyák). Ezek négy félek lehetnek:





- » Zokni: ha a nálunk lévő lap értéke kevesebb mint a dobozé, akkor zoknik felhasználásával növelhetjük egy lapunk értékét, valamint két zoknival a középső dobozba is tehetünk egy tetszőleges lapot.
- » Apa: a korongnál nagyobb értékű lapot is betehetünk.
- » Jakab: egy dobozba a korongnál kisebb értékű lap is kerülhet.
- » Anya: megcserélhetünk két korongot a táblán.

A körünk elején használhatjuk egy segítőnként, amivel általában sikerül is velük a táblába helyezni egy lapot. Amint alkalmaztunk egy segitőt, azonnal dobjuk el, ők nem kerülhetnek dobozokba (ez nem a Lecter ház).

A játék akkor ér véget, ha valamelyik játékosnak elfogy az utolsó lapja is.



Conni ist nicht meine Freundin

A segítő, a pakolandó tárgyak és a korongok körforgása klasszikus gyerekjáték élményt nyújt, mivel a szerencse komoly befolyással van minden egyes „döntésünkre”. Igen, direkt tettem macskakörmök közé, mivel túl sok lehetőségünk nem igazán lesz. Egyszer-egyszer előfordulhat, hogy több dobozhoz is van megfelelő kártyánk, de ez egy kör után fenekestül felfordulhat. Persze ilyenkor figyelhetjük a többiek lapjait, hogy most inkább a labdát teszem be a dobozába, mivel a többieknek nincs ceruzájuk, ezért nagy eséllyel a következő körömben be fogom tudni tenni. Mégis, ez ritkán fog megesni és simán előfordulhat, hogy olyan korongot fogunk felfordítani, amivel segítünk egy másik játékosnak.

Érdekes, hogy a korongokon számokat és ujjakkal mutatott értékeket is találunk, amivel a játékszabály semmit nem foglalkozik. Gondolom, lehet úgy is játszani, hogy csak a kezes korongokat tesszük be, ha olyan gyerekekkel játszunk, aki még nem ismeri fel a számokat, így könnyítve a dolgukat. Azonban a szabályból sajnos nem csak ez hiányzik. A játékmenet leírása teljesen kihagyja, hogy ha beteszünk egy lapot a táblába, akkor húzzunk egy újat a saját paklinkból. Én hamar kiszúrtam a hibát,

de egy olyan család, akiknek akár ez az első társasjátéka, azoknak ez eltörheti a játékot. Sajnos a gyerekjátékoknak nagy hibája, hogy a szabály szövegével nem foglalkoznak a kiadók vagy a szerzők eleget, így könnyen elveszik a kisgyerekes családok kedvét a társasozástól.

Még egy utolsó szúrásnéként az ötletes játékdoboz/táblát szeretném megemlíteni, ami sajnos nem a legjobb. Próbálták úgy kialakítani, hogy a kártyák meg tudjanak

állni benne, de az első játék során csak ferdén tudtuk beletenni a kártyákat. Ezt úgy orvosoltam, hogy jobban meghajtottam az alján és a tetején lévő bevágásokat, de még így is nehéz azonnal belerakni a kártyákat állítva. Kár, pedig tetszik a doboz mint játéktábla felhasználás. Ezenkívül a grafika is túlszűfolt, elsőre nem jöttem rá melyik dobozba mit kell tenni, és csak idővel vettem észre, hogy színekkel próbáltak

segíteni a dolgon, ami csak éppen, hogy észrevehető.

Szóval, a *SZÁMOLJ BORIVAL!* egy klasszikus értelemben vett gyerekjáték, amit felnőttként nem feltétlen fogunk élvezni, de a gyerekek el tudnak játszogatni vele pár játékot. Mégis hamar a polcra fog kerülni, mert vannak sokkal ötletesebb és szórakoztatóbb vetélytársai. Kihagyott ziccer, amit mégis sokan meg fognak vásárolni, mivel szeretik a franchise-t.

Εμνησε



KELLER & MAYER

Számolj Borival!

Tervező:

Megjelenés:
2023

Kiadó:
Keller & Mayer

Kategória:
párkereső



4-8 2-4 15'



10+



2-5



20'

Vaalbara

Az ismeretlen kontinens, melynek végtelenje bővelkedik vadakban és termékeny földekben. **VAALBARA**, senki sem tiporta még zsengén zöldülő mezőid, senki sem halászta halakkal teli öbleid és nem mászta meg magasba törő hegyeid. De e táj nem marad érintetlen tovább! Véres kezektől hullanak vadjaid, koszos markok vetik be földjeid, durva hálókkaal dézsmálják folyóid, és mindezt miért?! Hogy népesedjenek, terjeszkedjenek és zászlójuk alatt egyesítsék a törzseket? Ez a sorsa a földnek, mely egyszer üres volt és kedves.

Az ilyen bevezető után remélem, nem vettem el senki kedvét a mitikus klánok harcától a földért, mivel **VAALBARA** meghódítása korántsem ennyire irodalmian borzasztó. Ez egy vérbeli szettgyűjtögetős kártyajáték, és azok közül is a jobbik.

Pangea

Már a doboza is sugallja, hogy a minőség fontos volt a kiadónak, mivel fiókos megoldással oldották meg, a klasszikus doboz-tetős helyett. Benne találunk területkártyákat, karakterkártyákat és győzelmi pont jelzőket, ami gyors ki- és elpakolást sugall.

Miután mindent kivettünk a dobozból, a területkártyákat keverjük meg – miután beállítottuk a játékoszámunk megfelelően –, alkossunk belőle egy húzópaklit, majd húzzunk nyolc lapot és helyezük őket két sorban az asztalra. A karakterkártyákat válogassuk szét hátlapjuk szerint és minden játékos válasszon egyet-egyét közülük. Ez lesz a saját klánunk. Mindenkinek ugyanazok a lapok vannak a paklijában, amelyek 1-12-ig vannak számozva, és mindegyiknek van valamilyen különleges képessége.

Minden kör úgy alakul, hogy választunk egy lapot a kezünkből, képpel lefelé letesszük az asztal közepére, majd ha mindenki készen van, felfordítjuk és sorba rakjuk őket a rajtuk levő számok alapján. Abban az esetben, ha több azonos értékű lapot tettünk be, akkor megnézzük a területkártya pakli tetején lévő kártyán lévő ikonsorrendet, és az alapján eldöntjük, melyik klán kerül előrébb a sorban.

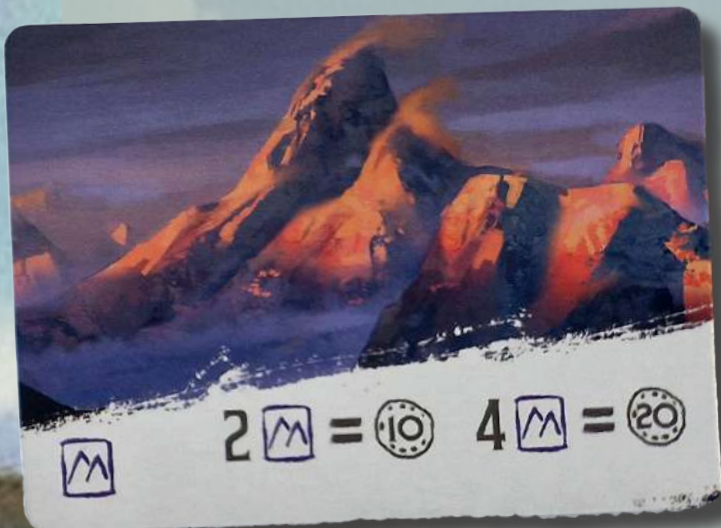
A sorrend fogja meghatározni, ki jön hamarabb a körben, tehát az a játékos, aki a legalacsonyabb értékű lapot tette be, ő végrehajtja a kijátszott karakterének a képességét, maga elé helyezi képpel felfelé, húz egy területkártyát az alsó sorból és azonnal begyűjti az érte járó pontokat. Ezután jön a következő játékos, és így tovább, míg el nem húzzuk az utolsó területlapot is az első sorból.



A következő körben a második sorból lesz az első, húzunk új területkártyákat a második sorba és választunk, húzunk és pontokat szerzünk mindaddig, amíg minden játékos-

megduplázhatjuk a húzott területkártyából járó bevételünket (persze ő a 12-es).

Ezeket a pontokat a területkártyák különböző módon adják. Az Erdő annyi pontot ér, amennyi rá van írva, a Mező annyiszor ad kettőt, ahány Mező már van nálunk, a Rét ugyancsak egyet ad a nálunk levőkért, de a szomszédjainknál levőkért is. A Falu a nálunk lévő különböző területtípusok után ad, míg a Hegy a második hegykártya után tízet, a negyedik után húsz pontot fial. A Folyó kicsit más, mint a többi, mivel a kijátszott karakter pontértékét zsebelhetjük be, de legfeljebb hatot.



nak kilenc területlapja nem lesz a birodalmában. Ilyenkor megszámloljuk a játék során szerzett pontjainkat, továbbá kapunk öt pontot, ha öt különböző területtípust sikerült gyűjtenünk, és tízet, ha hat különbözőt. Akinek a legtöbb pontja van, annak behódol a többi klán és ő irányíthatja a közös birodalmat VAALBARA meghódításáért.

Rodinia

Ugye milyen egyszerű!? Persze a játékmenet egyszerű, de a területkártyák és a karakterkártyák csavarnak egy pindurit a helyzeten. Nem szeretném mindegyiket egyenként leírni, ahhoz olvasásokat el a játékszabályt, fent van a kiadó weboldalán.

Szóval a lényeg, hogy a karakterkártyák között vannak olyanok, amelyek pontokat adnak a kijátszójának vagy a többi játékosnak, valamilyen feltétel teljesítése esetén. Ezek főleg alacsony értékű lapok és nem is adnak pontot nagy mennyiségben. A magasabb számmal ellátott lapok között már inkább olyanok vannak, amik manipulálják a területlapokat. Különleges lap a Bába, akivel visszavehetünk a kezünkbe egy lapot a dobottjaink közül, míg a Gazdával

Gondwana?

A pontok folyamatosan folynak hozzánk, és ezzel nincs is semmi gond, mivel a VAALBARA nem egy pontsaláta. Minden egyes pont jól fog jönni a végelszámolásnál, de ha hagyjuk, hogy valaki megszerezze a negyedik hegyét vagy a hatodik területtípusát, akkor könnyen elhúzhat. Persze a szerencse valamennyire számít, mivel nem fog az összes lap előkerülni, így számolni nem lehet a lapokat, de látjuk, milyen lapok közül választhatunk a következő körben, ki mire hajt és milyen karaktereket játszott már ki. Szóval információnk az van bőven, csak tudni kell velük megfelelően gazdálkodni, különben nem biztos, hogy jól fog kisülni az a bizonyos pecsenye.

Tényleg az egyetlen negatívuma a játéknak, hogy az első körben elkezdünk valamilyen stratégiát, de azt nem biztos, hogy fogjuk tudni tartani, mivel az a bizonyos lap doszt nem akar előkerülni a pakliból. De a VAALBARA nem egy stratégiai játék, hanem egy taktikai, amiben az előttünk lévő helyzetre kell a legjobban fialó döntést meghoznunk.



Mivel húsz perc alatt lejátszható, nem fogunk annyira bosszankodni, ha veszünk, mivel könnyen játszunk még egyet.

Na jó, mégis van még egy dolog, ami kicsit visszaveszi a lelkesedésem, és az a játékoszám. 2-5 főig van ráírva a dobozra, pedig nem működik két fővel úgy, ahogyan kéne. A sorrendiségre utaló karaktereket nagyon könnyű jó időben kijátszani és a Rét is könnyebben ad pontokat. Ezért négy fővel a tökéletes, mivel ott már nem mindenki a szomszédunk, és sokkal fontosabbá válik a mások fejével való gondolkodás.

Szóval a VAALBARA egy igazán jól átgondolt és kivitelezett kártyajáték, kell azért neki a felület, de jó kis játék tud válni belőle a nyaralótáskába bedobva is. Négyfős családoknak kifejezetten ajánlott, ha szívesen leülnének esténként a vacsi előtt tolni egy partit. Társaságoknak is szívesen ajánlom két nagyobb játék közé vagy levezetőnek, ha nem fillert kerestek. Tehát VAALBARA meghódítása még sosem volt ilyen szórakoztató, csak nehogy valami szörnyes fantasyba csöppenjünk a végén.

A Vaalbara egy hipotetikus archaikumi szuperkontinens, amely a Kaapvaal ősföldből (ma Dél-Afrika keleti része) és a Pilbara ősföldből (ma Nyugat-Ausztrália északnyugati része) állt. E. S. Cheney a nevet ezen két ősföld nevének utolsó négy betűjéből származtatta. A két ősföld 2,7 - 3,6 milliárd éves kéregből áll, ami Vaalbarát a Föld egyik legkorábbi szuperkontinensévé teszi.

forrás: wikipédia

Δμηδεια



GÉMKLUB

Tervező:
Olivier Cipièrre

Megjelenés:
2022, 2023

Kiadó:
Studio H, Gémklub

Kategória:
szettgyűjtős, kézből gazdálkodós

10+ 2-5 20'



12+



2-4



60-90'

Witchstone

Ha kimondjuk azt a nevet, hogy **REINER KNIZIA**, valószínűleg mindenkinek ugyanaz, illetve mindenkinek más ugrik be elsőre – és ezt a kettőt így egyszerre. Ugyanaz, mert talán mindenki ismeri a bankszektorban dolgozó, korábban PhD matematikusként végzett játéktervező sztoriját, akiről tudni illik, hogy a legtermékenyebb élő játékszerző. Legalábbis a BGG szerint **719 játék** van. De más és más is eszünkbe juthat, épp azért, mert ennyi játék van, és elég nagy a valószínűsége, hogy eltérő szerzeményeit ismerjük. Itt a kiváló alkalom tehát, hogy egy kicsit közelebb hozzuk a tudásunkat másokéhoz, egy kicsit bővítsük azt a képzeletbeli közös halmazt, amiben az ismerőseink által játszott **KNIZIA**-játékokat tartjuk nyilván.

Egy boszorka van, három fia van,

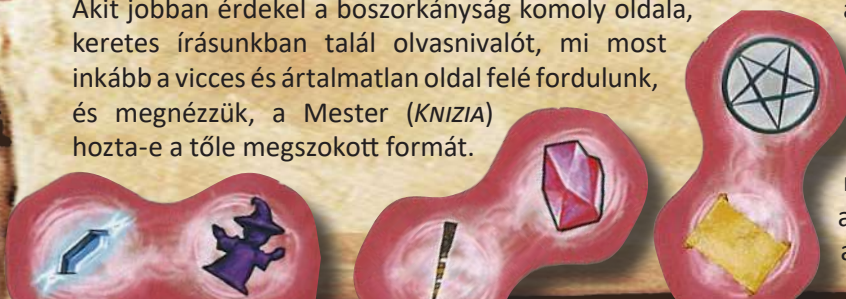
A boszorka téma – való életbeli komolysága ellenére – elég népszerű társas körökben. Komoly a téma, hogy ne mondjam, véresen komoly, igen, és itt főként két dologra gondolok. Egyrészt a koncepció eredetére, azaz a lelkét az ördögnek eladó és ezért előnyöket kapó emberekre. Másrészt a boszorkányüldözésre és az ártatlanul meghurcoltak, megkínzottak vagy megöltek ezreire. Mindezen történelmi előképek ellenére a boszorkányok témájára épülő társasok meglepően vidámak, kedvesek, hovatovább viccesek, azaz bennük leginkább a halloweeni maskarák hangulata köszön vissza, mintsem az alaptalanul megvádoltak és brutálisan máglyára hurcoltak szenvedése.

Hosszú a sor, így pl. én ide sorolom a **HARRY POTTERES** játékokat is: a **ROXFORTI CSATÁT**, a **HALÁLFALÓK FELEMELKEDÉSÉT**, a **RACE TO THE TRIWIZARD CUPOT** és a **TALÁLD MEG A HALÁL EREKLYÉIT!**, de ha ez a kategorizálás valakinek bántja az ízlését, akkor legalábbis itt kell említést tenni a **BROOM SERVICE**-ről, annak **kártyás változatáról**, a **WITCH'S BREW**-ről, és az összes **KURUZSLÓK** szerzeményről: az **eredetiről**, az **egyik** és **másik** kiegészítőről, illetve a **gyerekverzióról** is. Akit jobban érdekel a boszorkányság komoly oldala, keretes írásunkban talál olvasnivalót, mi most inkább a vicces és ártalmatlan oldal felé fordulunk, és megnézzük, a Mester (**KNIZIA**) hozta-e a tőle megszokott formát.



Iskolába jár az egy, másik bocskort varrni megy,

Készüljünk fel arra, hogy a nagy méretű tábla sok helyet fog elfoglalni az asztalon, cserébe viszont a legtöbb esemény itt fog zajlani, tehát kevés plusz helyre lesz szükségünk. A tábla nagy középső részét egy kristálygömb foglalja el, közepén egy boszorkánykövel, körülötte 4 toronnyal, illetve számos helyszínnel. Ezekre a helyszínekre – a középső kivételével – felkerülnek kis lila tokenek, amik különböző bónuszokat adnak majd. A tekercsetek – azaz a bónuszokat adó és a játék végén plusz pontokat hozó, teljesítendő feladatokat feltüntető kártyákat – jobb oldalra tesszük egy 6 lapos kínálatba, a maradékot pedig fölé egy húzópakliba. A megmaradt 5 lila kis tokent elhelyezzük a fiolapolcok alatt, a pentagramra pedig, a nekik megfelelő helyre, felrakjuk a bagolylapkákat, illetve a varázslatlapkákat, ez utóbbiból hármat felfedve, a maradékot középre egy húzópakliba.





Már csak a személyes előkészületek maradtak hátra; minden játékos kap egy saját színű fogantyúval rendelkező hatalmas üstöt, amiben forr a varázsfőzet. Ennek a kellős közepére kerül egy fekete kristály, köréje egy hexa távolságra 6 saját színű kristály. Felállításra kerül egy saját színű paraván, mögötte 5 darab felfedett varázslatlapka, a többi pedig egy saját húzókupacba képpel lefelé. Innentől már csak arra van szükség, hogy elhelyezzük a bagolyfiguráinkat, fejenként 3-3 darabot, egyrészt a pontozósáv nulla mezőjén, aztán a pentagram indulómezőjén, végül a varázspálcá indulómezőjén. Az utolsó játékostól kezdve visszafelé mindenki felhelyezi a 4 torony egyikére a nagy boszorkány figuráját, kap ezért 2 győzelmi pontot, elveszi az ott lévő lila színű zsetont, megkapja annak a bónuszát, majd megfordítva maga elé teszi. Ez a zseton a játék végén 2 pontot fog hozni.

Ahogy látszik rögtön már ebből is, tiszta örület, hogy milyen sebességgel és mennyiségben ömlenek ránk a pontok ebben a játékban, tehát gyakorlatilag az előkészületek keretében sikerült rögtön 2 pontot szereznie mindenkinek, illetve bezsákolni egy olyan token, amelyik majd a játék végén hoz 2 pontot, és még nem is beszélünk a token által adott akcióról, amely ha jól játszuk ki, szintén hozzásegít majd miniket pontok szerzéséhez. A játék egészére jellemző, hogy rettenetesen bőkezűen bánik a pontokkal. Ha nem vagyunk nagyon ügyetlenek, szinte minden egyes megmozdulásunkkal tudunk majd pontot szerezni. Ezzel ellentétben azonban furcsa, hogy nem pontsaláta a játék, azaz nem arról van szó, hogy rengetegféle helyről kapunk pontot. Inkább csak arról, hogy az a 2-3 lehetőség, ami pontot ad, viszonylag könnyen elérhető és kiaknázható.

A játékmenet borzasztóan egyszerű: a paravánok mögötti felfordított 5 darab varázslatlapkából egyet leteszünk az üstünk két szabad mezőjére, azaz olyan mezőkre, amelyeken nincsen fekete vagy saját színű kristály vagy előre oda nyomtatott szimbólum. A lehelyezés után az éppen lerakott lapkán lévő két szimbólumnak megfelelő akciókat fogjuk végrehajtani bármilyen sorrendben, és olyan erősséggel, ahány egybefüggő szimbólumból áll az így kialakult terület. Egy példával illusztrálva ezt: ha az első lapkánk egy boszorkányt és egy varázspálcát ábrázol, és ezt a táblára nyomtatott varázspálcá szimbólum mellé illeszkedően tesszük le, akkor egy kettes erősségű varázspálcá akciót és egy egyes erősségű boszorkány akciót hajthatunk végre. Rögtön felsejlik előttünk a lehetőség, hogy ha sikerül nagy összefüggő területeket kialakítanunk azonos szimbólumokból, akkor minden újabb lehelyezés e mellé, ami bővíti az összefüggő területet, egyre erősebb, nagyobb, ad absurdum a játék végén ötös-hatos erősségű akció végrehajtását



eredményezi. Csak hát egyfelől a szerepse szerepe is bezavar. A lapka paraván mögüli elvétele után ugyanis a húzóku-pacból egy újabb lapkát húzunk fel a paraván mögé, tehát minden körünket 5 felfordított lapkával kezdjük, de sajnos ezek ugye nem mindig olyanok, amilyeneknek mi szeretnénk őket. Tehát néha kompromisszumot kell kötnünk, hogy mely akciókat tudjuk végrehajtani. A másik, ami pedig zavaró tényező, hogy a lapkán lévő két szimbólum közül sokszor el kell döntenünk, hogy melyikkel bővítünk egy összefüggő területet, és melyik lesz az, amelyik különálló marad, ami sajnos csak egyes erősségű akció végrehajtását teszi majd lehetővé.

a harmadik itt a padon a dudáját fújja nagyon,

Lássuk végre azokat az akciókat, hiszen ezek adják a játék savát-borsát!

Az egyik az úgynevezett energia akció. Ezzel az akció erősségének megfelelő mennyiségű kis jelölőket tudunk letenni egy boszorkánytól indulóan egy üres mezőre, amellyel összeköthetjük a táblán lévő helyszíneket. Hogy mennyire igazam volt abban, hogy a játék egy ponteső; ha akár csak befejeztük két helyszín összeköttetését, máris pontokat kapunk. Ha ezt csak egy jelölővel tesszük, akkor azért 1, ha kettővel, akkor 3, de ha hárommal, akkor már 6 pontot kapunk.

A másik a boszorkány akció. Minden egyes boszorkány akciónk a nagy boszorkányok mellől indul és gyakorlatilag kétféle végrehajtása lehet. Az egyik, hogy behozunk a tábla mellől egy kis boszorkány figurát és lefektetve letesszük a nagy mellé; a másik pedig, hogy felállítjuk és egy kiépített útvonalon elvisszük egy még üres helyszínre, ahol felvesszük a token, végrehajtjuk annak hatását, és a boszorkány lehelyezéséért még 2 pontot is kapunk. Ahová letettük a boszorkányt, onnan már nem mozdul, de oda még tehető más játékos által saját színű kis boszorkánya.

A pentagram akció gyakorlatilag egy körpálya, amin bagoly jelölőnk körbejár, és ha áthalad vagy megáll egy adott helyszínen, onnan elvesz vagy egy bónusz akció adó token, vagy egy, a játék végén pontot adó bagoly token.



A kristályok akci-óval az üstünkben lévő kristályokat tudjuk kifelé moz-gatni a pálya széle felé, aminek két-féle eredménye van: egy, hogy sza-baddá tesz bizonyos mezőket az üstben, a másik, hogy ahol elhagyja az üstöt a kristály, az annak megfelelő

szimbólumhoz felrakhatjuk ezt a kristályt a fiolapolcra, és ezt az akciót kettes erősséggel rögtön végrehajthatjuk. Látható, hogy nem csak a pontok záporoznak, de jó kombóval az akciók láncolata is beindítható.

A következő akció a varázspálca akció. Ez másfajta logikával, de ugyanazt eredményezi: pontok fognak potyogni, illetve plusz akciókat fogunk tudni végrehajtani, amiből pedig pontok fognak potyogni. Amilyen erősséggel végrehajtja valaki ezt az akciót, annyi mezőt lép előre a varázspálcán és az ott lévő szimbólumoknak megfelelően vagy pontokat kap bizonyos státusza alapján, vagy adott mennyiségű akciót hajthat végre; ráadásul ha ő ért oda legelőször egy adott pontra, ennek általában a kétszeresét tudja végrehajtani.

Az utolsó, még be nem mutatott akció pedig a tekercs akció. Itt egy kártyát lehet elvenni a kínálatból, ami vagy plusz akciókat ad ismét, vagy a játék végén pontokat, az alapján, amilyen feltételeket teljesíteni kell. Ellentétben az előző akciókkal, ahol az összeérő azonos szimbólumok száma az akció erősségét határozta meg, itt nem annyi kártyát vehetünk el, ahány szimbólumunk összeér, hanem annyi kártyából választhatunk a sáv aljától számítva, de mindig csak egyet. Győzelmi pont feltételek például, hogy legyen boszorkányunk egy toronyban, egy piros és egy kék helyszínen. Vagy kössünk össze 3 nem azonos zöld helyszínt. Vagy legyen a fiolapolcon 3, 4 vagy 5 kristályunk.





A játéknak akkor van vége, amikor elfogy a varázslatlapkák húzókupaca és a paravánunk mögött már csak 4 darab felfordított lapka marad, azaz egészen pontosan 11 forduló van. Pontot kapunk a pentagramon összegyűjtött bagoly-lapkákért, azokért a mágiaszetonokért (lilák), amiket a játék során gyűjtöttünk, illetve a tekercekért. Ha sikerült teljesíteni, akkor az ott feltüntetett pontot, ha pedig nem, akkor általában 1-1 pontot. Ahogyan írtam is, nem sokféle forrásból jönnek a pontok, tehát nem pontsaláta a játék, viszont ezek a pontok bőségesen dőlnek ránk.

danadana-dan, de szép hangja van.

Már amikor a szabályt olvastam, bizsergett a tenyerem, és vártam, hogy kipróbáljam a játékot. Érződött már a leírásból is, hogy bár itt nem motorokat, csak láncolatokat építünk, de azt ügyesen kivitelezve jó sok akciót lehet végrehajtani, ha ránk kerül a sor. És itt az ügyes kivitelezésen van a hangsúly, mert a játékot nagyon könnyű játszani, jól játszani viszont, azaz hogy egyetlen körünk se legyen haszontalan vagy szub-optimális, már nem olyan

egyszerű. Persze a szerencse és a lapkajárás is beleszól, de alapvetően azon van a hangsúly, hogy meglátjuk-e a kezdő készletünket áttekintve, hogy merre induljunk. Az alapkonceptió, a babapiskóta alakú lapkák lerakása és az akciók változó erősségű végrehajtása olyan "kniziás", viszont sikerült kiirtani a játékból a *KNIZIÁRA* oly jellemző kifacsart játékvégi pontozási rendszert, szóval annyi pontunk lesz, amennyit a játék során összegyűjtünk. Nincs szorzó, nincs átszámítás, nincs konvertálás. Itt biztos, hogy a kiadónak és a társszerzőnek kellett együttes erővel lenyomni a nagy öreget, de hát már ő sem fiatal, biztos, hogy rövid meccs volt, reméljük, csontok nem törtek.

A játékosok között van interakció, hiszen elvehetjük egymás elől a jó útvonalakat, a jó kártyákat, esetleg előre törhetünk a varázspálca sávon, ez azonban nem jelenti azt, hogy ezzel tönkre tudnánk tenni a másik körét; bőven marad még mozgástér egy olyan lépés után is, amiben az előttünk jövő esetleg áttervezésre készítet minket. A téma felkapott, a kivitelezés színpompás, az alkatrészek minőségiek, bár az energia és a kristály jelölők távolról megkülönböztethetetlenek (közelről persze rögtön felismerhető a különbség).



És mi sem természetesebb, hogy már el is érhető a piacon a kiegészítő (*HOLDTÖLTE*) az alapjátékkal semmiben sem harmonizáló műanyag figurákkal, és érkezik a *gyerekváltozat* is – ez utóbbi illusztrálására pedig megnyerték maguknak Michael Menzelt, aki pedig jól megszokott és sokak által szeretett stílusától teljesen elütő figurákat alkotott. Hiába, ha egyszer egy brand beindul... De hát erről ki más tudna többet mesélni, mint *KNIZIA* mester?

drkiss

A boszorkányság archaikus, mágikus mozgalom és természetvallás. Olyan sámánisztikus rendszer, amely a természet szellemeivel való munkát állítja a középpontba és kiegészül helyi népi hagyományokkal. Ma mindenekeelőtt valóság; követői egy részénél a mágia csak másodlagos emellett. A legismertebb nemzetközi boszorkányvallás a wicca.

A múltban a boszorkány megjelölés századokon át olyan személyre vonatkozott, aki varázsigéket használt, hogy ártó szándékait keresztülvigye, s ehhez gonosz szellemek segítségét vette igénybe. A középkori európai keresztény néphit szerint a boszorka vagy striga szinte kizárólag a keresztény hittől elszakadt, azt megtagadó és az ördöggel szövetségző nő volt. Egy idő után vonatkozott a boszorkányság fogalma minden ún. természetfeletti jelenségre is, amikor olyan emberekre is kiterjesztették, akik állítólag alakot tudtak változtatni, akiket az ördöggel kötött szövetséggel gyanúsítottak, valamint azokra, akik különös éjszakai szertartásokban vettek részt.

A középkori Európában a boszorkányságot kezdetben a továbbélő pogány múlt hatására a természetes mágia egyik változatának tekintették. A szélesebb körű elképzelés, hogy mit is jelent boszorkánynak lenni, valószínűleg a 9. századi keresztény Bizáncból terjedt el, és olyan emberekről szólt, akik egyezséget kötöttek az Ördöggel, miután halhatatlan lelkükért cserébe elképzelhetetlen gazdagságot ígért nekik. Ez idő tájt tűntek fel a boszorkányszombatok első kezdeményei, melyeket a boszorkányok éjszakai gyülekezeteiként írtak le, akik állítólag a levegőben lovagolva érkeztek a gyűlésük helyszínére.

A 14. századot megelőzően Európában a boszorkányság csak akkor volt halállal büntethető, ha másnak kárt okozott. Ezt leszámítva a boszorkányságot lényegében úgy kezelték, mint a prostitúciót.

Amikor azonban elkezdtek alkalmazni az egyházi törvényeket, a büntetések gyakoribbak és szigorúbbak lettek.

A boszorkányság és varázslat sátáni eretnokségnek minősítése az inkvizitorok parancsára történt, és szélesebb körben akkor kezdődött, amikor XXII. János pápa 1320-ban felszólította az egyházat mindazok üldözésére, akik „démonokat imádnak és mágiát űznek”. A boszorkányságnak az eretnokséggel való összekapcsolása a késő középkortól kezdve egyre fokozódott, amikor is a boszorkánysághoz kapcsolatos vádakhoz gyakran társították egyéb eretnekek képzetét is. Sok helyen valóságos tömegmészárlás kezdődött.

1487-ben megjelent a hírhedt *Malleus maleficarum* („Boszorkánypöröly”) című kiadvány, amely arra volt hivatott, hogy „megkönnyítse” a boszorkányok felimerését. A 18. századig ez volt az egyik legnagyobb számban kinyomtatott könyv. Rengeteg ártatlan férfi és nő lett kegyetlen kínzások és máglyahalál áldozata.

A boszorkányok üldözése különböző helyeken más és más időpontban ért véget: Hollandiában 1610-ben, Angliában 1684-ben, Amerikában 1693-ban, Skóciában 1712-ben, Franciaországban 1745-ben, Németországban 1775-ben, Svájcban 1782-ben, Lengyelországban 1793-ban ért véget. Magyarországon az utolsó nagyszabású kivégzés Szegeden volt 1728-ban, ahol 12 boszorkánynak nevezett asszonyt küldtek máglyára a később rólok elnevezett Boszorkány-szigeten.

forrás: Wikipédia



REFLEXSHOP

Witchstone

Tervező:

Martino Chiacchiera, Reiner Knizia

Megjelenés:

2021, 2023

Kiadó:

HUCH!, Reflexshop

Kategória:

lapkalerakós, munkáslehelyező

12+

2-4

60-90'





13+



1-4



45-60'

Az X-bolygó nyomában

Sok évvel az előtt, hogy egyáltalán hallottam volna a modern társasjáték kifejezést, kialakult a dedukciós játékok iránti preferenciám az ikonikus *POPTOY* féle *MESTERLOGIKÁ*nak köszönhetően. Azóta a műfaj több képviselőjét is megszerettem, és az utóbbi időben szerencsére magyar nyelven is egyre több hasonló játék jelenik meg (*CRYPTID*, *TURING MACHINE*, *A RÓZSA VARÁZSA*). Az *X-BOLYGÓ* pedig az egyik legnagyobb ívű, kizárólag dedukción alapuló játék, igazi csemege a logikus következtetés kedvelőinek.

Csillag Ászok

Az *X-BOLYGÓ*ban a játékosok azon versengenek, ki lesz a legnagyobb ász a csillagvadászok között. A történet szerint Naprendszerünk peremén egy ismeretlen bolygó rejtőzhet, amiről egyelőre nem sokat tudunk. A cél az lesz, hogy a játék során pásztázzuk az égboltot, kutatásokat végezzünk és minél jobban megismerjük a rejtélyes égitest pontos helyzetét. A világűr iránt érdeklődők valószínűleg kedvet lelnek a témában és a naprendszer tábla hangulatos illusztrációiban, de ha a működést nézzük, valójában egy absztrakt logikai játékról van szó. Akár virágokat is kereshetnének a réten, sőt, külföldön már meg is jelent a szerzők új játéka, a *THE SEARCH FOR LOST SPECIES*, ami tulajdonképpen egy második rész, ahol elveszett állatfajok után kutathatunk.

Pár éve még vita tárgya volt, hogy helyese-e az asztali játékok otthonos, nosztalgiait keltő fa- és karton komponensei közé beengedni a digitális technika vívmányait és egy applikációra támaszkodni a társas partik során. Ez a kérdés azóta eldőlt, rengeteg szuper felhasználási módot láthattunk már, és az *X-BOLYGÓ* esetében is esszenciális az app.

Magát a feladványt és a helyes megoldás felé terelő információmorzsákat így nem egy játékosnak kell produkálnia (mint anno a *MESTERLOGIKÁ*ban), aki így kvázi kiesne a játékból. Mindezt elvégzi helyettünk az alkalmazás. Egy szokványos játék előkészítéséhez képest itt tehát rögtön egy nulladik lépéssel kezdünk, letöltjük és megismerjük az appot, ezt ráadásul minden játékosnak meg kell tennie. Valaki indíthat is egy játék partit, aminek a kódjával a többiek is be tudnak lépni, így innentől mindenki ugyanabban a koordináta rendszerben tud majd mozogni és nyomozni a bolygók és egyéb égitestek helyes pozíciói után. Az előkészületek során mindenki kap még egy jókora paravánt, amivel a jegyzetlapját és a saját tokenjeit takarja majd, a központi naprendszer táblára pedig csupán egy-egy játékosjelölő kerül, amivel az akcióink költségét lépjük majd le.

Ha az X-bolygót nem is látod elsőre, néhány aszteroidát vagy üstököst biztosan.

A naprendszer tábla kezdő játék esetén 12, haladó módban 18 szektorból áll. Minden szektorban pontosan egy égitest található. Ezek lehetnek aszteroida, üstökök, törpebolygó, gázfelhő vagy maga az X-bolygó, de vannak üres szektorok is. Minden égitestnek van egy saját logikai szabálya, ami alapján következtetni tudunk vagy arra, hogy merre lehet a többi hasonló égitest, vagy akár egy másik típus helyére is. Így a játék során begyűjtött információkból előbb-utóbb (lehetőleg minél előbb) eljutunk bizonyos égitestek pontos helyzetének kikövetkeztetéséhez. Ahogy a régi csillagász közmondás tartja:





Ha ezek mind sikeresen megtörténtek, akkor a tippelő játékos kap egy csomó pontot és kiváltja a játék végét. Ekkor még mindenki adhat le tippeket, és a végén az eredményhez a játék közben szerzett pontok is sokat adnak, nem kell tehát attól tartani, hogy mindenképp elviszi a babérokat az, aki pont beletrafál az X-bolygó helyzetébe. Igaz, hogy beletrafálni sem olyan egyszerű, hisz meg kell tudnunk mondani a mellette lévő égitesteket is, tehát a tippelgetés helyett jobb, ha biztosra megyünk.

“Márpedig ha valami az égen valahol van, akkor az máshol már nem lehet, tehát máshol valami másnak kell lennie.” Na, ilyen jellegű, kezdetben kusza, majd ahogy kel fel az X, egyre világosabb gondolatmenetekre kell számítani a partik során.

Az a játékos, akinek a jelölője a naprendszer táblán a sorrendben leghátul áll, végrehajt egyet a 4 lehetséges akció közül, majd lelépi az akció időkölségét, és egészen addig nem kerül sorra, amíg ismét az ő jelölője nem lesz leghátul a sorban. Az akciók költsége aszerint változik, hogy mennyire értékes az információ, amihez adott esetben hozzájuthatunk.

- » Pásztázáskor (2, 3 vagy 4 idő, attól függően, hogy 1-3 / 4-6 / 7-9 mezőt/szektort pásztázunk) egy konkrét területen belül kérdezhetünk rá egy konkrét égitest előfordulására.
- » Kutatáskor (1 idő) az adott játékra jellemző kutatási területekből válogathatunk, és általában két különböző égitest egymáshoz képesti viszonyáról, relatív helyzetéről tudunk meg valamit. Ez a játék első szakaszában, amikor még szinte semmit nem tudunk, kevésbé hasznos, ám később nagyon értékes lehet, ráadásul csak egy időbe kerül, ezért ezt az akciót nem is választhatjuk kétszer egymás után.
- » Célzott kereséskor (4 idő) egy konkrét szektort nevezünk meg, az app pedig elárulja, milyen égitest van ott. Ez annyira hasznos (persze drága is), hogy a játék során csak kétszer tehetjük meg, érdemes jól beosztani.
- » Végezetül pedig 5 időért cserébe megkísérelhetjük meghatározni az X-bolygó helyzetét. Ehhez nem csak a pontos szektort kell megadni, hanem azt is helyesen kell megjelölni, mi van a mellette lévő két szektorban.



Pár szóban az égitestekhez kapcsolódó logikai szabályokról (zárójelben mindig azt jelölöm, hány található belőlük az alapjátékban). Az X-bolygó (1) különlegessége, hogy a pásztázás és keresés során a szektorát üresnek jelöli meg az applikáció, tehát tényleg bujkál, ami a tényleges üres szektorok (2) jelenléte miatt nehezíti a keresést. Az aszteroidák (4) mindig szomszédosak legalább egy másik aszteroidával, tehát vagy két párban, vagy egy összefüggő négyes blokkban helyezkednek el. Az üstökösök (2) csak az előre meghatározott 5 szektor valamelyikében lehetnek.

A törpebolygó (1) nem lehet szomszédos az X-bolygóval. A gázfelhőkre (2) pedig igaz, hogy szomszédosak legalább egy ténylegesen üres szektorral. Az alapszabályokon kívül az égitestek elhelyezkedéséről a játék elején kapunk némi információmorzsát, onnantól viszont minden a következtéseinken múlik majd. Időről időre életbe lép egy úgynevezett elmélet fázis, amikor a játékosok előállhatnak elméletekkel arról, melyik szektorban mi található. Ezeket egy ideig titokban kell tartani, majd megfelelő idő elteltével fel kell fordítani az adott jelölőket és kiértékelni az elméleteket, melyek eredménye publikus, tehát mindenkinek információt szolgáltat. A játék végén az X-bolygó levadászásán felül a sikeres elméletekből lehet pontokat szerezni, és aki a legtöbb pontot gyűjti, megnyeri az űr meghódításáért vívott hidegháborút, akarom mondani a kutatáshoz legtöbbet hozzájáruló csillagásznak járó díjat.



Felemás külsín, okos belbecs

Szubjektív, de szerintem AZ X-BOLYGÓ NYOMÁBAN asztalképe, grafikája, világűr tematikája nem kifejezetten vonzó. Nem látom magam előtt, hogy az első vizuális benyomások alapján rá akarnak vetni magukat az avatatlan játékosok, de a működése és a játékmenete annál értékeesebb. A direkt és indirekt információk folyamatos felbukkanása új következtetésekre, jegyzetelésre, kombinálásra sarkallja a játékosokat, elmélyült fókuszot kér, ez tehát nem egy relaxáló, zenélményt nyújtó darab. Pár játék után az alap tábla kihívása viszonylag magabiztosan megugorható, de ilyenkor válhatunk a haladó játékmódra, ami további lehetőségeket rejt (18 szektor, immár 4 törpebolygó és 5 ténylegesen üres szektor). Minden játékosz számmal jól működik, de a minimális interakció miatt 4 fővel kevésbé javaslom, ketten-hárman viszont tökéletes választás azoknak, akik nagyjából 45 percen keresztül szeretnének elveszni egy óriási logikai feladványhálóban. Történet nincs, konfliktus nincs, cuki komponensek sincsenek, helyette van logikus gondolkodás, türelmes töprengés és még egy csipet csendes agyalás is. Rétegjáték tehát, de aki megszólítva érzi magát, fogja be az X-BOLYGÓT a teleszkópja látómezejébe.

bzskmrc

ASZTEROIDÁK

LOGIKAI SZABÁLY

Minden aszteroida szomszédos legalább egy másik aszteroidával (2 pár vagy egy 4-es csoport).

DARABSZÁM

IKON

LEHETSÉGES ELHELYEZKEDÉSEK



VAGY

TÉNYLEGESEN ÜRES SZEKTOROK

(Ne feledd, az X bolygó üresnek tűnik pásztázások és célzott keresések során!)

DARABSZÁM

IKON



GÉMKLUB

Az X-bolygó nyomában

Tervező:

Matthew O'Malley, Ben Rosset

Megjelenés:

2020

Kiadó:

Renegade Game Studios, Gémklub

Kategória:

dedukciós



13+



1-4



45-60'





14+

1-2

45'

Okko: Legendary Journey

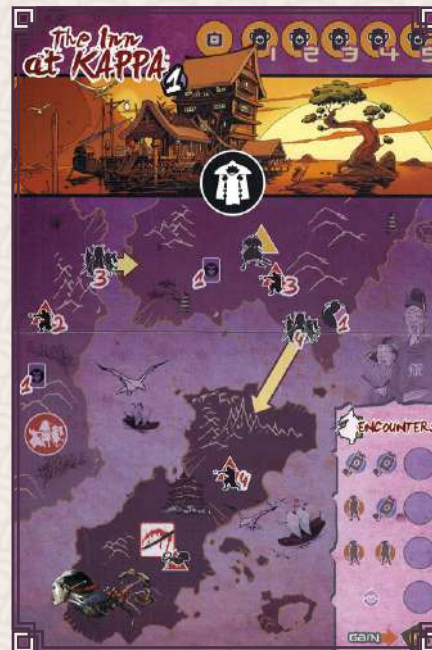
Nekem az **OKKO** egy szerelem, ezt azért le lehetett venni ebből a **cikk**ből is. És mint afféle szerelem, ez is vak. Pedig ott vannak a jelek, a megcáfolhatatlan jelzések, hogy nem kellene benne annyira megbízni, nem kellene annyira hasra esni tőle. De hát ha egyszer a szívem közepébe talál! Hosszan soroltam, hogy mi a gond az **OKKO CHRONICLES** játékkal, de hát persze, hogy nem sokkal utána beruháztam egy következő darabra, a **THE RED JOKER** kiadó "**VERSUS**" márkanévű sorozatának **OKKO** tematikájú darabjára. A **VERSUS** játékok 1-2 főre készített, nevéből is eredően konfrontációra épülő szerzemények, amelyek olyan címekkel (és témákkal) jöttek már ki eddig, mint pl. **FORTRESSES & CLANS**, **TARA WOLF** vagy **HIGHWAY TO HELL**. És mivel Okko, a démonvadász az alapsztori szerint is folyton utazik, mozgásban van, mi más is illene hozzá jobban, mint egy legendás utazás, egy **LEGENDARY JOURNEY**?

Egy cikk kétszer

Ez az a cikk, amit kétszer írtam meg. Először halvány, régi emlékek alapján leírtam, amire emlékeztem, de annyira semmitmondó és annyira kevésbé lelkesítő lett, hogy félretettem, majd újra elővettem a játékot, játszottam egy partit egyedül, majd átírtam a cikket. És közben rájöttem, hogy igen, vannak hibái, de igen, ez akkor is egy **OKKO** játék, ergo imádni kell. És akkor jöjjön maga a cikk.

A franchise zötyög tovább

Ebben a játékban sincs máshogy, mint a nagy testvér **OKKÓ**ban, miszerint démonvadászok bőrébe bújunk – mondjuk a bőrbé bújás inkább a démonokra jellemző, de mindegy is – és egy kis térképen lépegetünk



majd, azért, hogy különböző találkozások, akciók, tárgyak begyűjtése és harcok révén elérve a végcélunkig teljesítsük a győzelmi feltételeket. A játékot egyedül vagy ketten lehet játszani, de érdekessége, hogy csak egy – közös – figurával lépkedünk, és a két fős játékban felváltva kerülünk sorra.

Nem egymás ellen vagyunk, hanem együtt a játék ellen. Ez feltételez valamilyen együttműködést természetesen, így mondhatjuk, hogy ez a játék fél- vagy akár teljesen kooperatív. Az alábbiakban részletezett módon tudunk egy-egy térkép „végére járni”, de már az elején érdemes rögzíteni, hogy ezekért a kis eredményekért csak annyi a jutalom, hogy egy külön táblán felfordíthatunk kis lapkákat, és ha megtalálunk az ott lévő 25 között 3 különlegeset, azaz a fő ellenség szolgáit, akkor megküzdehetünk a fő ellenséggel – és csak ekkor van vége a játéknak.



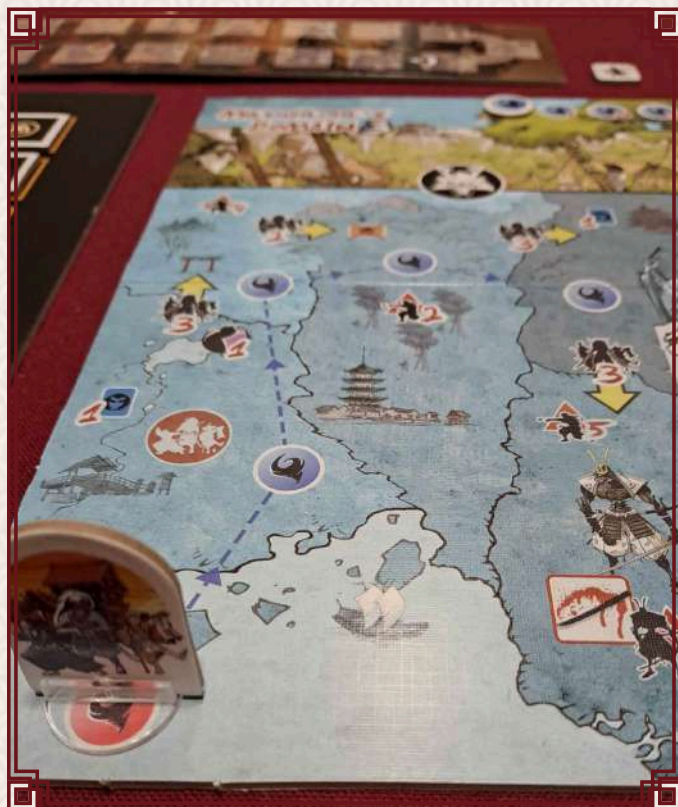


Előkészületek

Az alapjátékhoz 5 kalandtáblát kapunk, azaz 5 térképet, amelyek mindegyikén egy kezdő pont, egy végpont és köztük állomások találhatóak. Kapunk 6 hős lapot, amik közül kiválaszthatjuk, hogy melyik karakterrel vagyunk; természetesen mindegyiknek eltérő tulajdonságai és különleges képessége van. Sajnos a figurákat most nem

jópofa műanyag minik képviselik, mint a nagy dobozos játéknál, csak 1 darab kicsi standee, azaz karton lapocska műanyag talpban.

Az alkatrészek részletes listázása helyett lássuk, hogy zajlik a játék előkészítése. A kalandtábla és a hős lap mellé kirakjuk még a Pajan uralkodói udvarát, ami egy 4x4-es négyzetháló, és erre kerülnek az udvaronc tokenek képpel lefelé (és ezeket fogjuk tudni majd bizonyos eredmények elérésekor megforgatni, hogy megtaláljuk a fő ellenség köztük megbúvó szolgáit). Felkerül még egy, a játékmenet követésére szolgáló táblácska az asztalra, ennek harmadik mezőjére kerül az a jelölő, ami minden játékosakció során egyet lép előre, könyörtelenül jelezve, hogy fogy a kihívás teljesítésére, a térkép végigjátszására rendelkezésre áll időnk, azaz a fordulók száma (a végpont a 21-es).



A kiválasztott térképnek megfelelően egy külön ellenségkártya pakli kerül a tábla mellé, köztük pár kiemelt ellenfél, akiket a játék összeesküvőinek nevez. Hogy ne legyünk egyedül, kapunk külön támogatókártyákat, ezek személyek vagy tárgyak, akik/amik majd a küldetésünket mozdítják előre. Minden játékos kap 6 kalandkártyát abból a pakliból, amelyik minden térképhez azonos.



A játékmenet

A játék az alábbiak szerint zajlik: húzunk 1 kalandkártyát és a kezünkbe vesszük, majd egyet mozdítjuk előre a tokent az idővonalon, azaz elégetünk egy napot, végül végrehajtunk egy akciót a következők közül:

- » húzunk még 2 kalandkártyát;
- » végrehajtunk egy utazási kihívást (átmozgunk a következő pontra);
- » végrehajtunk egy összeütközés kihívást (az ellenségpakliból felhúzott ellenségeket legyőzzük úgy, hogy mindegyikre dobunk olyan lapokat a kezünkből, amelyek ereje vagy képessége eléri vagy meghaladja az ellenségét);
- » végrehajtunk egy találkozás kihívást (felhúzunk egy kis pakliból találkozás kártyákat, és ha a térképen megadott értéket elérjük, sikerrel jártunk – sajnos a kis pakliban vannak negatív hatású lapok is);
- » teljesítünk egy próbát (eldobunk megadott jelekkel ellátott lapokat, de ezért feltehetünk egy kis tokent a teljesített próbák mezőjére).

Ha a körünk végén a hősünk sérült volt, akkor le lehetünk róla egy sérülés jelölőt a következő körben. Utánunk a másik játékos folytatja a fordulót (ha ketten játszunk), és így tovább, remélve, hogy előbb sikerül az út végére érni, mint hogy elfogy az időnk.

A térképet akkor teljesítettük, ha a játékosok bármelyike legyőzi az utolsó ponton ólálkodó összeesküvőt. Ekkor jöhet a következő térkép, és végül majd a harmadik, amelynek lejátszásakor meglátjuk, hogy megtaláltuk-e a fő ellenség 3 szolgáját. Érdekes játék-a-játékban, hogy a Pajan uralkodói udvar, az



a bizonyos 4x4-es négyzetháló valójában egy memória játékot rejt, hiszen mindig, amikor bizonyos feltételt teljesítünk, ezek közül a lapkák közül megfordíthatunk és megnézhetünk egyet, azt vissza is kell fordítanunk, kivéve, ha rátaláltunk a gonosz erők egyik szolgájára. Ha a játék végéig csak 1 vagy 2 ilyen tudtunk felfordítani, akkor a játékos(ok) elveszíti(k) a játékot. Ha viszont mindhármat megtaláltuk, akkor vár minket Oni Warau, akivel az epic fight tehet pontot a küldetésünk végére, vagy így, vagy úgy.



A játék tulajdonképpen a szerepjátékok és kalandjátékok jól ismert kliséit követi. Ha nem a kihívások végrehajtásával foglalkozunk, hanem még csak erőt gyűjtünk, akkor persze a 2 kártya felhúzása logikus lépésnek tűnik, de egy idő után rá fogunk jönni, hogy nem nagyon halad a játék, ha nem bocsátkozunk rizikós helyzetekbe. Erre viszont maximum 18 napunk, azaz 18 körünk van. Ha egyedül játszunk, akkor nekünk magunknak van 18 körünk, de ha ketten játszunk, ez bizony már csak 9 fejenként.

Amikor ellenségkártya jön föl, ez a játéktérre kerül ki, méghozzá egy sorba, balról jobbra. Amikor harcba bocsátkozunk, ezeket kell legyőznünk, viszont ellenkező irányban, jobbról balra kivégezve őket. Ha az összeesküvő lapját húzzuk ki, őt mindenképpen a legbaloldalibb helyre tesszük, vele kell ugyanis befejeznünk a velünk szemben állók kiirtását. Sajnos nem léphetünk tovább egy



állomásról a következőre, ha megoldatlan feladat (pl. életben hagyott ellenség) maradna utánunk.

Értékelés

Már ennyi szabálymagyarázatból is érezni lehet, hogy ez a játék a nagy epikus csatákat és az egész asztalt elfoglaló, éjszakába nyúló, minifigurás henteleket akarja egy kis dobozos játékban reprodukálni, két fős vagy akár szólóban is nyomható kihívásként. Nem állítom, hogy mindig sikerül neki, de a zsáner rajongói túl tudnak lépni néhány akadályon, pl. a szabálykönyv ismét franciás könnyedséggel (lezserséggel? trehányással?) megírt és nem teljesen világos mondatain. Legalább kreatív megoldásokra sarkallja az embert a házi szabályok alkotása. 😊



Két szempontból is könnyű értékelni a játékot. Egy nem-OKKO-rajongó, nem-fanatikus szemszögéből ez egy játék a sok hasonló mechanikájú közül, ráadásul a limitált játékoszám és a néha akadozó szabálykönyv, illetve az emiatt kicsit vontatott játékmenet okán nem beszerzendő, max. kipróbálandó.

A kihívások ránézésre könnyűnek tűnnek, azonban sokkal nehezebbek, mint az ember hinné, mert vésszesen fogy az

időnk. Plusz a többszörös áttétel (teljesítsd a térképet, fordíts fel a lapkákat, találd meg a szolgákat és csak ekkor csapj össze a fő ellenséggel) kicsit elhúzza a partit, és félek, nem tudja fenntartani a folyamatos érdeklődést a harmadik térkép-nél már kicsit repetitív-vé váló laphúzás, lapdobás és lépkedés szekvenciája.

A másik csoport, a kisebbség számára pedig igazából nem is lényeges, hogy milyen a játék, ha a témája OKKO. Instant buy a doboz, max. a pénztárca szabhatárt a vágyaknak. Márpedig muszáj határt szabni, mert már ehhez a játékhoz is érkezett pár kieg, illetve kész van a CYCLE OF WATER után a CYCLE OF EARTH nagy doboza. Hiába, egy OKKO fan élete csupa kín, vagy azért, mert nincs meg neki egy játék, de néha azért is, mert megvan... 😊

drkiss



Okko: Legendary Journey

Tervező:
Pascal Bernard

Megjelenés:
2022

Kiadó:
The Red Joker

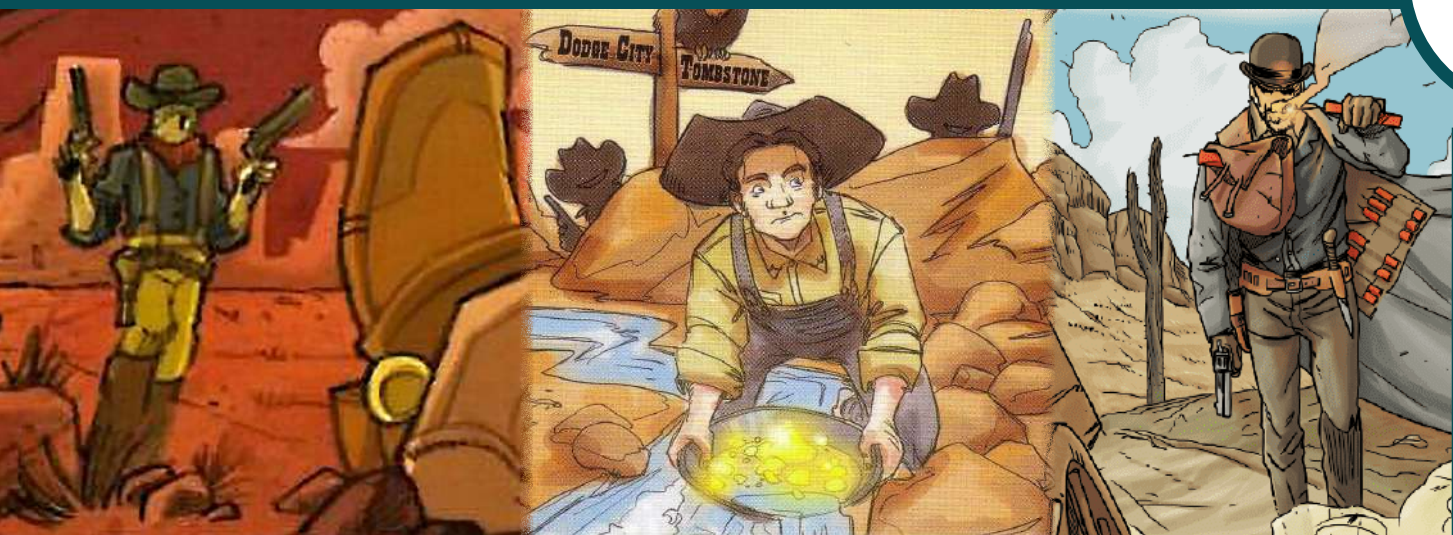
Kategória:
kooperatív, kártyavezérelt

14+

1-2

45'





10+



3-8



20-40'

BANG! kiegészítők:

Dodge City, Aranyláz és Gyilkos kaliber

A vadnyugaton veszélyes az élet. Még maga a seriff sincs biztonságban, hiába a rátermett seriffhelyettesek hada. Banditák özönlik el a kocsmákat, renegátok játszanak össze velük, és bizony az indiánokkal is többször meggyúlik az ember baja. A börtönévek az élet részei, a kocsmákban habzik a sör, előttük véres párbajban csapnak össze az ellenfelek. Mindennapos a fegyverropogás, az utcák porát lovak patái kavargják fel. Ember legyen a talpán, aki életben marad ebben a veszélyes világban!

„Kezeket fel!”

Aki kicsit is ismeri a társasjátékok világát, biztosan találkozott már a **BANG!** társasjátékkal. Nem mai játékról beszélünk ugyanis, és bár vannak nála frissebb és – talán kockázatosabb meg – jobb titkos szerepes játékok is, a fénye mit sem fakul. Ezt mutatja az is, hogy sorra jelennek meg hozzá a kiegészítők. A **GÉMKLUB** tavaly jelentette meg a legújabbat „A NAGY VONATRALÁS” címmel. Mi a **JEM** szerkesztőségében egy kicsit lemaradtunk. Az alapjátékot és a **kockajáték verziót** ugyan már bemutattuk Nektek, de a kiegészítőkről még nem készült cikk. Most három, korábban magyarul megjelent kiegészítőt mutatnék be először, mielőtt majd a legújabbal is foglalkozunk lapunk online hasábjain. A három, cikkemben bemutatott dobozon kívül megjelent még magyarul egy „**KIEGÉSZÍTŐ PAKLIK**” kiadás is, amely négy apró modul ad az alapjátékhoz, azzal is érdemes színesíteni a játékot, ha szeretitek az alapot. Sőt, van **kétszemélyes párbaj változat** is, szóval a **BANG!** univerzum kimeríthetetlennek tűnik, és biztos vagyok benne, hogy nem értünk a végére a magyar kiadásoknak sem.



„Ha kicsi a tét, a kedvem sötét.”

Ahogy a bevezetőben említettem, az alapjátékról szinte mindenki hallott már, és jó eséllyel próbálta is, ha szokott társasjátékozni. Aki azonban jobban elmélyedt a társasjátékok világában, talán már látja a hibáit is, például a játék hosszát, szűkösségét vagy azt, hogy az elején ki lehet esni és hosszan várni a következő partira. A kiegészítők talán épp ezért érkeznek ilyen számban, hogy





kicsit változatosabbá és kiegyensúlyozottabbá tegyék az alapjátékot. Ha szeretitek a BANG!-et, nem tudjátok szerintem elkerülni, hogy egy-két kiegészítőt vegyetek hozzá.

Ha véletlen mégis van olyan olvasó, aki sosem hallott erről a játékról, engedjétek meg, hogy az ő kedvéért pár mondatban bemutassam. A vadnyugaton játszódó rejtett szerepes partijátékban titkos szerepeket kapunk, amelyek közül csak a seriffét fedjük fel. Játékoszámtól függetlenül játszanak még seriffhelyettesek, banditák és egy renegát is, a csapatok közül pedig természetesen az nyer,



aki hamarabb megöli a másik csapat banditáit vagy magát a seriffet. Egyedül a renegát az, aki senkivel sem működik együtt, ő az igazi kettős ügynök. A játék során lapok kijátszásával tudunk egymásra lőni, gyógyulni, kártyát húzni a másiktól, börtönbe küldeni őt, felszerelésekhez jutni vagy indiánokat szabadítani a többiekre. Mindaddig, amíg meg nem halunk. A szerepek mellett vannak karakterkártyák is, amelyek aszimmetrikussá teszik a játékot, és amelyekből minden kiegészítő tartalmaz egy halommal, ezért őket külön nem fogom részletezni. Mindegyiken rajta van, hány élettel kezdünk és milyen speciális képességgel rendelkezünk. Körünk elején mindig lapokat húzunk, amelyekből bármennyit kijátszhatunk a kártya szövegének megfelelően. Vagy egyszer használatos, vagy előttünk

maradó lapokkal dolgozunk, a körünket pedig mindig úgy zárjuk, hogy addig csökkentjük a kezünkben maradt kártyákat, amíg el nem érjük a megmaradt életeink számát.

„A sivatagban a hang csak a homokhoz ér el.”



DODGE CITY

Dodge City népes, kaotikus, pezsgő... és veszélyes város! A három bemutatásra került kiegészítő közül a DODGE CITY jelent meg először, és mi is ezt vettük meg leghamarabb, mert ezzel már három és nyolc fővel is játszhatóvá válik a játék. 15 új karaktert hoz játékba és kapunk újabb szerepkártyákat is. Immár 2 renegáttal játszunk 8 személynél. 40 lappal bővíti az alappaklit is az előbbieken felül. Az eddig szereplő kártyák mellett megjelennek olyan zöld keretes lapok, amelyeket magunk elé játszhatunk ki, de csak késleltetve, a következő körünktől kezdve használhatunk fel, majd el kell dobnunk őket, sőt lehet, hogy még egy másik lapunkat is. Mivel ezek erősebb kártyák, ellenfeleinknek van esélye a következő körünkig elhúzni/eldobni azokat előlünk. Minden lap tartalmazza a hatást, van olyan, ami korábban ismert hatásokat kombinál egy kártyán és megjelennek teljesen új hatások is. A sör helyett immár ihatunk tequilát, vagy lecserélhetjük cowboy kalapunkat egy jó kis sombreroóra.

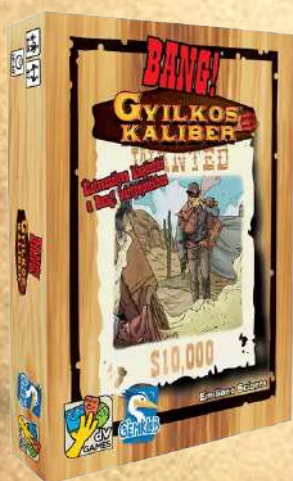


ARANYLÁZ

Eljött az aranyláz ideje a Vadnyugaton! Jutalmunk az életben maradás mellett egy pár aranyrög is lehet, amelyekkel értékeőbb felszerelésekhez juthatunk. 8 karakterlapot és 24 felszerelőkártyát találunk ebben a kiegészítőben az aranyrögök mellett. Megjelenik az árnyrengát szerepkártya, ugyanis mostantól

játszhatunk az Árnylövészek variáns szerint is, miszerint a meghalt játékosok nem esnek ki. Árnyjátékosként nyílt szereppel játékban maradnak, és bár nem számítanak bele a távolságba, nem lehet rájuk lőni, de a körük előtt húzhatnak két lapot és azokat kijátszhatják, vagy ha nem tudják, körük végén eldobják. Aranyrögeiket viszont megtarthatják és a szabályok szerint felhasználhatják, ennek a kiegészítőnek ugyanis a legnagyobb újítása az, hogy amikor sérülést okozunk egy vagy több játékosnak, annyi aranyröghöz jutunk, ahány sebzést ejtettünk.

Az aranyainkat a körünk második fázisában többféle módon használhatjuk fel. Például bármennyi felszerelőkártyát megvásárolhatunk a 3 lapos kínálatból, ha ki tudjuk azokat fizetni, vagy eldobathatunk ellenfeleink elől felszerelőkártyát, eggyel többet fizetve azokért az áruknál. Ha van sör lap a kezünkben, eldobhatjuk azt vagy azokat is, hogy újabb aranyrög(ö)ket szerezzünk. A felszerelőkártyák között is vannak azonnal felhasználandóak és olyanok is, amelyek előttünk maradnak. Ezeket más lapok nem érinthetik, csak aranyat fizetve tudják ellenfeleink eldobni azokat. Lehet közöttük fegyver, aranymosó serpenyő, álmofogó, békepipa, csizma, patkó és esetleg egy kis rum is.



GYILKOS KALIBER

Új fegyverforgatók érkeznek a városba és egy jó kis bunyóra fáj a foguk. Arról nem beszélve, hogy micsoda holmikát hoztak magukkal! Ezek a gyilkos kaliber kártyák. 9 tárgy és 4 fegyver, amelyek narancs szegélyűek és úgy működnek, mint a kék lapok. Amikor magunk elé helyezzük őket, akkor viszont rájuk kell tennünk három

kis kocka jelölőt és ha használnánk őket, csak addig tehetjük meg, amíg el tudunk róluk dobni jelölőt. Ha a jelölők elfogynak róluk, el kell dobnunk a kártyát, de kék szegélyű



lap kijátszásával, vagy a körünk végén kártya eldobásával tehetünk rájuk újabb jelölőt, mielőtt kimerülnének.

Kapunk még 8 új karaktert és 15 barna szegélyű lapot is ehhez a kiegészítőhöz, amelyek közül 9 teljesen új, 6 pedig már ismerős lehet az alapjátékból is. Ezek a lapok egyszer használhatóak, de hatásuk erősíthető, ha valamilyen gyilkos kaliber kártyánkról jelölőt dobunk el hozzájuk a kijátszásukkor. Így aztán csupa értékes holmival gazdagodhatunk, mint például nyílveendővel, történytartóval, ördögszekérrel vagy ostorral.

„Te mondd, hogy rablótámadás, a te hangod mélyebb.”

Minden BANG! kiegészítő kicsit ugyanolyan és kicsit más is. Újabb és újabb karakterek érkeznek mindegyikkel, valamint általában pakliba keverhető lapok, amelyek változatosabbá, izgalmasabbá vagy érdekesebbé tehetik a játékot. Némelyik kiegészítővel egy-egy apró új szabály is bejöhethet, de az alapjáték szabályain és lényegén nem



változtatnak jelentősen. Egyik sem jobb a másikonál vagy kihagyhatatlan, de egy-kettőre szerintem szükség van, ha sokat forgatjuk az alapjátékot. Mi a *DODGE CITY*vel kezdünk a 8 fős játékmód miatt, és talán nálunk az kerül elő a legtöbbet, de néha előveszünk mást is, hogy kicsit újabb képet mutasson a játék. Haladók több kiegészítőt is keverhetnek, de a lapok számának növekedésével a játék is egyre bonyolultabbá válhat, vagy növekedhet a játékidő, ezzel számoljunk.

A *BANG!* egy megkerülhetetlen, már-már ikonikus partijáték szerintem, amelyet mindenkinek ki kell próbálnia. Bár vannak hibái és nem tökéletes mindig, minden körülmények között, de a megfelelő társasággal és a megfelelő kiegészítővel kombinálva fénye mégis képes túlragyogni néha-néha az újonnan megjelenő partijátékokét, hiszen többüknél még mindig sokkal jobb. Egyedi hangulata utánozhatatlan, sikerét mi sem mutatja jobban, mint a tavaly megrendezésre kerülő társasjátékoskupa versenyen induló rengeteg játékos, akik az ország bajnoka címért küzdöttek. Nálunk is időről-időre előkerül és mindig hozza az elvárt szintet. Haladóknak, újaknak is bevethető, könnyen tanítható és a kiegészítőkkal kombinálva végtelenül újrajátszható, az ára pedig még mindig az elfogadható kategóriában található. Szóval, irány bátran a Vadnyugat!

nemes



Az idézetek Bud Spencer: Különbem dühbe jövök c. önéletrajzi könyvéből, illetve Bud Spencer és Terence Hill közös filmjeiből származnak, ha még nem ismertétek volna fel őket. A filmcímetek kitalálhatjátok magatok is!



Tervező:
Emiliano Sciarra

Megjelenés:
2017

Kiadó:
DV Games, Gémklub

Kategória:
kártyajáték, rejtett szerepes

8+ **4-7** **20-40'**



Tervező:
Emiliano Sciarra

Megjelenés:
2011

Kiadó:
DV Games, Gémklub

Kategória:
kártyajáték, rejtett szerepes

8+ **4-7** **20-40'**

Tervező:
Emiliano Sciarra

Megjelenés:
2004

Kiadó:
DV Games, Gémklub

Kategória:
kártyajáték, rejtett szerepes

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



GEMKLUB

BANG! Aranyláz

BANG! Dodge City



8+



2-5



20-30'

Darwin nyomában

1859-ben Charles Darwin publikálja *A fajok eredete* című könyvét, amely hamarosan örökre megváltoztatja mind-azt, amit az emberiség a körülötte lévő világról, egyszersmind saját magáról gondol.

Charles Darwin nagyságát mi sem bizonyítja jobban, mint az, hogy munkásságát számos társasjáték is feldolgozta. Kettőt rögtön meg is említek az utóbbi megjelentek közül: *DARWIN'S JOURNEY* és a most bemutatásra kerülő *DARWIN NYOMÁBAN*. Míg előbbi a Kickstarteren jelent meg, addig az utóbbi magyar nyelven is elérhető. Ám, ha utánanézték kicsit a BGG-n, láthatjátok ti is, hogy ezeken felül még meglehetősen sok, témába vágó játék van. A *DARWIN NYOMÁBAN* ezek közül egy könnyed, családi lapkalehelyező és tablóépítő játék, viszonylag rövid játékidővel.

Atlaszlepke, wombat, okapi

Már a doboz is rendkívül figyelemfelkeltő, csodás, színes, rajzos grafikával, a tartalomra azonban még kevesebb panaszkodhatunk. Gyönyörű alkatrészek, jó minőségű, könyvnek tűnő játékosablak, kis festett Beagle hajófigura és állatlapkák sokasága, amelyekből pontosan 9 kerül fel a központi játékosablakra és játékosonként 12 a lefordított készletbe. A játékosok fiatal természettudósként Darwin munkáját támogatják, fajok tanulmányozásával, az állatlapkák felvételével és lehelyezésével asszisztálnak *A fajok eredete* elkészültéhez. A Beagle a középső oszlop tetejére kerül. Előkészítünk még iránytűket, idegenvezető tokeneket, publikáció jelzőket és céllapkákat, de ezek ellenére is viszonylag gyorsan elkezdhetjük a játékot, amelynek nagy előnye, hogy akár 5 fővel is játszhatjuk.

Nem tehetem meg, hogy ne térjek ki a játékszabályra. Már a lapozgatása is külön élmény! Gyönyörűen ábrázolt, képekkel, történeti tényekkel és érdekességekkel tűzdelt, sok mindent megtudunk belőle Charles Darwinról és az utazásairól. A tematikához hűen magyaráz el minden akciót, figyelve itt is a történelmi hűségre. Találunk



egy külön füzetet is a dobozban, szintén tele hasznos információval, a Beagle útját pedig a játéktábla hátoldalán követhetjük nyomon. Szóval megadták a módját rendesen.

Láma, kék pingvin, kivi

A játékmenet gyors és könnyen tanulható. Az aktív játékos a körében felvesz egy lapkát a játéktábláról, a hajóval megegyező sorban vagy oszlopban lévő, három felfedett közül. A lapkát a saját táblája egyik mezőjére helyezi, amely mező jele megegyezik a lapkéével. A 4 oszlop a 4 fő kontinenst jelképezi, bennük 4-4 állattípussal, az ötödik oszlopba, amely csupán három mezőt tartalmaz, a személyzetlapkák kerülhetnek. A 19 mezőre azonban csak 12 tokenet fogunk lehelyezni, és amint minden játékos letette a 12. lapkáját, a játék véget is ér.



Amikor megtörtént a lapkalehelyezés, az aktív játékos annyit lép a Beagle-lel, ahányadik lapkát elvette a sorból vagy az oszlopból a hajó figurájától számolva. Természetesen feltöltjük a kínálatot, így minden játékos mindig 9 darabos készletből választhat, de mindig más-más sorból vagy oszlopból. Ha olyan lapkát veszünk el, amilyen jelűt már letettünk a táblánkra, a korábban lehelyezettre tesszük rá. Elveszíthetünk így bizonyos tételeket, cserébe azonban húzhatunk egy elmélet lapkát, amely játék végi célként fog működni számunkra.

Ha karakterlapkát választunk, azt az első oszlopba kell helyezzük és később nem takarhatjuk le. Általában idegenvezető tokeneket adnak, amelyekből kettőt tárolhatunk egyszerre és arra használhatjuk őket, hogy lecseréljük velük egy sor vagy oszlop mindhárom lapkáját, vagy eggyel előre-hátra léptessük a Beagle-t, mielőtt elvinnénk valamit. Az állatlapkákon lehetnek még játék végi győzelmi pontok, pergamenek, esetleg iránytűk és koronák is. Ezek közül az iránytűket kell csak elvinnünk és a táblánk alsó részén külön gyűjtögetnünk. Ha feltöltöttük valamelyik kontinens vagy állattípus mind a 4 mezőjét a sorban vagy oszlopban, kapunk egy publikálás lapkát, amely majd pontot ér a játék végén. Ha koronával jelölt lapkát teszünk a táblánkra, maga Darwin látogat meg bennünket, de csupán addig marad, ameddig más játékos át nem veszi őt egy újabb koronával jelölt lap lehelyezésével.

Bengáli tigris, keselyűteknős, európai kaméleon

A tizenkettedik lapkánk lehelyezése után pontozzuk a játékot, amely szintén gyorsan megvan. Minden látszó győzelmi pontot beszámolunk az állatokról, majd az iránytűnk és a látható pergamenek szorzata lesz a következő tételünk a pontozófüzetben. 5 pontot kapunk még a publikálás lapkáinkért, és kiértékeljük az egyéni céllapkáinkat is. A nálunk végzett Darwin jelölő 2 pontot ad. A legtöbb

pontot gyűjtő játékos pedig Darwin legügyesebb segítőtje lesz. Ne számítsunk hatalmas pontszámokra, 40-50 ponttal már megnyerhetjük a játékot, és kezdetünk is egy viszszavágóba, mert tényleg nem hosszú a játékidő, de frapáns és élvezetes a játékmenet.

Charles Robert Darwin 1809-ben született, egy angol jómódú család 5. gyermekeként. 1825-ben kezdte meg orvosi tanulmányait, de hamarosan a természettudományok felé fordult. Egy gyermek műtétét követően döntötte el, hogy végleg otthagyja az egyetemet, mert az orvosi pálya nem neki való. Apja a cambridge-i teológia szakra íratta be. Itt mélyült el kapcsolata a zoológiával és a botanikával is. 1831-ben egy cambridge-i tanára lehetőséget ajánlott neki egy világ körüli tudományos útra a HMS Beagle fedélzetén. Az 5 évig tartó úton eljutottak többek között a Zöld-foki szigetekre, Brazíliába, Argentínába, a Tűzföldre és Dél-Amerika nyugati partjai mentén a Galápagos szigetekre is, amely komoly hatást gyakorolt Darwinra. A 23 éves természetbúvár nagy kutatóutakat tett Dél-Amerikában, míg a hajó a hivatalos földméréseket végezte. Hazatérte után bekerült a legjelesebb geológusok közé. Ekkor már biztos volt az evolúcióban, de csak sok évvel később, 1859-ben jelenik meg *A fajok eredete* című könyve, köszönhetően sok évig tartó kutatómunkájának, bizonytalanságának és vissza-visszatérő betegeskedésének. A kezdeti nehézségek után a radikálisan új gondolatok egyre inkább utat törtek maguknak és alapjaiban változtatták meg az emberiség gondolkodásmódját. Darwin élete végén inkább a botanika felé fordult, 73 évesen hunyt el Angliában.

Véleményem szerint

A **DARWIN NYOMÁBAN** egy nagyon látványos, jó minőségű családi játék, gyors és egyszerű szabályokkal, pörgős játékmenettel. Mi csak aranyosnak szoktuk hívni az ilyen játékokat, tapasztalt játékosoknak ugyanis tényleg nem jelent komoly kihívást. Egy fillernél azért többet tud, ezért a családi kategória, de inkább kezdőknek, gyerekekkel játszóknak, családoknak ajánlom, nekik viszont nagyon jó szívvel. Ötletes és szép játék, tényleg 20-30 perc a játékidő 5 játékos esetén is, ami hatalmas előny. Kell rajta kicsit gondolkodni, lehet stratégiát építeni benne, de mindent kezdő szinten. Tökéletes ismerkedni a komolyabb társasjátékok világával, vagy ha nincs időnk hosszabb játéokra. Nálunk mindig van helye vagy ideje, így a gyűjteményünkben marad, de inkább a klubalkalmakon kerül elő, nem a gamer partikon.

nemes



Darwin nyomában

Tervező:
Grégory Gard, Matthieu Verdier

Megjelenés:
2023

Kiadó:
Sorry We Are French, Gémklub

Kategória:
szettgyűjtős, tablóépítős, lapkalehelyezős

8+ **2-5** **20-30'**

GÉMKLUB

Darwin nyomában

board game geek

kiadói oldal



Bűvös kulcsok



Megvan a kincsesláda, megvan a kulcs. Mire várunk még?! Nyissuk már ki és vágjuk már zsebre a kincset! Igen ám, de az a fránya kulcs bár belemegy a zárba, nem nyitja. Futás vissza, hozzatok új kulcsokat! Ott, a kastély kapujában az az aranszínű, az biztos jó lesz... A **GÉM Klub** új gyerekjátékában nemcsak luck van, de azt még pusholni is fogjuk; remélem, érthetően fogalmaztam. Nekifutok még egyszer: nem elég, hogy kockát dobunk és Fortunára bízunk sorsunkat, de még kísérténünk is kell a szerencsét ahhoz, hogy a győzelemhez szükséges mennyiségű kincset megszerzzük. És ennek bizony párszor az lesz az eredménye, hogy legörbül egy-két gyerekszáj. De se baj.

Menj már, ne aludj!

Ez a játék is azon szerzemények sorát gyarapítja, amelyiknél magában a dobozban zajlik a játék. Egészen pontosan a nyitott doboz belső felületén. Pillanatok alatt összeállítható a játéktér, méghozzá úgy, hogy az inzertre ráhelyezzük a doboz belsejével azonos méretű kartonlapot, a kezdő pozícióba felrakjuk



a mesefigurákat ábrázoló fa jelölőt, néhány karton növényt beszurkodunk a nekik megfelelő helyre (melléleg ezeknek csak az a funkciója, hogy figyelmeztessenek, hogy itt fordul az ösvény), majd összeállítjuk a tábla legtávolabbi szélén a várkastélyt tornyokkal – amik gyakorlatilag majd akasztókként fognak működni a kulcsok számára.

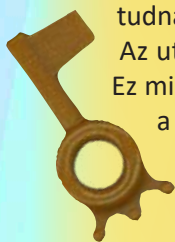
Huszonegy kulcsot kapunk a játékhoz.

Ezek jópofa műanyag alkatrészek, és a saját színüknek megfelelő mezők mélyedéseibe, réseibe kell azokat becsúsztatni. Így nem látszik az aljuk, de valójában az sem lenne baj, ha látszana, mert megkülönböztethetetlen egymástól az a kulcs, amelyik nyitja a kincsesláda zárját





attól, amelyek nem. A műszaki megoldás ugyanis valamilyen mágnes, így szabad szemmel egyébként sem tudnánk megkülönböztetni a valódit a hamis kulcstól. Az utolsó mezőre, a várkapu elé egy aranykulcs kerül. Ez mindenképpen nyitja a kincsesládát. Maga a láda és a 3 dobókocka, amik még a játék alkatrészei, a tábla mellé kerülnek. A láda természetesen zárva, benne 42 darab bíbor színű műanyag kristály.



Ne itt, itt nem jó, menj tovább!

A játékosok egymás után kerülnek sorra az óra járása szerint, amikor is dobunk mindhárom kockával, és ebből egy kockát tudnak dobásonként felhasználni, azaz annyit lelépni, amennyit a kocka számértéke mutat. A kocka nem minden oldala rendelkezik számértékkel; van olyan is, amelyiken a szundi nemzetközi képregényes jelölése, a Zzz... látható. Ennek többféle hatása lehet. Ha dobtunk olyan kockát is, amelyiken ez a jel van, akkor azt félretehetjük és majd a következő körben újradobhatjuk (miközben leléphetjük a számértékes kocka által mutatott számú mezőt). Abban a különleges esetben, hogyha rögtön az első dobásra 3 darab Zzz betűt dobunk, akkor a játék nem hogy büntetne, de még a javunkra is van azzal, hogy a mesefigurák rögtön egy pirossal jelölt mezőre ugranak, és onnan indulhatunk újra mindhárom kockát újradobva. Ha viszont a második vagy harmadik dobásunkra kapunk kizárólag Zzz betűs kockákat,



akkor sajnos nem tudunk továbbmenni, így el kell döntenünk, hogy az adott mezőn, ahol éppen tartózkodunk, kihúzzuk-e az ott lévő kulcsot és belepróbáljuk-e a zárba. Ha nem, akkor az utánunk következő játékos innen indul, ha viszont igen, akkor a következő játékosnak a mesefigurás jelölő visszaugrik a kezdő mezőre.



Ha a belepróbált kulcs nyitja a zárat, akkor kivesszük a kulcs színének megfelelő számú kristályt, visszazárjuk a ládát, és a kulcsot felakasztjuk a várkastély egyik bástyájára. Innentől ez a kulcs már nem játszik a játékban. Ha viszont nem nyitja a zárat, akkor eltesszük magunknak, ugyanis ezzel a hamis kulccsal tudunk fizetni akkor, amikor esetleg Zzz kockát dobunk, és egy ilyen kulcsnak a ládába való bedobásával újradobhatjuk az összes Zzz szimbólumos kockánkat.

Miért fontos az, hogy melyik mezőről származó kulccsal próbáljuk meg kinyitni a ládát? Hát azért, mert minél messzebb van egy mező a kezdőmezőtől, annál több kristály jár akkor, ha a kulcs nyitja a ládikát. Extrém esetben ha az arany kulccsal nyitjuk a ládikát (amely kulcsot a felhasználása után mindig vissza is kell tenni a helyére, a kastély elé, hogy mások is újra használhassák) akkor 5 plasztik gyémánt üti a markunkat. Ez azért fontos, mert például egy 2 fős játékban 15, egy 3 fősben 13, egy 4 fősben pedig 11 gyémánt birtokában azonnal megnyerjük a partit.



Nyisd már, hadd lássuk, működik-e!

Ugye ez így egy butuska kis játéknak tűnik? Dobj és lépj. Húzd ki a kulcsot. Próbáld bele. Jaj, sikerült. Jaj, nem sikerült. De nem úgy van az ám! Az ajánlott életkori kategóriához, a 6+-hoz, vagy inkább azt mondanám, hogy a 4+-hoz és az 5+-hoz illeszkedő taktikai lehetőségek is rejlenek ebben a játékban, ami természetesen csak azért került nagy dobozos kivitelben kiadásra, mert ellenkező esetben nem férnének el benne a kulcsok. De sem a játék bonyolultsága, sem semmi nem indokolja ezt a nagy dobozos dizájnt.

A taktikai lehetőségek pedig abban rejlenek, hogy egyfelől próbáljunk meg minél értékesebb, azaz ösvény vége felé elhelyezkedő kulcsot kihúzni és azt bepróbálni a zárba, hiszen ezért több gyémánt jár, ha sikerrel járunk. Plusz tudjuk azt, hogy minden színből 5 kulcs van, és ebből 3 nyitja a zárat. Ergo ha már látjuk, hogy egy színből csak 2 kulcs van a táblán, 3 pedig fent lóg a bástyákon, tudjuk, hogy az a lent lévő 2 már hamis. Aztán lehet trükközni azzal is, hogy hol állok meg és hol próbálom kihúzni a kulcsot, mert amint egy ilyen eseményre sor kerül, a bábu visszaugrik a kezdő mezőre. Tehát a következő játékosnak újra kell indulnia az ösvényen. Még akkor is újra kell indulnia és végig kell lépkedni az összes mezőt, ha ezek a mezők már üresek, mert lepusztítottuk



az ott lévő kulcsokat. Ad absurdum csinálhatjuk azt is, mert ugye a szabály ezt nem tiltja, hogy ha már a játék vége felé járunk és eléggé üres az ösvény induló szegmense, egy kis értékű kockát választunk, lépünk egyet és megállunk egy üres mezőn, ahol már nincs kulcs. Ezzel nem akadályoztuk nagyon az utánunk jövőt, de legalább nem segítjük azzal, hogy esetleg egy rossz kockadobás miatt a mozgásunk valahol a kék/zöld mezőkön ér véget, ő pedig onnan indulva magabiztosan bevágat a vár kapujáig és elhozza az aranyszínű kulcsot. Egy picit tehát érdemes az ellenfelek kristályait is figyelni, illetve figyelni a mezőnyben maradt kulcsok elhelyezkedésére és egy kicsit valószínűséget is számítani abból, hogy hány kulcs

nyitotta már eddig ki a nagyon ötletesen megvalósított műanyag ládikát.

Ahogy írtam az elején, szerencse is van ebben a játékban és szerencsekísértés is. Szóval ebben a zsánerben kifejezetten jól sikerült darabnak tudnám nevezni, és nagyon is ajánlom azoknak, akik nem akarnak nagyon bonyolult játékokat játszani, könnyed délutáni szórakozásra vágyanak, van 4-5-6 éves kisgyerek a családban és sikerül a kölyköknek elmagyarázni, hogy ne szomorkodjanak, ha a kulcs nem nyitja a zárat. Ez nem hiba. Ilyen az élet. Ilyen a szerencse. Erre tanít ez a játék.

drkiss



GÉMKLUB

Tervező: Markus Slawitscheck,
Arno Steinwender

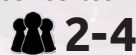
Megjelenés:
2022, 2024

Kiadó:
Happy Baobab, Gémsklub

Kategória:
kockadobós, szerencsekísértős



6+



2-4

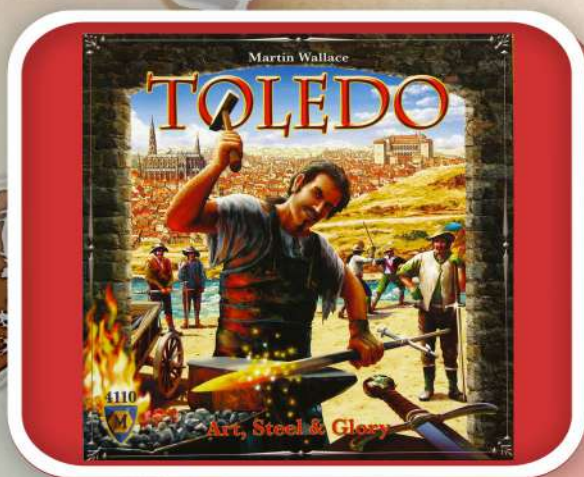


20-30'



AKKORA A VESZÉLY, HOGY MÉG A SZÖRNYEK IS ÖSSZEFOGNAK





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 nyolcvanhatodik 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.



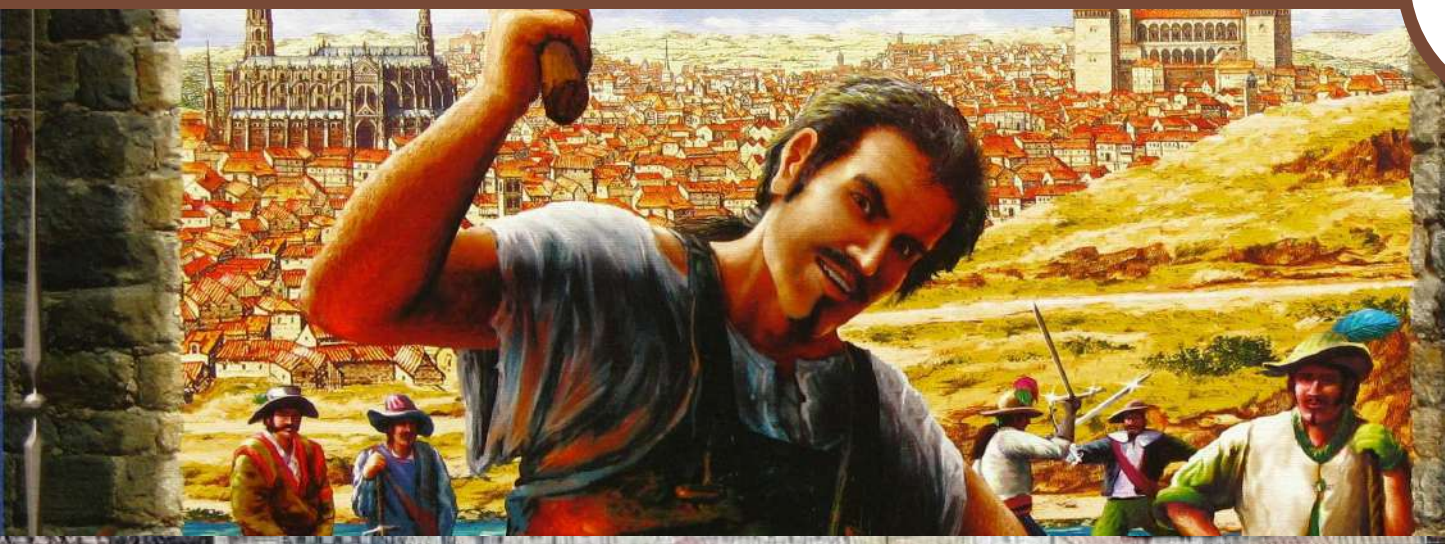
10+



2-4



45-60'



Toledo

Nagyon furcsa érzés volt kipróbálni (igen, kipróbálni!) ezt a játékot a cik-kírás apropóján. De miért is? Elsőnek mert ez egy 2008-as játék, és bár pont 2008-ban kezdtem el nagyüzemben társasozni, ez a darab mégsem került elém. Másrészt mert a neten mégis be tudtam szerezni egy BONTAT-LAN példányt! Na, ez a nem semmi. De az igazi ok az, hogy ez egy *MARTIN WALLACE* játék, márpedig a mester a maga *142 játékaival és kiegészítőjével* inkább azok számára ismert, akik az összetett darabokat kedvelik. Írtunk mi is már a *BRASS*-ról, *A FEW ACRES OF SNOW*-ról, a *NANTY NARKING*-ről, személyes kedvenceimről, *A STUDY IN EMERALD* mindkét változatáról – és hát maradjunk annyiban, hogy egyik sem egy könnyed családi darab. A pakliépítés apostolaként is tisztelt szerző egy korai munkájáról van itt szó, ami valamilyen megmagyarázhatatlan okból kifolyólag nem csak hogy nem gamer, de még családi játéknak is könnyed. Ezzel a szerzeménnyel búcsúzunk kacskaringós utunk végén Hispániától, hogy aztán a következő lapszámokban északnak vegyük az irányt, elsőnek Franciaországba. De ez már egy másik történet...



Acél

Toledo híres volt kardkészítéséről, a játék témája is erre épül. Ha kicsit többet szeretnétek erről megtudni, olvassátok el rövid keretes írásunkat. Nekünk a játék játszásához elég annyit tudnunk, hogy fegyvereket kell kovácsolnunk és azokat be kell mutatnunk az uralkodónak – mindezt egy pályán végigmenve fogjuk tudni végrehajtani, annak érdekében, hogy a kardjaink minél több pontot hozzanak a számunkra.

Kitesszük a nagy méretű játéktáblát az asztalra, felrakjuk rá a megfelelő helyekre a kardlapkákat, a párbajlapkákat, egy kis kordé rajzra felhalmozzuk az acélt szimbolizáló tokeneket, egy nyitott kincsesláda rajzán pedig a színes műanyag

kristályokat. Minden játékos az összes, azaz 5-5 darab figuráját a katedrálisra teszi; innen vezet egy kacskaringós út fel az Alcazarba, ahová minden játékos törekszik – de addig még sok mindent végre kell hajtaniuk. Mindenki megkapja a saját színű üzletlapkáját, illetve kezdésként mindenki kap 5-5 pénzkártyát.

Körében a játékos 4 akcióból választhat egyet:

- » húzhat két pénzkártyát;
- » visszaviheti az egyik figuráját a kezdőmezőre;
- » lerakhat egy üzletlapkát bárhová a táblára;
- » mozoghat bármelyik bábujával, majd ahová érkezett, végrehajtja az üzlet akcióját.

A kulcskérdés az, hogy milyen üzletek vannak, milyen távolságra, és hogyan jutunk el odáig. Nos, négyféle üzlet van, plusz a táblára már eleve rá van nyomtatva még kétféle. A lapkákon lévő és általunk lerakható üzletekben az alábbi akciókat tudjuk végrehajtani:

- » acélt vásárolunk;
- » gyémántot vásárolunk;
- » párbajlapkát veszünk el;
- » kardot kovácsolunk.





A táblára pedig fel van előre nyomtatva két kocsmá és egy műterem: az elsőben elvehetünk 3 kártyát a pénzkártyák húzópaklijából, a másodikban vehetünk 3 pénzért egy festményt.

Gyémánt

A játék a következők szerint zajlik: mivel üres mezőre ráléphetünk, de ott nem állhatunk meg, ezért el kell kezdenünk benépesíteni a táblát üzletekkel – igen ám, de egy lerakott üzletet más is igénybe vehet, az egyetlen különbség, hogy mi a saját színű üzletekben ingyen jutunk az akcióhoz, mindenki más pedig annyit fizet nekünk, amennyi a táblára van nyomtatva, ami 1, 3 vagy 5 pénz, az elhelyezkedéstől függően. Elsőre valószínűleg olyan távolságra fogjuk lerakni az üzletünket, hogy a rá következő körben el is juthassunk oda, ehhez viszont ismerni kell a mozgás szabályait.

A kezünkben kijátszott pénzkártyákkal tudunk mozogni, az értékkel pontosan azonos számú mezőt, de mozgásunk folytatható, ha le tudunk rakni egy pontosan ugyanolyan értékű lapot, egész addig, amíg egyforma értékű lapokat tudunk lepakolni. Ahol megálltunk, ott elfoglaljuk az üzlet szabad helyét, így az utánunk következők nem tudják választani azt a helyet már, és ha nincs több üres hely a lapján, ott más játékos sem megállni nem tud, sem akciót nem tud végrehajtani – kivéve, ha párbajra hívja az ott lévő játékost. Ennek eldöntéséhez felfordítunk egy lapot a pénzkártyák húzópaklijából, ami megmutatja, hogy milyen színű párbajlapkával rendelkező játékos nyer, de ha a kártyán nincs szín jelölés vagy senkinek nincs ilyen párbaj lapkája, akkor a kép megmutatja, hogy a támadó vagy a védekező játékos nyeri-e az összecsapást. Három lapot fordítunk fel, és kettő asszót kell nyerni a párbaj megnyeréséhez; a vesztes a katedrálisra teszi vissza a bábuját, a nyertesé lesz (vagy marad) a lapján az akcióhely.

Ahogy lépkedünk a saját és a többi játékos üzletlapjain, úgy szerzünk egyre több acélt és gyémántot. Ezek birtokában aztán elmegyünk a kovácsműhelybe, ahol beadjuk a megfelelő összetevőket és elvehetjük a táblára rakott kardlapkákat. Ezek sajnos nem azt a pontszámot érik, ami rájuk van nyomtatva, csak annak a felét lefelé kerekítve, egészen addig, amíg

legalább egy bábuval be nem jutunk az Alcazarba és le nem rakjuk a bábut a már megszerzett kardlapkára.

A játéknak akkor van vége, amikor valakinek legalább 3 bábuja beért a várba; pontot kapunk a bevitt kardokért, a megszerzett, de be nem vitt kardokért, a megvásárolt festményekért, illetve kettő gyémántként 1 pontot.



Kard

Keresem még a szavakat ahhoz, hogy egyfelől mai szemmel korrekt módon értékeljem a játékot, másfelől pedig mégse legyek igazságtalan egy olyan darabbal szemben, amelyik elmúlt 15 éves – és ez a 15 év volt a társasjátékok korszaka, a Nagy Fellendülés. Nos, talán annyit tudnék mondani, hogy nem rossz, inkább egy kicsit kiforrotlan. Olyasmi, mint egy félig betesztelt KS szerzemény, amelyekbe raktak ezt is, azt is, de még nem érett össze. A játékosok általi lapkalerakást, üzletalapítást kimondottan jónak tartom, és nemcsak azért, mert az újrajátszhatóságot növeli a mindig változó játéktér, hanem mert a kockázatot és ezért interakciót hordoz magában – hiszen nem tudhatom, hogy amivel magamnak akarok kedvezni, azzal nem-e másoknak okozok előnyt. A kártyák, mint fizetőeszköz és mint mozgás ellenérték is profi megoldás, a párbaj viszont nagyon esetleges, rengeteg a szerencse szerepe (nálunk volt, hogy valakinek 2 párbajlapka birtoklása ellenére sikerült elvesztenie egy ütközetet). Amit nem tudok hova tenni, az a festmények vásárlása, ami teljesen kilóg a tematikából, plusz nagyon kevés pontot ad, kivéve talán annak, aki elviszi az egyetlen 3 pontos legfelsőt. Különböző stratégiák léteznek, lehet berongyolni a várba minél hamarabb, hogy hamar lezárjuk a partit, vagy lehet lassan lépkedni, sok kártyát a kézbe húzni és mindig ugyanannyit lépve egy körben két-három üzletet is lebonyolítani. Volt köztünk, aki pl. az ösvény



utolsó harmadát szinte teljesen feltöltötte a saját üzleteivel, kvázi vámot szedett mindenkitől, aki arra járt, viszont elment erre egy csomó köre, amiben nem gyűjtött acélt, gyémántot, nem kovácsolt kardot és nem mozgott, amivel elvesztett egy csomó pontot. Kb. hasonló stratégiával pár pont dönti el a győzelmet, amit ráfoghatnánk a jó időzésre, de a kártyák randomitása okán lássuk be, hogy ez részben a szerencse eredménye. Érdekes játék, amit már csak a nagynevű szerző iránti tisztelet okán is illik ismerni, de attól tartok, a mai game-erek szívét egy partinál többre nem dobogtatja meg.

drkiss



A fém, amely Toledót naggyá tette



A római kor óta híres Toledót a kardkészítés egyik fellegvárává tette a minőségi acél. A város peng kovácsai évszázadokat töltöttek a kovácsolási folyamat tökéletesítésével – ez a titok tette a Spanyolország ezen részéből származó kardokat világszerte félelmetessé és tiszteletreméltóvá.

A toledoí acél egy olyan technika, amely két réteg acél hegesztéséből áll, kívülről, a vágóéleken és belülről egy vasrétegből. Nagyon kemény és nagyon rugalmas pengét kapunk így. Az különbözteti meg a Toledo-acélt, hogy nagyon ellenálló az ütésekkel szemben, más acéllal ellentétben, ami könnyebben eltörik.

forrás: [link](#)






Tervező:
Martin Wallace

Megjelenés:
2008

Kiadó:
KOSMOS

Kategória:
lapkalerakós, kézből gazdálkodós

 **10+**  **2-4**  **45-60'**





12+

4+

30'

Activity Knock Out

Folytatódik az **ACTIVITY** különféle verzióit bemutató sorozatunk (**ACTIVITY IRKAFIRKA**, **ACTIVITY KOMPAKT**, **ACTIVITY POCKET**), s most az **ACTIVITY KNOCK OUT** verziót mutatjuk be. Az **ACTIVITY** 1990-ben jelent meg először, és biztos vagyok benne, hogy a **PIATNIK** kiadó egyik legsikeresebb terméke, hiszen már több millió példányt adtak el belőle. Azon kevés társasjátékok egyike, amit szinte mindenki ismer, és véleményem szerint a partijátékok kategóriában még ma is jó játéknak számít, így az új verziók megjelenése törvényszerű. Tud-e ez a több, mint 30 éves játék újat mutatni?

Kiütéses győzelem?

Az **ACTIVITY KNOCK OUT**ban két csapatra oszlik a társaság; mindkét csapat megkapja a saját színű homokóráját, majd a csapatok kijelölnek egy-egy játékost, aki az első feladványokat írja. Ezt követően dobunk az 5 darab tízoldalú dobókockával, majd az első fázisban a csapatok írói megpróbálnak minél gyorsabban olyan szavakat írni az írotáblákra, amelyekben a kidobott betűk a megjelölt helyeken állnak. Öt szót kell írni és ebből kettőnek a kidobott színű kockán lévő betűvel kell kezdődnie, kettőnél a második betű van meghatározva, egynél pedig a harmadik. Ha kész az író, akkor a homokórát elfekteti, hogy ne peregjen tovább, a másik csapat írhat tovább addig, amíg a homokórája le nem jár



(kb. 1 perc); ha marad üresen sor, akkor az ellenfél csapata automatikusan kap 1 pontot minden üres sorért. Egyébként írás közben valahogy takarni kell a táblát, hogy az ellenfél csapata ne lássa, hogy mit ír az író, hiszen később azt kell kitalálni.

A második fázisban az írók táblát cserélnek, úgy, hogy a saját csapatuk ne lássa a táblát, illetve kicserélik a két homokórát fektetve. Ezt követően az írókból előadók lesznek, visszaállítják a homokórát és megpróbálják elmagyarázni a szavakat saját csapatuk





könnyű szavakat írni, de a második, illetve harmadik betűhöz szavakat találni nehéz, különösen, ha valami nehezebb rejtvényt akarunk adni az ellenfélnek.

De a gyakorlatban az működik jól, ha villámgyorsan leír valaki 5 szót, mert akkor a másik csapatnak néha szinte lehetetlen az 5 szót ilyen rövid idő alatt elmagyarázni. Itt nagyon kijöhet a játékosok közötti különbség, mert van, akinek egyszerű szavak elmagyarázásához (pl. tűzoltóság, társasjáték stb.) is több idő kell, ahhoz is időre

részére, annyi idő alatt, amennyi a homokórában maradt az előző fázisból. Tehát ha valaki gyorsan írta le a szavakat, akkor a másik csapatnak kevés ideje marad, és fordítva, ha valaki sok időt töltött el a szavak kitalálásával és leírásával, akkor sok időt hagy a másik csapatnak a második fázisra. Minden kitalált szóért 1 pontot kap a csapat, azaz egy körben maximum 5 pontot lehet szerezni. A játék addig tart, ameddig valamelyik csapat el nem éri a 21 pontot.

van szükség, hogy átgondolja, mit szeretne mondani, mert nem annyira a szavak embere. A homokóra itt nagyon gyorsan leperoghet, és van, akit ez külön leblokkol.

Gyors írás, gyors győzelem?

Az *ACTIVITY KNOCK OUT* alapja az *ACTIVITY* legkönnyebb része, a magyarázós szókitalálás. Az újdonság, hogy itt nem előre meghatározott szavakat kell elmagyarázni, hanem a játékosok által kitalált szavakat, amikhez a kockák adják a szűk keretet. Ennek megfelelően nem is a magyarázós része a nehéz, hanem a szavak leírása. Adott kezdőbetűvel

Szóval gondolat-kísérletnek érdekes az *ACTIVITY KNOCK OUT*, de csak olyan játékosoknak való, akik gyorsan tudnak úgy szavakat írni, hogy meghatározott betűk meghatározott helyen legyenek, pl. akik jók keresztrejtvényben vagy a szóvadász játékban.



maat



PIATNIK

Activity Knock Out

Megjelenés:
2020

Kiadó:
Piatnik

Kategória:
dedukciós, gyorsasági

12+

4+

30'





12+

6-16

60'

Beugró

(Beugró 1, Beugró újratöltve, Beugró 2)

A Beugró sorozat 2007-2017 között egy négy szereplős tévés, színházi műsor volt, amelyben a szereplők humoros, szatirikus alaphelyzetekre épülő rögtönzéseket és helyzetgyakorlatokat oldottak meg. Nem csak nálunk, hanem sok országban futott hasonló, improvizációra épülő műsor, amelyek közül a legismertebb a *Whose Line is it Anyway?* című angol, majd amerikai sorozat volt. Az interaktív, improvizációs színház legismertebb magyarországi képviselője, a *Momentán Társulat*, akik 2003 óta szórakoztatják a nagyrészt, sőt az egyik alapító tag, Molnár Levi a JEM oszlopos tagja is (ezt a cikket is ő lektorálta). A Beugróban mindössze négy szék volt a díszlet, de a műsor sikerének titka a nagyszerű színészek voltak. A műsort Novák Péter vezette, a négy szereplő általában Pokorny Lia, Ruttkay Laura, Kálloy Molnár Péter, Szabó Győző, Rudolf Péter vagy Debreczeny Csaba közül került ki.

Az improvizáció királyai

A színészképzés egyik alapfeladata a rögtönzésre épülő helyzetgyakorlat. A Beugróban a színészeknek improvizálniuk kell és nyilván ez a társasjáték alapja is; például életből ellesett helyzetek megoldása, amelyek az adott feladatnak köszönhetően bármikor képesek kiszámíthatatlanul vicces fordulatot venni.

A BEUGRÓ 1 Játékai:

- » **Bekérdező:** Két játékos a leírt szituációkban (pl. egy rabló és egy áldozat; egy kocsmapultnál két ember azon vitatkozik, hogy a kocsmáros által eléjük tett sör kié; egy piacon a vásárló azt tudakolja, miért ilyen drága a sárgarépa) csak kérdésekben beszélhetnek egymással.

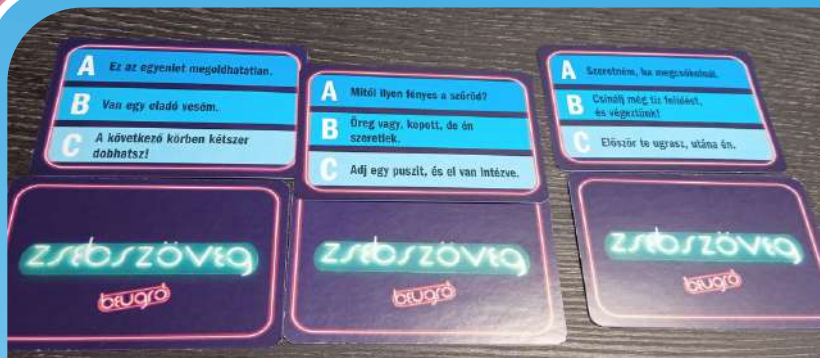
» **Ördög és angyal:** Egyik játékos a jó, a másik játékos a rossz irányba próbálja terelni a harmadik játékost (pl. beletolat a parkolóban egy kocsiba, hagyja ott a névjegyet vagy sem; egy partin egy lány kikezd egy sráccal, mert híres rockzenészeknek nézi, a srác kihasználja-e a helyzetet, vagy bevallja, hogy nem az akinek hiszik).

» **Stoptrükk:** Két-három játékos egy jelenetet játszik el (pl. szemem lőnek valakit egy pezsgősdugóval; kettes bob startra készül; zászlófelvonás egy katonai támaszponton) amikor valaki kimondja, hogy STOP, mindenki

ördög

angyal





» Zsebszöveg: Két játékos kap 4-4 kártyát és a jelenet közben (pl. két tudós egyszerre pillant meg egy bogarat és arról vitatkoznak kiről nevezzék el; egy férfi elmegy az autójáért a szervízbe és döbbsen látja, hogy ezer kilométerrel több van benne), a játékvezető jelzésére elő kell venniük az egyik kártyát és a kapott instrukciónak megfelelően be kell építeniük beszédükbe a kártyán lévő A, B vagy C mondatot (pl. 15 gyereket szeretnék; olyan bájos gumicukor formád van; adj egy puszit és el van intézve).

megmerevedik és egy új játékos áll be egy másik helyére és pontosan lemásolja annak testtartását, mozdulatát és onnan folytatja a jelenetet, de nem feltétlenül ugyanazzal a cselekvéssel, történettel.

A BEUGRÓ 2 játéka:



- » Váltóláz: A játékosoknak a jelenet közben (pl. óvónéni megpróbálja rávenni a gyereket, jöjjön le a mászókaról; nászéjszakán a feleség megpróbálja rávenni a férjét, hogy éljenek nyitott házasságban; vakbélműtét után az orvos közli a beteggel, hogy meg kell újra operálnia, mert véletlenül benne maradt az aranyórája) a játékvezető kártyákat oszt, amely érzelmek, jellemvonások (pl. izgatott, arisztokratikus, lelkes, hiszékeny) szerint kell tovább játszaniuk.
- » 1-2-3-4: A játékosok a jelenet közben (pl. egy asztaltársaság megpróbálja szédobni a számlát, közben a pincérrel vitatkoznak a fogyasztáson; két maffiózó bemegy egy kínai étterembe, hogy védelmi pénzt szedjenek, de a két dolgozó félreérti őket és kiszolgálják őket étellel) csak annyi szóból álló mondatokat mondhatnak, amilyen számkártyát húztak. Különösen viccesek az egyszavas játékos „vakkantásai”.



» Kaméleon: A kaméleon alakító játékos kimegy, közben a többi játékos húz egy-egy kártyát és a kártyán lévő A, B, C tulajdonságok közül (pl. ugrándozik; orrhagon beszél; mindent felír egy jegyzetfüzetbe; tapogatja a kivel beszél) a játékvezető kiválasztja melyiket kell eljátszania. A kaméleon visszajön és a jelenet lejátszása közben le kell utánoznia a többi játékos furcsa tulajdonságát.

» Fotóalbum: Az egyik játékos elvonul, a többiek kapnak egy jelenetet (pl. favágók kivágnak egy fát, amely feljük dől; vadászat során egy nyulat akart lőni a vadász, de közben a fegyverrel orrba verte társát, így viszont madarat lőtt le, ami rájuk esett) amiből három részletet kiragadnak és eljátszanak, ezek alapján az aktív játékosnak egy történetet kell faragnia.

» Rémtétel: A csapat egyik tagjának érettségizőként, a játékvezető által kiválasztott tételből (pl. ismertesse mikor és hogyan lett Magyarország étolaj nagyhatalom; hogyan találta fel két japán rizstermesztő a napszemüveget) kell felelni a csapat többi tagja által alakított bizottság előtt.

» Lassítás: A játékosok lassítva adják elő a jelenetet (pl. hajszálat találtam a kávémban; kajakosok észreveszik, hogy vízesés van előttük; Oscar-díj átadásának pillanata a jelöltek számára).



» Befutó: A játékosok kapnak egy jelenetet, az egyik kimegy, közben a többiek kapnak egy-egy befutó kártyát, amelyről a játékvezető dönti el, melyiket kell eljátszani (pl. hadarni kezd, ha valaki nevet; hármat kopog a padlón ha valaki megérinti; füttyent egyet, ha valaki kimond egy számot). A visszatérő játékos részt vesz az előadás-

ban, közben ki kell találnia, hogy a többiek viselkedésében mi a furcsa és annak mi a kiváltó oka. Nem egyszer előfordult, hogy a játékos rájött és direkt azokat a szavakat használta, ami kiváltja a másik játékos reakcióját. Például az érintésre rájön, ezért állandóan megérinti a másikat, vagy el kezd számokat sorolni, hogy folyamatos füttyögésre bírja a társát. Közben persze mindenki megszakad a röhögéstől.

» Illetve itt is található zsebszöveg.

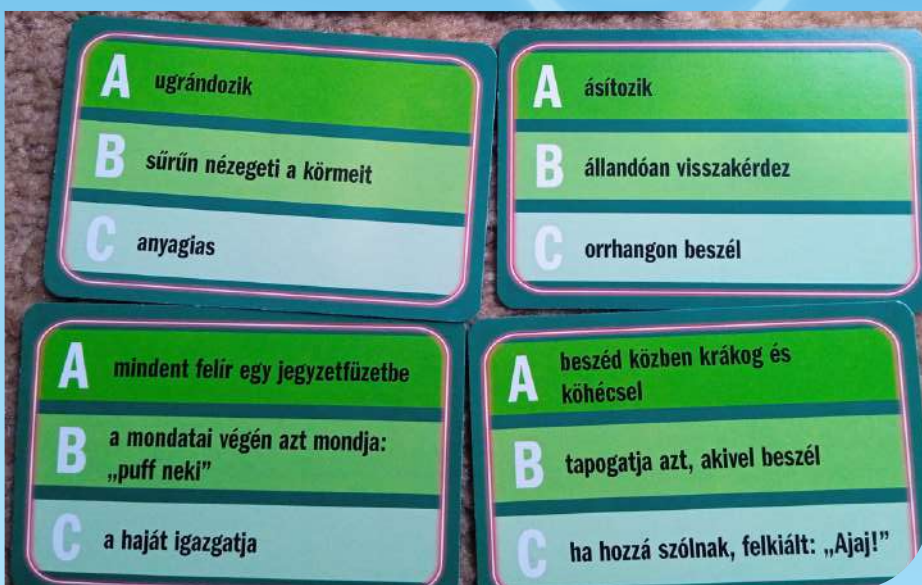
Továbbá kiadták a *BEUGRÓ ÚJRA-TÖLTVE* játékot is, amely az alapjátékban található hat játékfajta-hoz ad 180 új jelenetet, illetve ehhez kapcsolódó kártyákat. A játék önmagában is játszható, de inkább a *BEUGRÓ 1* társasjáték kiegészítőjeként fogható fel.

Amatőr színészek előnyben

A fenti leírásból kiderül a *BEUGRÓ* nagy hátránya, hogy csak akkor működik, ha mindegyik játékos kicsit extrovertált, nem érzi magát kényelmetlenül, hogy színészkedni, bohóckodni kell, mert ha csak egy játékos van, aki nem mer megnyitni a többiek előtt, akkor kudarcra van ítélve a játék. Ha a társaságban van visszafogott játékos, akkor érdemesebb inkább más játékot keresni.

De egy nyitott, fiatalos, laza társaságnak jó szívvel tudom ajánlani, hiszen hatalmas röhögések törnek ki a játék során és egy kis italozás, lazaság kifejezetten jót tesz ennek a játéknak.

maat



PIATNIK

Tervező:
Fejtő Nóra

Megjelenés:
2009, 2010

Kiadó:
Alter Játék Kft

Kategória:
szituációs játék, színészkedés

12+

6-16

60'





14+



1-4



50-100'

Septima

A *MINDCLASH GAMES*nél tavaly megjelent *SEPTIMA* a stúdió repertoárjában kicsivel a húzócékek alatt helyezkedik el a komplexitását tekintve. Ha átnézzük a teljes kiadói kínálatot, az elszánt, leginkább tette kész gamereket célzó heavy eurókat találunk néhány családi cím mellett. A *SEPTIMA* a maga középnehéz besorolása mellett témája mélységét tekintve is üde színfolt a felhozatalban, és nem csak a magyar csapat címei között. Ebben a bemutatóban a bolti verziót ismerheti meg a kedves olvasó, egyelőre abból is az alapdobozt – a játék ugyanis rögtön egy csinos kis kiegészítővel együtt jelent meg, mely külön cikket érdemel.

Bemutató

A tavalyi év utolsó negyedében a nemzetközi fórumokat lapozva örömmel vettem tudomásul a jelentősnek mondható várakozást, mely a *SEPTIMÁT* övezte. Számos poszt jött velem szembe, amikben lelkes Kickstarter támogatók fotózták be frissen kézhez kapott példányaikat, olvastam több rövid beszámolót is az első benyomások alapján. Komoly várakozással jött hát el az én első találkozásom is egy közösségi finanszírozásból született példánnyal, méghozzá rögtön egy full extrás partin keresztül, ugyanis nem csak az alapdoboz, de még a kiegészítők is rögtön asztalra kerültek. Bár nem ajánlom senkinek, hogy így ismerkedjen meg *HEGEDŰS ROBIN* nagyszabású játékával, arra jó volt ez az alkalom, hogy utána a saját példányom által egészen más szemlélettel vessem bele magam a *SEPTIMA* rétegeinek kibontásába. Hogy miért is nem mindegy, hogyan vág bele az ember ebbe a kalandba, máris tisztázom, de előtte hadd meséljek kicsit magáról a játékról...

... Egyszer volt, hol nem volt, a vöröslő kristályhegyeken is túl, ott, ahol a görbefarkú macska fúj, élt egy idős boszorkány. Nevére már senki sem emlékezett, de nem is volt már rá szüksége, ő volt ugyanis

a *SEPTIMA* – a legidősebb, legbölcsebb boszorkány mind közül. Noctenburg városában és az azt ölelő erdőben élt, ezen a vidéken végezte dolgát: gyógyfüveket gyűjtött, varázsitalokat főzött, betegeket gyógyított és tanította az ifjú boszorkányokat. Szerzte földön ismerték, becsülték őt az emberek, de hosszú idő után megérezte, hogy számára is eljött az idő: utódot kell találnia. Kihirdette hát a környék boszorkányszövetségei között, hogy egy esztendő múlva visszavonul, s helyére az léphet, aki a következő négy évszak alatt leginkább bebizonyítja rátermettségét, bölcsességét. Elindultak hát a legügyesebb boszorkányok, hogy társaikkal együtt előbb tökéletesre csiszolják, majd mindenkivel megismertessék leleményüket, tudományukat. Bár tudják, hogy közülük csak egy lehet végül a következő *SEPTIMA*, azt sem felelhetik el, hogy a világban, mely bizony kegyetlen tud lenni hozzájuk, számítaniuk kell egymásra. Így kezdődik meg a testvériességben, közös sorsban egybeforrt boszorkányok tisztességes versengése a holdfényes éjszakában...

A tárgyalás megkezdése

A *SEPTIMÁ*ban a játékosok ezeket a törekvő, tette kész boszorkányszövetségeket irányítják négy nagy szakaszon,



azaz évszakon át Noctenburg mozgalmas világában. Bár a játék világában a boszorkányok alapvetően pozitív figurák, az üldöztetés és a menekülés a történetnek és a mechanizmusoknak egyaránt központi elemei. Bár nem halállal, hanem száműzetéssel végződnek, elfogatások és boszorkányperek várnak az óvatlan játékosokra. Szintén központi elem a városi közösség befolyásolása is, melyre különböző, nem mindig tisztességes eszközök is rendelkezésre állnak.



Anélkül, hogy elvesznék a fogaskerekek között, igyekszem egy átfogó képet adni a játémenetről. A játékosok mindegyike két boszorkánnyal kezdi meg a játékot, valamint ugyanazzal a 8-9 akciólappal, melyekből fordulónként egyet fognak kiválasztani és végrehajtani. Mind a 4 évszak 5 fordulóból áll, így maga a játék 20 fordulón át tart. Minden évszak végén lezajlik legalább egy boszorkányper, melynek eredményeképp valamelyik játékos magához veheti a megmenekített boszorkányt, hogy erősítse vele a szövetségét. A per elvesztése esetén a boszorkányt száműzzük a játék dobozába, senki sem kapja meg. A perek befolyásolása tehát az egyik fő motívum a játékban, de legalább ilyen fontos még a gyógyítás is, mely akció a győzelmi pontokat jelentő bölcsesség mellett jutalmakat is ad a játékosoknak. Mivel az akciók száma szűkös, nagyon értékesek azok a főzetek, melyek egy-egy akcióval érnek fel, és ezek szintén közvetlenül jutalmazzák pontokkal az őket elkészítő játékosot. Természetesen az elkészíteni kívánt főzetekhez a megfelelő összetevőket is össze kell gyűjtenünk

a város körüli erdőből, és még arra is figyelniük kell, hogy a hozzávalókat a megfelelő holdfázisban tudjuk csak begyűjteni. Mindeközben pedig jól tesszük, ha minél kevésbé vonjuk magunkra a figyelmet, ugyanis az erdőben tanyázó boszorkányvadászok alig várják, hogy a dühös tömeg bírálata elé állítsanak minket. Ha gyanúba keveredünk, az adott fordulóban bizony a nyomunkba erednek, így csak ritkán érezhetjük magunkat teljesen biztonságban.

Bizonyítás

Az előbb ismertetett elemek közötti mechanikus kapcsolat bámulatosan szoros a *SEPTIMÁ*ban, és ez nem csak az ügyes tervezésnek köszönhető, hanem a biztos kézzel húzott, témával bátran színezett ecsetvonásoknak. Az akcióválasztás gerincét az adja, hogy minden kártyán kétféle feltételt találunk – amennyiben több játékos is ugyanazt választja egy fordulóban, akkor egy erősebb akciót hajthatnak végre, azonban ezzel gyanúba is keverik magukat. Mindezt úgy képezik le a mechanizmusok, hogy a bónusszal egy időben lépniük kell a gyanú sávon – hiszen ha több boszorkány csapatostul egyszerre csinálja ugyanazt, eleve gyanús. Ha az adott fordulóban növeltük a gyanú sávnkat, akkor bizony a boszorkányvadászok is a nyomunkba erednek. És hogy mennyit mozognak, mennyire közelítenek meg bennünket? Az bizony az aktuális gyanúsztinktől függ. Szintén a játékosok gyanú sávja határozza meg, hogy hány dühös ember száll velünk szembe az évszak végi boszorkánypereknél. Ha óvatlanul, hosszabb ideig gyanakvást keltően végezzük tevékenységünket, hiába győzünk meg néhány jóra való embert, az ellenünk fordult tömeget nem tudjuk kellően befolyásolni. Ráadásul nem csak a gyanúval, de a meg nem gyógyított betegekkel is a dühös emberek számát növeljük.

A közös akcióválasztás ('matchelés') adja az elképesztően interaktív játémenet alapját. Olyan megoldások támogatják még az ellenfelek közötti koordinációt, hogy például egy fordulóban ugyanannak a betegnek a gyógyításában több játékos is részt vehet, és az ezért járó jutalmakat is megkapják. Mivel a nyersanyagok gyűjtése és a főzés is egy-egy akció, tehát egy-egy kör, jó eséllyel 3-4 gyógyításnál többre nem lesz időnk a játék alatt, így kritikus fontosságú lehet ezekről egyeztetni. Természetesen bármit megvitathatnak a játékosok, de nem kötelező tartani a szavukat. A *SEPTIMÁ*ban egy-egy blöff komolyan befolyásolhatja a többieket, így valós fegyvert jelentenek.

Alapvetően a pereknél is ellenérdekeltek a felek, hiszen csak egyvalaki szeresheti meg az egyedi képességekkel rendelkező boszorkányt,



A tanú beszámolója

A bevezetőben említettem az első játékot, ami egy extravagánza volt kiegészítővel együtt, máris kifejtem ennek jelentőségét. A *SEPTIMA* alapjátékban kétféle móddal találkozunk: van egy alap játék ('base game') és egy teljes játék ('full game'). Fontos leszögezni, hogy a base game véletlenül sem egy félkész, bevezető, 'tutorial' mód. Ez is egy teljes értékű *SEPTIMA*, a fentebb felsorolt elemek mindegyikét tartalmazza. Épp ez a lényege, hogy a résmentesen egymáshoz passzoló rendszerekben jártasságot szerezzünk, megismerjük a játék belső és külső dinamikáit, tehát valamelyest rutinosan mozogjunk Noctenburgban. Ha ez megvan, a 'full-game' által egy teljesen új réteget kapunk, méghozzá a varázslatokat. Ezek nem egyszerű egyedi képességek és további pontszerzési lehetőségek, hanem egy összetett rendszer részei, amik dupla jelentőséget adnak az interakciónak – a varázslatokhoz tartozó rituálé sávon ugyanis szintén az egyező akciókkal, a matchekkel tudunk haladni. Amikor (szó szerint) hozzá illesztjük a játékhoz ezt az elemet, tényleg egy új dimenziót nyitunk: a varázslatokon keresztül izgalmas kombinációk tárháza nyílik meg, dúsul, gazdagszik a játék – és persze nő az esély az analízis paralízisre. A 20 forduló marad ugyanis – csak az opciók szaporodnak. Kapunk még újabb izgalmas épületeket a térképre, amik játékról-játékra változnak, tehát az újrajátszhatóság ezen a téren is hangsúlyt kapott.



Azt javaslom tehát, hogy tartsuk be a szabálykönyvön végigvezető holló szavait, és tényleg adjunk időt a *SEPTIMÁ*nak: két-három alapjáték után sokkal jobb érzés lesz a varázslatokkal foglalkozni, mert elsőre tényleg el lehet veszni a fóliánsok között.

Az ítélet

Azt előrebocsátom, hogy a 25 perc/fő játékidő tapasztalataim szerint tényleg csak a rutinos boszorkányokra vonatkozhat, eleinte akár duplán is számolhatunk. Bár jelenleg "csak" 3.60-as komplexitású a játék a BGG-n, el lehet ám merülni



de a per megnyeréséhez minden játékosra szükség van. Itt nem mennék bele a részletekbe, nagyon alaposan felépített rendszere van a zsákból húzásra épülő pereknek, amikben az aktív részvétel egyéb jutalmak és akciók miatt is kiemelt elem – no és persze a téma egyik fő szolgáltatója ez az évszakzáró közös izgalom. Nagyon kevés olyan pert láttam eddig, aminél előre be volt biztosítva az eredmény; olyan zsákból húzás ez, ami több körön át építkezik, valódi téttel bír, és bizony kegyetlenül meg tudja büntetni a játékosokat, ha a megfelelő munka nélkül tényleg a szerencsére bízzák magukat. Alapvetően nem csak a perekon, hanem a gyógyításokon keresztül is hozzájuthatunk boszorkányokhoz, tehát nem igazságtalan a rendszer, de megköveteli a tiszteletet és az odafigyelést. És hogy miért is fontosak a boszorkányok?

Az eltérő játékos képességeket a boszorkányszövetségünk tagjai biztosítják. Mindenki kettővel kezd, és nem csak szerezni, elveszíteni is el lehet őket (az utolsó kivételével). Azonban nem csak a képességek miatt fontosak, hanem a játék végi pontozásnak is központi elemei. Minden játékos egy titkos lappal kezdi a játékot, melyen négy játék végi feltétel található értékes pontokért. A négy feltételből azonban csak annyit válthatunk pontokra, ahány boszorkányunk van a játék végén. Hiába teljesítünk minden feltételt, ha csak két boszorkányunk van, választanunk kell a feltételek közül. Ez elsőre nagyon feszes, szigorú szabálynak tűnik, de kis rutinnal már könnyebben szerzünk legalább plusz egy boszorkányt a játék végére, valamint máshonnan is tudunk pontokat szerezni. A gyógyítás például eleve lehetőséget ad arra, hogy egy betegségre koncentráljunk vagy igyekezzünk minél több különböző beteget meggyógyítani – mindkét út gazdagon jutalmazza pontokkal a játékost. A különlegesebb főzetek készítése is bizonyítja bölcsességünket, valamint az egyik közösséget befolyásoló akció is, tehát tényleg nem csak a boszorkányaink számára támaszkodhatunk. Aki viszont teljesíti mind a 4 titkos feltételt, valamint meg is szerzi hozzá a 4 boszorkányt, joggal kapja meg az ezért járó bölcsességet.



a felfedezésben – és el is kell merülni! Ennek a játéknak gondos kezek által felépített világa van, ami ügyesen kommunikál a játékosokkal, és olyan különleges interakciókba bűvöli őket, ami tényleg varázslatos. A játék teljesen jól működik két fővel is, ilyenkor a történetbeli

SEPTIMA kap nagyobb hangsúlyt, vele tudunk összedolgozni, de három-négy főnél nyílik ki igazán az egymásra utalt boszorkányok közötti finom dinamika.

Egyelőre még komoly szívfájdalom, hogy magyarul nem érhető el a játék. A nyelvfüggőséget közepesnek mondanám, mert ugyan a fő elemek gazdagon illusztráltak, az ikonográfia pedig összetettsége ellenére jól érthető, a kártyákon viszont – főleg a varázslatoknál – egész sok szöveggel találkozunk. Nagyon bízom egy magyar nyelvű kiadásban, mert már így is külön öröm ilyen minőségű termékkel találkozni egy magyar csapattól, de még jobban örülnék neki, ha azokhoz is eljuthatna, akik egyelőre a nyelv miatt kimaradnak a célközönségből.

A játékot azoknak ajánlom, akiket nem zavar, ha egy euró ügyesen rejti el a győztest, és akik hajlandók felnézni néha a kártyáik közül – bár a játék még véletlenül sem semi-coop,

még ha néha ebbe a hangulatba is ringatjuk magunkat a vadászoktól menekülve és a boszorkányokért izgulva. Egyetlen dolog: aki tényleg, őszintén úgy érzi, hogy nem bírja a “magas” szerencsefaktor a pereknél, annak jó hír, hogy **ROBIN** már készített is egy hivatalos, determinisztikus változatot a perekhez, mely [itt](#) olvasható. Sőt, nem csak a pereknél, a boszorkányvadászoknál is kiiktathatjuk a kockát, így tényleg kizárhatjuk kicsit ezt az interaktív eurót.

Az ikonográfiát már említettem, az illusztráció pedig, azt gondolom, magáért beszél. Egyedi, organikus képi világot kapunk Bernát Barbara és Farkas Villó munkái által, a város térképe jól olvasható, mégis természetes, befogadó marad végig, az akciókártyák illusztrációi pedig jól mutatnak a nagyméretű lapokon. A boszorkányoknak személyiségük, sőt, történetük is van – aki szeretne, a honlapon tovább olvashat a [SEPTIMA](#) világáról itt.

Akinek mindez nem lenne elég, még hivatalos zenealbumot is hallgathat a játék mellé a [Lyregard projekt](#) jóvoltából.

Mindezekből talán önmagában is jól látszik, hogy a **SEPTIMA** egy ambiciózus, komoly termék a már jól ismert kiadó palettáján. Gamereknek fenntartások nélkül ajánlom, a családi típusú játékokról váltóknak elsősorban talán sok lehet, de ezért is jó, hogy eleve két játékmódot kapunk. A szóló módról a kiegészítő mellett szeretnék majd beszámolni, amely nem véletlenül kap külön cikket. Az abban található átváltozás mechanizmus egy olyan különleges összetevő, melyet gyakorlott boszorkák üstjeibe szántak a készítők.

Gergely



Tervező:
Hegedűs Robin

Megjelenés:
2023

Kiadó:
Mindclash Games

Kategória: szimultán akcióválasztós,
egyedi játékos képeséges, kézből gazdálkodós

14+ **1-4** **50-100'**



14+

1-7|1-5

45'|30-60'

Egy szép új világ: Romlottság & Megdicsőülés Háború vagy Béke

FREDÉRIC GUÉRARD kiváló draftolós *társasjátéka* annyira sikeres lett, hogy 1 évvel később a kiadó, a **LA BOÎTE DE JEU** egy kiegészítőt is készített hozzá, ez lett a **ROMLOTTSÁG & MEGDICSŐÜLÉS**. Ebben a cikkben ezt a kiegészítőt, valamint a már az eredeti Kickstarter kampánykor is megszerezhető **HÁBORÚ VAGY BÉKE** kampánykiegészítőt mutatom be nektek; mindkettőt megtaláljátok magyar kiadásban is, a **REFLEXSHOP**nak köszönhetően.

Most akkor mégsem utópiát építünk? (ROMLOTTSÁG & MEGDICSŐÜLÉS)

Bár a tematika nem volt az alapjáték legerősebb pontja, a settingje mégis egy fura keveréke volt a Fallout fanyar humorának és a kommunista diktatúrák propagandisztikus bemutatásának. Ebben a kiegészítőben a hangulat kicsit modernebb köntösbe öltözik, átugrunk a '80-as évek nyugati utópikus/disztópikus világába, bár ez továbbra is csak a kártyák nevében és illusztrációiban jelenik meg; az igazi hangsúly az új kártyák képességein lesz.

A kiegészítőben 58 új kártyát találunk, melyekből a legfontosabb szerintem a 2 új birodalom, amivel nem csak

az újrajátszhatóság növekedett meg, de a játék immáron 7 fővel is játszható lett, melylyel a legfőbb vetélytársa, a 7 csoda utolsó igazi előnyét, a magas játékoszámot is ellensúlyozni tudja. A két új frakció, Óceánia és az Északi Hegemónia rendre az Épületeink (szürke kártyák) és a Járműveink (fekete kártyák) után ad bónusz győzelmi pontot a játék végén.



Négy új lapfajta jelenik meg a kiegészítőben, ezek a következők:

A Szupertermelések a középjátékban lesznek kifejezetten erősek, mert bár pontot nem hoznak, és nem feltétlenül könnyű őket megépíteni, de látványosan megugrasztják a nyersanyagtermelést, amely a következő lap típusokhoz kifejezetten sok segítséget adhat. A Mester projektekhez rengeteg nyersanyag kell, azonban 25 győzelmi





A kampány során az aktuális játék győztese és vesztese is kapnak valamilyen jutalmat, a végső győztes az lesz, aki a kampány utolsó játékát megnyeri.

A játékosok egy érdekes történetet élnek meg a játékok során, melynek a végén egy minikiegészítő lesz a jutalmuk, melynek a kártyáit belekeverhetik az alapjáték kártyái közé.

Mivel az újdonság élményét meg szeretném hagyni a kedves olvasóknak, így nem mesélnék a kampányról részletesen; annyit mondok csak, hogy a játékmenet nem sokban fog változni, de lesz pár apróbb meglepetésben részesek.

Ha mindenképpen találok kéne valami negatívumot, kissé furának tartom, hogy a kiegészítő kártyáinak hátlapja eltér, ezt nem feltétlenül tartom jó döntésnek, ugyanakkor ez a játék előkészítésekor és elpakolása-kor mindenképpen nagy segítségre lesz.

A választás illúziója (HÁBORÚ VAGY BÉKE)

Az EGY SZÉP ÚJ VILÁG egyetlen kereskedelmi forgalomban is megjelent minikampánya 5 játéklésnyi komponenssel és történettel érkezett. A játékban ugyan 6 szcenárió található, azonban ebből a játékosok csak ötöt fognak lejátszani. Mivel ez még az eredeti Kickstarter kampányhoz készült, maximum 5 fővel játszható.



Az én véleményem az, hogy az alapjáték rajongóinak mindenképpen érdemes végigjátszaniuk, azonban a minikiegészítő valóban minikiegészítő, inkább csak fűszernek ideális, nem érzem azt, hogy nagyon szükség lenne rá a játékban.

Tzimisce



Tervező:
Frédéric Guérard

Megjelenés:
2020

Kiadó:
La Boîte de Jeu, Reflexshop

Kategória:
draftolás, tablóépítés

14+ 1-7 45'

Tervező:
Frédéric Guérard

Megjelenés:
2020

Kiadó:
La Boîte de Jeu, Reflexshop

Kategória:
draftolás, tablóépítés

14+ 1-5 30-60'



1,5+

1-4

10'

Mein Tier zu mir

Gamer szülőként folyton töröm a fejem, hogy milyen játékot tudok adni bölcsis korú kisfiamnak. Az egyik legkorábban adható játék a *MEIN TIER ZU MIR*, aminek már a dobozán is a 18+ hónapos jelzés van, tehát a kiadó szerint is érdemes ezzel az egyszerű memóriajátékkal kezdeni a társasjátékok világába való bevezetést.

A játékban négy táblát kapunk, amelyek mindegyikén van egy-egy állat (kiskacsa, kiscica, kiskutya és kisbárány). A táblák egyik fele gyakorlatilag egy egydarabos puzzleből áll, ahol a kis állat figuráját tudjuk a helyére tenni, a másik felén négy rajzot találunk az adott állatról. Minden ilyen

De itt most tényleg nagyon kicsi gyerekekről beszélünk, így először az is elegendő, ha a lapkákat csoportosítani tudják, majd következő lépésként meg tudják keresni azok helyét a táblákon, a tényleges szabály szerinti játék csak ezt követően történik. A gyerekek fejlettségében



rajzhoz tartozik egy kartonlapka, vagyis összesen 16 (4x4) kartonlapkát találunk a dobozban.

A játékhoz szétosztjuk a játékosok között a táblákat, vagyis hogy ki melyik állattal legyen, majd az említett kartonlapkákat kell képpel lefelé kiraknunk, majd felváltva húzunk közülük. Ha a saját állatunkat húztuk, azt a táblára rakjuk, ha nem, akkor a lapkát képpel lefelé visszafordítjuk és jön a következő játékos. Nyilván az győz, aki előbb kirakja a négy képet a tábláján.

ebben a korban nagy különbségek vannak, például az én 28 hónapos fiamnak még mindig nehéz azt elfogadnia, hogy egyet ő húz, egyet én. Azt meg pláne nem érti, hogy ha felhúzza például a nálam lévő kutyát, azt miért ne adja nekem, miért kell visszatennie. Azt viszont érti, hogy ha én cicát fordítok és az neki jó, akkor a visszatett lapkát a következő körben felhúzza.

Szóval nálunk még így 28 hónaposan sem megy teljesen a szabályszerű játék, de Patrik szívesen veszi elő naponta-kétnaponta. Ennek valószínűleg az az oka, hogy szép

a játék, nagyon cukik a kis állatok, nagyon odafigyeltek a grafikájára. Nagyon jó minőségű kartonból vannak a táblák és a lapkák, annyira, hogy az én példányomat használtan szereztem be és a dobozon látszik már, hogy használt, de a beltartalom teljesen újszerű, ezek a vastag kartonok több gyereket is kibírnak.

Nyilván ez a játék semmivel sem lóg ki a sok-sok gyerek memória játék közül, de tényleg az egyik legkorábban adható társasjátékok közé tartozik. A gyönyörű grafika és a jó minőségű kartonok miatt jó választásnak tartom, jól tettem, hogy beszereztem. Hamar ki fogjuk nőni, de akkor meg érdemes lesz továbbadni, elajándékozni.



maat



Megjelenés:
2012

Kiadó:
Ravensburger

Kategória:
memória

1,5+ 1-4 10'



13+



2-4



30-60'

Dragoon

„Sárkáány!” - hangzik a rémült kiáltás, és máris felbukkanhat lelki szemeink előtt számos fantasy kalandfilm egy-egy jelenete, melyekben a középkort idéző világban szétrebbennek a falusiakat alakító statiszták. Az égbolton pedig hamarosan feltűnik egy sötét, vészjósló, gyorsan közeledő alakzat. Nos, a *DRAGOON* pontosan ezt az élményt kínálja játékosainak, csak éppen... a falvakat felperzselő óriásgyíkok szemszögéből!

A *DRAGOON* először 2016-ban jelent meg, de ahogy nála akár jóval régebbi játékok, úgy ez is megérdemli a figyelmet napjainkban is. Egyrészt Magyarországon is itt-ott felbukkanó, de mégsem a fősodorba tartozó darabról van szó. Másrészt kivitelezése, dizájnja némileg kiemeli a többi játék közül (később még az alapváltozatnál is unikálisabb kiadásban is elérhetővé vált). S

a legfontosabb: a *DRAGOON* kellemes, haladó családi kategóriájú darab, mely a játékosok választása szerint tud nagyon konfrontatív vagy némileg békésebb játékmenetet egyaránt kínálni. A BGG-n feltüntetettektől eltérően csak mérsékelttel nyelvfüggő, szöveges kártyák ugyan vannak benne, ám ezekből sok az azonos tartalmú. Egyszóval ha a téma és a megjelenés már vonzóvá tette, megéri kipróbálni magunkat az aranyat gyűjtő sárkány szerepében!



A játékot majd az a sárkány nyeri, akinek egy forduló végén 50 vagy annál több aranya lesz (lényegében győzelmi pontok, de az arany egyértelműen a tematika miatt kell). Az arany mennyiségét egy szintén textíliára került pontozózsákon (nem elírás) kell vezetni, ahogy az aranytolvaj zsákmányát is (ezt majd a játék „irányítja”).

A játék központi „táblája” ezúttal egy különleges grafikájú vászon. Négyzetácsos felosztású, minden forduló elején egy piros és egy fekete színű kockával kell kidobni azt, melyik mezőn épül új falu. Amely mezőn már van falu, az a koordináták kidobása esetén várossá fejlődik (át kell fordítani a korábban lehelyezett lapkát). Az akciófázis ezt követően kezdődik, amelyben komoly, majd a játék végéhez közeledve még komolyabb döntéseket kell hozni összesen három akciópont felhasználásáról. Ezeket kötelezően el kell költenünk a választható nyolc akcióra, melyek közül tetszőleges sorrendben, akár ugyanazt többször is végrehajthatjuk.

„I’m a material girl.”

A 2-4 játékos mindegyike egy-egy sárkányt testesít meg a játékban, amelyek békésen élnek barlangjaikban a távoli végeken. Egészen addig, amíg telepések meg nem jelennek a közelben, hogy feltörve a vadont, később várossá növekvő falvakat építsenek a tájba. Velük együtt megjelenik a kincstolvaj is, aki attól sem riad vissza, hogy a sárkányok aranyát dézsmálja. A felborult status quo-ban végül a legendás szárnyas lények is egymás ellen fordulhatnak.



Ehhez azonban nem árt rögzíteni magunkban: itt bizony a siker, pénz, csillogás hármasságáért, de leginkább a pénz részéért megy a küzdelem. A *DRAGOON*t játszva érdemes elfelejteni a Sárkányszív című film bölcs és önfeláldozó sárkányát, Süsü pedig eszünkbe se jusson. Paff, ezek bűvös pajtása pedig legfeljebb annyiban passzol a *DRAGOON*ban megvalósuló





munkásságunkhoz, hogy néha mi is vissza fogunk repülni a barlangunkba egy másik sárkánnyal vívott harc és egy falu leuralása között.

Az általunk irányított sárkányokat ugyanis nem holmi eszmék és társadalmi felelősségvállalási stratégiák motiválják. Kizárólag az arany érdeklí őket. Azt pedig a legegyszerűbben úgy tudunk szerezni, ha a három akciónk egyikéként leuralunk egy települést. Majd az akciók utáni adóztatási fázisban halálra rémítjük üvöltésünkkel a lakóit, akik ijedtükben fizetnek, mint a katonatiszt. A másik gördülékeny módja a sárkányból Dagobert bácsivá lényegülésnek, ha üvöltözés helyett egyszerűen felégetjük a falut vagy a várost, ahol állunk. Ezt praktikusán azzal a hellyel érdemes megtenni, amit korábban ellenfelünk már dominált az erre szolgáló akcióval. De igazán tüzes hangulatban a velünk kényszerből szimpatizáló, Helsink-i-szindrómás falut is felperzselhetjük. Előfordulhat ugyanis, főleg a végjátékban, hogy nagyon kell a lóvé a győzelemhez, és ilyenkor nincs helye az érzelmeknek.

Nem szabad elhanyagolni a kassa feltöltésének egyéb módjait sem. Egy konkurens barlangjában tartózkodva egy akciópontért kockadobás szerint lophatunk az aranyból. Hasonló módon dézsmálhatjuk meg (lásd még: „visszalopás”) a kincstolvaj aranyát, akinek egy jelölője meghatározott módon mozog a játéktérleten.

Sárkányunk merőleges és függőleges irányba tud mozogni, minden mezőre 1 akciópontért léphet át. Húzhatunk kártyát is a húzópakliból, ez 2 akciópontba kerül. A fehér színű kártyák a saját, a piros színűek az ellenfelek körében játszhatók ki. A kártyák általában kisebb-nagyobb előnyöket biztosítanak számunkra, vagy kontrázzhatjuk ellenfelünk akcióját. Kijátszásuk nem kerül akciópontba, egy körben tetszőleges számút letehetünk kezünkől, és kézlimit sincs.

S végül a sárkányok egymással is megküzdhetnek, amennyiben bármely okból egy mezőre kerülnek. A kockadobás dönti el a párbaj kimenetelét, a vesztes 3 aranyat ad kincséből a győztesnek, és visszarepül barlangjába sebeit nyalogatni. A küzdelem egyik félnek sem kerül akciópontjába.

Ha mindenki végzett az akcióival, következik az adóztatás. A kör ezen fázisában az összes Tarzan megmutatja, ki a dzsungel királya... akarom mondani, a sárkányok messzire hallatszó üvöltése miatt a népek félelmükben kinyitják erszényüket.

Az Erő sötét oldala

A *DRAGOON* megjelenése tényleg fantasztikus. Kicsiny, az utolsó köbmilliméterig kihasznált dobozban érkezik, olyan inzerettel, melyeket sokszor csak a felturbózott kiadású játékokban látni. Neomodern, expresszionista dizájnja rangos díjat is érdemelt. De milyen a játékelmény?

Látható, hogy a *DRAGOON* nem különösebben bonyolult játék, akár 10 éves gyerekekkel is le lehet mellé ülni. A játékban ott bujkál Fortuna, ami persze sok bosszúságot törhet a csúcsragadozók orra alá. De éppen ez fogja kiváltani azt, hogy még jobban számolják, előre tervezzék lépéseiket. Amire azért is szükség van, mert a játékban benne rejlik a stratégiai mélység, csak meg kell próbálni eljutni oda. Teljesen pacifista módon nem lehet játszani, de cselekvéseinket alapvetően meghatározza, hogy inkább a települések leuralásával akarunk pénzt szerezni, vagy legázoljuk az ellenfél városait és berontunk barlangjába, mint Hófehérke a törpékhez.

Komoly morális döntéseket ugyan kár lenne keresni a játékban, de stratégiánkat alapvetően meghatározza, hogy szenttelen, repkedő fináncok leszünk-e, vagy engedünk a sötét oldal csábításának és gonosz rohadékként gyűjtogatunk a pályán. Miért fontos ennek mérlegelése? Mert a települések itt lényegében aranytermelő erőforrások. S ugyan a játéktéren való megjelenésük véletlenszerű a koordináták kör eleji kidobása miatt, de nem mindegy, mennyi települést tudunk a barlangunk közelében leuralni, és a védelmi pénzért cserébe megpróbálni megóvni ellenfeleinktől. Az sem mindegy, milyen terveink vannak a játék vezérelte kincstolvajjal. Csak az ő sanyargatása nem elég a győzelemhez, de bizonyos pontokon, főleg ha már közel az 50 arany, érdemes lehet őt is kifosztani.



A játékban ugyanis az időzítés nagyon lényeges: jól meg kell választanunk, mikor milyen módon szerezük meg a következő aranytallérokat, mert egy szerencsétlen kockadobás keresztülhúzhat egy-két számítást.



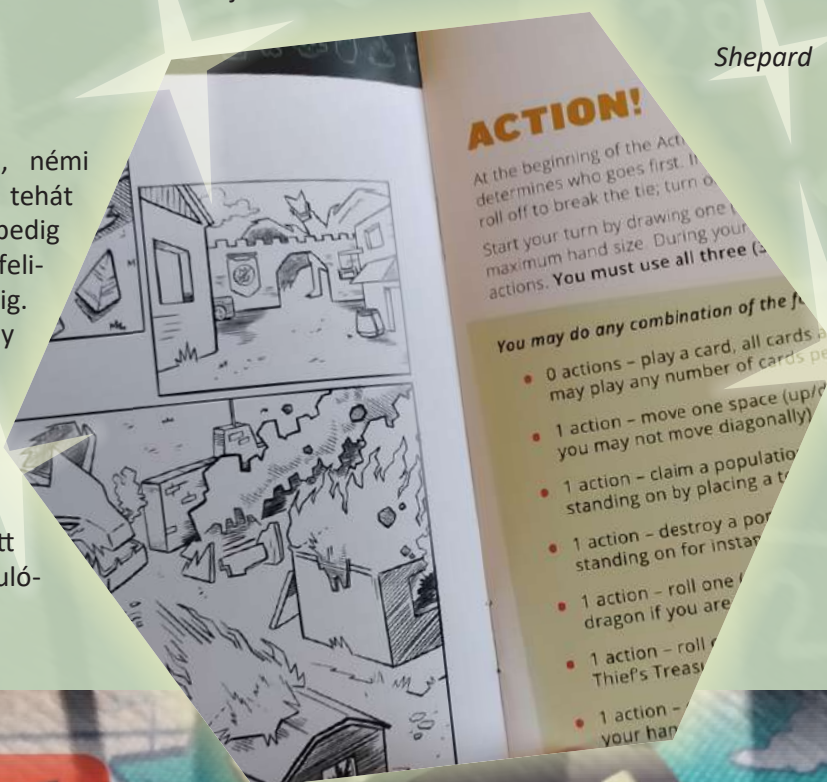
Például a települések felégetése fixen 2, illetve 4 aranyat jelent. A rettegést keltő hangunkra alapozott adóbehajtással ugyan ezeknél többet is beszédhetünk, de ha nem jól gurul a kocka, a falusiak nekibátorodnak és fityiszt küldenek, nem aranyat. Ezért döntéseinkbe nem csak a sárkánytársak döntéseire való reagálást kell beépíteni, hanem készülni kell egy B-tervvel is a kockák és a kártyák jelentette véletlenszerűség miatt.

Vár a sárkány

Gyorsan tanulható, pörgős, kivételes kivitelű, némi stratégiát és taktikát egyaránt kínáló játék tehát a *DRAGOON*, mely ketten is érdekfeszítő, négyen pedig olykor a *BLOOD RAGE* kiszámíthatatlanságát is felidéz. Minden menet izgalmas marad a végjátékig. Bár előfordulhatnak valaki számára előnyös vagy előnytelen kockadobások és kártyahúzások, a korlátozott játéktérben biztos, hogy a peche-sebb sárkányoknak is adódik valamilyen jól kiaknázható lehetőség egy-két közelebbi település, vagy a környéken lófráló kincstolvaj képében. Így a játék meglepően kiegyensúlyozott marad, és még a várhatóan utolsó néhány fordulóban is változhat az addig biztosnak hitt állás.

Mindezen tulajdonságai miatt, annak ellenére, hogy a *DRAGOON* már néhány éve megjelent, még a mostani dömpingben is érdemes odafigyelni rá. Az iméntiek mellett pluszpontot jelent, hogy egyszerű szabályai mellett a játékidéje is baráti. Keményvonalas eurósoknak, valamint a modern társasokkal most ismerkedőknek (még) nem, de az összetettebb családi játékokat kedvelőknek bátran ajánlom.

Shepard



Tervező:
Jake Given, Zach Given

Megjelenés:
2016

Kiadó:
Lay Waste Games

Kategória:
akcióválasztós, pontgyűjtős, területi többséges

13+ **2-4** **30-60'**



14+

2-8

45-60'

A dübörgő derby



Pharos, azaz Fárosz a favorit – hangzik el a méltán híres *És megint dühbe jövünk c.* filmben, de emlegethetnénk Csokoládét is, akit a *Kincs, ami nincs c.* másik örök klasszikusban szintén favoritként emlegetnek. Hogy melyikre éri meg fogadni? Azt csak azok tudják, akik látták mind a két filmet. De a fogadások és még inkább a lóversenyek ebben a két filmben bizonyos fokig kiemelt helyet kapnak, és ebből is látszik, hogy ha már több Bud Spencer és Terence Hill film is foglalkozik a témával, akkor azt a társasjátéktervezők se hagyhatták figyelmen kívül.

Én magam sose jártam még lovin. Nem találkoztam bukmékerrel, nem fogadtam egy gebére sem. De a tévében láttam már futamot, és egy valami nagyon megmaradt bennem, mégpedig a kommentátor, vagy ahogy nagyapám mondta: a szpíker. Ő az, aki folyamatában, kvázi egy levegővel, végigdarálva közvetíti a futamot, és folyamatosan a lovak tempóját fenntartva mondja az eseményeket.

Nem tudom biztosra mondani, hogy a szerzőt, [JOHN D. CLAIRT](#) is hasonló élmények vezették-e a játék tervezésénél, de az biztos, hogy *A DÜBÖRGŐ DERBY* esetében sok múlik a szpíkeren.

Helyre



A szerzőtől ez a harmadik játék, amivel volt szerencsém játszani. A [CUBITOS](#) és a [SPACE BASE](#) esetében is fontos szerepet játszik a versengés és a kockák, de talán ebben a lóverseny-szimulátor társasban sikerült új szintre emelnie az izgalmakat.

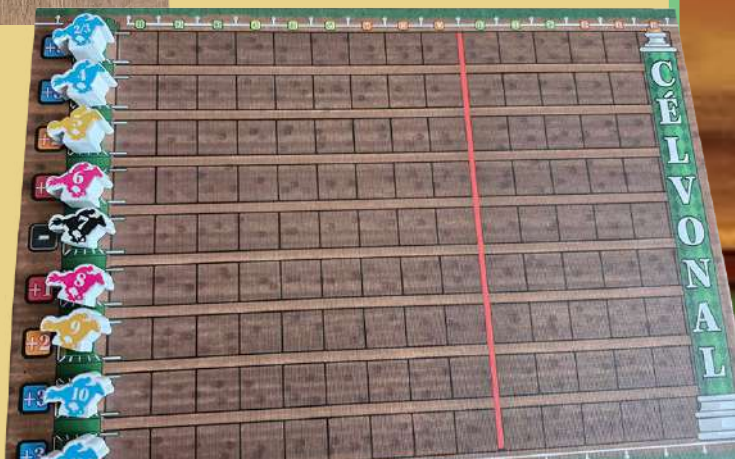
Egy közepes méretű dobozban kapunk egy téttáblát és egy lóversenypályát, 9 db lófigurát, 37 db kártyát és 28 db melléktétkártyát, két darab kockát és rengeteg zsetont és jelölőt. És egy pocsék inzertet, konkrétan a doboz 2/3-át kitölti, és alig fér bele a bezacskozott eszközmennyiség.



Fel kell hajtani az inzertet és alá kell pakolni, ha épp nincs türelmed tetriszezni...

A játékot 2-8 vagy 2-9 fogadásszakértő játszhatja. A játékoszám attól függ, hogy van-e olyan játékos, aki bevállalja, hogy levezényli a lóversenyt, dob a kockákkal és még kommentál is. De igazából neki csak ennyiből fog állni a játék. Ha mindenki inkább játszani szeretne, akkor 8 játékos tud egyszerre fogadni.

Ha valaki beáldozza magát és megtartja a futamot, akkor ő kapja meg a két kockát és a lóversenypályát, amire a 9 db lófigurát a megfelelő helyre tegyék fel, úgy, hogy azt mindenki jól lássa, de aki kezeli, ő kényelmesen és könnyen tudja mozgatni a figurákat. Ha ő is szeretne fogadni, a 6 indítótét-jelölőt is adjátok neki.





Ha mindenki fogadni szeretne, akkor töltsétek le az appot az egyik résztvevő telefonjára.

- » Helyeztétok a tétábrát mindenki számára jól elérhető helyre.
- » A mellétkártyákból keverés után 5 darabot fel kell csapni a kijelölt helyekre, a többit egyelőre csak tegyétek a táblára.
- » Meg kell keverni a különleges kimenetel paklit és egy kártyát fel kell csapni a kijelölt helyre.
- » A VIP kártyákat is meg kell keverni, de az első fordulóban csak képpel lefelé a helyére kell tenni a paklit.
- » A zsetonokból alkossatok készleteket a tábla mellé, a fekete és fehér tétjelölőket, valamint a 6 helyezéssel jelölőt is tegyétek a tábla mellé.
- » Mindenki kap egy saját tétjelölő készletet.



A dobókockával kidobott érték határozza meg, hogy melyik ló fog mozogni. A lóversenypályán egyértelműen meg vannak jelölve a lovak helyei és színei, illetve a 7-es, fekete lovat leszámítva mindegyiknek van bónuszmozgása. Ami akkor aktiválódik, mikor egymás után kétszer ugyanaz a zsóké jöhet, ilyenkor az adott mozgáson felül

a mellettük található számnak megfelelő lépést megteszik pluszban.

Tétre



Mindenki vegyen egy nagy levegőt, különösen, az aki a játékot irányítja. Ő, ha szeretne fogadni, akkor a 6 jelölőt még a futam előtt felhelyezheti, de utána ő már csak dobál és beleéli magát a kommentátor szerepébe, és megfűszerezi a többiek számára a futamot. Az applikáció ezt kiváltja és a játékosok helyett vezényli a futamot, és a szerencsejátékosoknak csak a kijelöltöt kell figyelniük, no meg jó ütemben és érzékkel fogadni.



Lehet fogadni TÉtre, ahol az első helyen beérkező gebét kell megtippelni. BEFUTÓra is fogadhattok: itt arra lehet, hogy az adott ló az első két hely valamelyikén ér célba, nem kell pontosan megmondani, hogy első vagy második lesz az. És HELYre is megtehetitek tétjeiteket: itt azt kell megérezni, hogy az adott ló az első három hely valamelyikén ér célba, nem kell pontosan megmondani, hányadik lesz.

Természetesen lehet kombinálni és egy oszlopban és sorban is több helyre fogadni, de ha már egy tétjelölő lekerült egy adott helyre, az nem mozgatható és tétmezőnként is csak egy jelölő lehet.

Elérhetőek még a színfogadások, ahol a fekete mezőt kivéve nem egy adott számú lónak kell szurkolni, hanem a nyertesnek vélt paci adott színmezőjére is lehet jelölőt tenni; itt is igaz, hogy egy játékos több színre is fogadhat, viszont egy mezőre csak egy jelölő tehető.

Mellétkétekre is lehet jelölőt tenni: itt a kártya pontosan elmagyarázza, hogy milyen forgatókönyv esetén lehet pénzhez jutni; itt is igaz, hogy egy kártyára csak egy jelölő kerülhet.





Végül, de nem utolsósorban a különleges kimenetekre is lehet fogadni, itt mindig a kártyák szövege mondja meg, hogy milyen extrém csillagállás kell a kifizetéshez; minden kártyán 3 db üres hely van, játékosonként egy kártyára csak 1 jelölő tehető, ameddig van szabad hely.

A futam során bármennyi rendelkezésre álló saját zseton letehető, nem kötelező az összeset felhasználni, de ajánlott. Fogadni addig lehet, míg egy ló be nem ér a célba, vagy a harmadik néglábú átlépi a piros vonalat. Erre az applikáció vagy a szpíker figyelmeztet mindenkit, hogy nincs több fogadás.

A futam véget ér, mikor egy ló áthalad a célvonalon, ekkor a helyezés jelölőkkel megjelölt lovak után jöhet a nyerményeső, a rossz megérzéssel megjelölt patások után pedig, ha szükséges, akkor a büntetés.

Abban a különleges esetben, ha kettő vagy több ló holtversenyben áll a 2. helyen, akkor mindegyikre úgy kell tekinteni, mintha egyszerre 2. és 3. helyezett lenne. Ilyenkor az utánuk beérkező lovakra nem jár HELY kifizetés.



A nyermény: a jelölőn lévő szám és a mező vagy kártya által jelölt érték szorzata. Tehát ha valaki arra fogad egy 4-es jelölővel, hogy a 10-es ló ér be elsőként, de nem annyira merész, akkor a TÉT oszlopban mondjuk az 5x mezőre teszi a jelölőt, akkor 5x4, azaz 20 zseton üti a markát.

A vesztes tétért akkor kell fizetni, ha a mezőn, kártyán, fekete vagy fehér jelölőn piros kör található. A körben jelzett értékben kell büntetést fizetni. Az előző példa esetében, ha nem a 10-es ló nyer, akkor az 5x mezőn található -1-nek megfelelően 1 értékű zsetontól meg kell válnia a vesztesnek a hibás tét miatt.

A játék négy futamból áll, minden futamot ki kell értékelni, aztán a következő előtt rendezzék vissza a versenypályát, cseréljék ki a mellétkártyákat, csapjatok fel egy újabb különleges kimenetel kártyát, illetve mindenki kap két VIP kártyát, amiből egyet tarthat meg.



A VIP kártyákat minden játékosnak maga előtt kell tartania; előfordulhat, hogy a VIP kártya szövege ellentmond az alapszabályoknak, ilyenkor a kártya számít.

Ha a 4. futam véget ér és annak kiértékelése megtörtént, azután meg kell nézni, ki gyűjtötte a legtöbb pénzt, és az a játékos lesz az aznapi lovi győztese.

Befutóra



- » Minőség: A doboz mérete szerintem tökéletes, de ahogy korábban írtam, az inzeret valami botrány, instant kuka... A kártyák keveset vannak használatban, a jelölők és a zsetonok annál inkább, itt valami időtállóbb megoldás is belefért volna ennyi pénzért szerintem, mint a karton, de ha van otthon pókerkészlet, akkor annak a zsetonjaival máris kész az upgrade pack.
- » Újrajátszhatóság: Minden futam más, a szerencse forgandó és a lovak kiszámíthatatlanok, hát még akik fogadnak rájuk. Alkalomról alkalomra változik a helyzet, de ha applikációval játsszák az emberek, akkor egy idő után az a pár sablon szöveg unalmas lesz.





ahogy szurkolunk majd a többiekkel a saját favoritunkért... Nagyon akartam szeretni és élvezni a játékot, de valahogy ez inkább egy szoliter fogadási ülőverseny lett. Mindenki nézte a kijelzőt, hogy milyen lovak mozognak, és mikor már úgy érezte, eleget szorongatta a zsetonjait, akkor lerakott párat az éppen aktuális állásnak megfelelően. Valahogy ezt pl. a CAMEL UP esetében sokkal jobban élveztem.

- » **Játékélmény:** Én eddig csak úgy próbáltam a játékot, hogy az app vezényelte a futamokat. Elsőre egész jól bele tudtam élni magam és szorítottam az általam megtett lovakért, de másodjára valahogy ez kevésbé jött át. Ahogy említettem a telefonos szpiker eléggé egyhangúvá válik, és tényleg csak a random faktor teszi izgalmassá a futamot.
- » **Személyes vélemény:** Amikor megláttam az első bemutatót a játékról, úgy éreztem, hogy ezt én élvezni és szeretni fogom, és láttam magam előtt,

Aztán mivel szerencsejátékról van szó, semmi ráhatásunk nincs az eseményekre, és ha idő előtt lepakoltuk a zsetonjainkat, akkor kb. tényleg annyi marad a játék, hogy az eseményeket bámuljuk és reménykedünk. Akiket a hideg ráz ki a randomfaktortól, azok messze kerüljék el ezt a játékot.

Szeretnék majd még egy esélyt adni a DÜBÖRGŐ DERBYnek, hátha csak a társaság nem volt vevő rá. Esetleg kipróbálni egy jó szpikerrel. Ajánlom a játékot nagyobb társaságoknak, akik új élményekre vágyanak, főleg olyanoknak, akik bele tudják élni magukat. Ajánlom azoknak is, akik egy lóversenypályát szerettek volna a nappaljukba, de nem ajánlom olyanoknak, akik nem tudnak a tábla dimenzióin túl létezni.



Attila



REFLEXSHOP

Tervező:
John D. Clair

Megjelenés:
2022, 2023

Kiadó:
Alderac Entertainment Group, Reflexshop

Kategória:
valós idejű, fogadás

14+ **2-8 (9)** **45-60'**





Gémeskút Társasjáték Klub Miskolc

Egy barátommal ketten ötlöttük ki, hogy szervezhetnénk közös társasjátékozást az akkoriban indult kis közösségi térben az utcánkban. A *CATAN* szerettük volna kipróbálni ugyanis, de túl kevesen voltunk hozzá. Ez nyolc évvel ezelőtt történt, és azóta négyszáznál is több ember fordult meg nálunk.

2016 februárjában még azt hittük, hogy csak az utcánkból érkezik majd néhány érdeklődő játékos, de hirtelen ötletből indítottam a projektnek egy Facebook oldalt és rettenetesen berobbant a dolog. Akkoriban még csak kéthetente csütörtökönként tartottunk klub alkalmakat, de mivel futótűzként terjedt a hírünk, két hónap elteltével már húsznál is többen voltunk, heti rendszerességre váltottunk, amit azóta is tartunk. A közösségünk roppant családias lett pillanatokon belül és nagyon könnyen csatlakoztak új emberek. Azonnal baráti társaságok alakultak, eljártunk egymáshoz is játszani, a csütörtöki alkalmak így néha hétvégente is folytatódtak. Ekkor jött a 'szombati maratoni napok' ötlete tizenkét órás játéklehetőséggel, melyeket akkoriban kb. negyedévente sikerült megszerveznünk. Szerencsés időszakban voltunk, a Kassai Úti Községi Tér a helyi családsegítőben virágzott és szinte korlátlan lehetőséget adott a növekedésünkre.



Az első időszakban a játékkészletünk a saját gyűjteményem volt, ami akkor még csak néhány hónapos volt, de a klubunk látogatóinak létszámához hasonlóan rohamléptekben fejlődött. Aztán persze szépen lassan mindenki hozzátette a magáét, egyre több gyűjtő bukkant fel, így általában a bőség zavara volt a csütörtökönkénti játékválasztásnál. Lelkesek voltunk, örömmel töltött el mindenkit, hogy volt kivel kipróbálni az aktuális kedvenceket, amit aztán mások tanítottak tovább az új embereknek. Gyakorlatilag egy kis játékmester hálózatot építettünk nap mint nap, anélkül, hogy tudatában lettünk volna. Észre sem vettük, hogy milyen nagyra nőttünk, csak amikor egy-egy maratoni alkalommal szinte mindenki jelen volt és kipakoltuk az asztalokra az összes játékunkat. Gyűjtőket, játékmestereket, fanatikusokat, vagy éppen a hármat egyszerre termelt ki közülünk szép számban az az időszak, úgyhogy bőven akadt inspiráció valami új ötlethez, impulzushoz, amivel fokozhattuk a pezsgést.





Háziversenyeket, tematikus, beöltözős napokat szerveztünk. Beszálltunk az országos *ARKHAM NIGHT* mozgalomba is lovecrafti témájú játékokkal, illetve az International Tabletop Day-t is megtartottuk már 2016-tól kezdve. Ha valaki beszerzett egy új játékot, mindig igyekeztünk a Facebook oldalunkon írni hozzá egy kis kedvcsinálót, így az érdeklődők kellő információval rendelkezhetnek ahhoz, hogy előre bejelentkezzenek a következő csütörtökre kipróbálni. A kis kompakt játékmertetőink aztán tradícióvá is váltak hamar. A helyi média is felfigyelt ránk, többször szerepeltünk újságok hasábjain és rádióinterjúkban. A megalakulásunktól kezdve fontosnak tartottuk továbbá, hogy legyenek olyan rendszeres rendezvényeink, melyek kicsit emelkedettebb hangulatot, maradandó élményt, emléket adnak, és még jobban összekovácsolják a közösségünket. A két legfontosabb a karácsonyi és a születésnapi rendezvényünk lett, melyeket egy évben sem hagyunk ki. Előbbi esetében téli, ünnepi tematikus játékokkal játszunk, karácsonyi zenével, batyus sütités-sel. Utóbbinál tortázunk, tombolázunk és az évek során szintén szokássá vált a „Félkomoly” *KAHOOT* kvízünk is, melyben társasjátékokkal és klubéletünkkel kapcsolatos kérdéseket kapnak a versenyző csapatok.



Amellett, hogy töretlenül hajtott minket a hobbi művelésének vágya, a legtöbben mindig is küldetésünknek éreztük a társasjátékozás népszerűsítését. Ennek megfelelően nagyobb célokat is megfogalmaztunk, és 2018 áprilisa óta egyesületi formában működünk tovább. Ezt követően egyre gyakrabban fordultunk elő családi napokon, gyermeknapi rendezvényeken, de volt, hogy iskolai rendezvényekre hívtak meg minket előadni. Civil szervezetként nyertünk egy-két kisebb pályázatot is, melyek közül egyik legelőremutatóbb tervünk az volt, hogy elvisszük a társasjátékozást a gyerekeknek könyvtárakba, iskolákba. Rendszeres foglalkozások keretén belül 10-12 éves

gyerekekkel ismertettük meg a játék örömeit és közösség-építő erejét. Nagyon sok pozitív visszajelzést kaptunk, így a jövőben mindenképp szeretnénk még ebben az irányban is tovább munkálkodni.



A 2020-as pandémia idején volt egyedül tartósabb szünet a klubéletünkben, nyolc hónap, melyet arra használtunk fel, hogy kialakítsuk virtuális életterünket a Discordon, ahol amellett, hogy képernyő- és hangmegosztással egybekötött Board Game Arena partykat is tudunk tartani, lehetőséget adunk bárki számára, hogy betekintessen klubunk életébe, híreinkbe, eseményeinkbe, gyűjteményünkbe. Ez utóbbiról naprakész lista is található a BGG oldalunkon, melynek URL-jét a bemutatkozásunk végén fogom említeni.

Háromszor kellett költöznünk eddig, mindig sikerült megfelelő helyet találnunk, ahol szívesen befogadtak minket. Jelenleg épp a második helyszínünkre térünk vissza, a miskolci József Attila Könyvtárba, ahol reményeink szerint hosszú távra fészket rakhathatunk ismét. Két saját szekrényünk is lakik itt, jelenleg közel 120 darabos, de folyamatosan bővülő játékkészletünkkel, mely mindenki számára elérhető, aki betér hozzánk. Jelenleg nagyjából hatvan-hetven aktív tagunk van, egy átlagos csütörtökön ebből kb. huszonötven szoktunk összejönni, de a fent említett nagyobb rendezvényeinken voltunk már ötvenen is. Közösségünk barátságos és szeretettel fogad bárkit, aki szívesen csatlakozna hozzánk!

Vezető: Puskás Tibor
+3670-526-3216

Facebook:

www.facebook.com/gemeskutklub

Aktuális Discord meghívónkat is itt találjátok.

BGG: <https://boardgamegeek.com/collection/user/gemeskutklub>

Helyszínünk: József Attila Könyvtár
3526 Miskolc, Szentpéteri kapu 95.

Klub alkalmaink:

minden csütörtökön 16:30-21:30





JátSzada Társas Klub

2022. 08. 26-án egy kis játékrajongó csapat megalapította a **JÁTSZADA TÁRSAS KLUBOT**, ami egy hónappal később már meg is tartotta első klubnapját, és azóta is minden hónapban egy kijelölt hétfőn a szadai Faluházban összeülnek és kedvenc hobbijuknak hódolnak. Ma már az is előfordul, hogy több mint 20 ember látogat el a hétfő esti soirée-ra. Sőt, a klub életének első igazán jelentős eseményére készülnek éppen, hiszen áprilisban **UNMATCHED** bajnokságot rendeznek. A Klubról és erről az eseményről mesélnek most kicsit bővebben a klub mozzgórugói: Dr. Vigh Georgina (Gina), Varga-Brezina Brigitta (Brigi), Varga Bence (Bence) és Szabó Gergely (Geri).

Sziasztok!

Mi vagyunk a **JÁTSZADA TÁRSAS KLUB**! A nevünkől talán látszódik, hogy nem árulunk zsákbamacskát, Szada a bázisunk. Emellett nagyon szeretünk játszani a társasokkal és persze a szavakkal. Szóval valahogyan így született meg a (szerintünk) frappáns nevünk, a **JÁTSZADA**. A klubnév mögött az a gondolatmenet húzódott, hogy szeretjük volna megmozgatni településünket, és közös játékalakalmakra hívni mindenkit. Szóval mintha felszólítanánk a településünket: Játssz! Szada! Valami ilyesmi volt a kiinduló gondolatunk, aztán elkezdtünk játszani még a betűkkel is, és ahogy mondani szokás, a többi már történelem.



Geri: Úgy kezdődött minden, hogy nagyon megszerettem a társasjátékozást és első számú elfoglaltsággá vált. A környezetemben mindenkinél jobban lelkesedtem ezért a hobbiért, így bizseregni kezdett bennem a készítés, hogy valamilyen módon még többet kihozzak belőle. Óriási sikerélménnyel töltött el mindig, amikor sikerült másokat is bevonnom ennek a csodálatos időtöltésnek a szépségeibe, akár olyanokat is, akik esetleg először furcsa szemmel tekintettek a társasjátékokra, főleg ha sikerült őket jó tapasztalattal gazdagítanom.

Úgyhogy ezek után nem volt megállás, éreztem, hogy ennyi nem elég, több kell, és megérett bennem a sokáig

halogatott gondolat: bizony kéne egy saját klub! Úgyhogy gyors közvéleménykutatást végeztem kis településünkön, hogy volna-e egyáltalán erre igény. Szerencsére nagyon pozitív fogadtatásban részesült a gondolat, sőt! Legnagyobb meglepetésemre kiderült, hogy többen is ugyanezen az állásponton voltunk már egy ideje, csak egyikünk hamarabb tette föl a kérdést. Innentől kezdve felgyorsultak az események, hamar társakra leptünk egymásban, majd a szavakat tették követték, a felmérés után 4 nappal, 2022.08.26-án megalakult a **JÁTSZADA TÁRSAS KLUB**.

Brigi és Bence: Kezdetben inkább a digitális játékok világában voltunk jelen, aztán 2021 év végén indult el az örület. Az első szerzemények még a könnyedebb játékok közül kerültek ki, azóta már bátran ülünk neki a nehéz és komplex játékoknak.





Geri: Itt szeretném megemlíteni, hogy Brigi és Bence az évek során igazi „heavy gamer”-ekké váltak, több mint 200 játékot számláló gyűjteménnyel rendelkeznek, amely igazán impozáns és szemet gyönyörködtető. Ugyanakkor bármikor le tudnak ülni egy [CSALAFINTA BANDITA](#) vagy egy [CASCADIA](#) mellé is. A radarjukat viszont semmi sem kerülheti el, legyen szó bármilyen új megjelenésű játékról. A szabályokat meg úgy isszák magukba, mint ahogyan más a levegőt veszi. Túlzás nélkül.

Gina: Pár évvel ezelőtt talán az első komolyabb társasjáték, amivel találkoztam, a [TRÓNOK HARCA](#) volt. Ezután az újabb állomást a 2019-es Társasjátékok Ünnepe jelentette, ahol már több társast is kipróbálhattam, és persze elkezdtem én is társasokat gyűjteni. Ez a szerelem azóta is tart, keresem az időt és társaságot ehhez. Első körben a gyorsabb, rövidebb, max 1,5 órás játékok állnak hozzám közelebb. Szeretem a kooperatív, logikai, munkáslehelyezés vagy az egyszerűbb party játékokat is. Szerencsére olyan a munkám is, ahol van lehetőségem társasjátékokat használni, így mindig van motivációm újabb és újabb játékok felfedezésére. Amikor külsős rendezvényekre megyünk, szívesen játszunk gyerekekkel is, így igyekeztünk a klub készletét, a helyi könyvtárral együttműködésben, ebben az irányban is bővíteni.

Geri: Ezt kiegészíteném annyival, hogy Gina magas szociális készségekkel rendelkezik, ráadásul a munkája során gyerekekkel és felnőttekkel való foglalkozásból is rengeteg tapasztalatot merít. Ennek köszönhetően könnyedén megtalálja a közös hangot az emberekkel és hamar be tudja őket vonni bármelyik játékba, legyen szó akár fiatalabbakról, akár az idősebb korosztály tagjairól.



Gina: Mindannyian más és más aspektusból tudjuk megközelíteni a klub életét, de az közös, hogy imádunk társasozni, valamint törődünk a játéktársainkkal, és segítjük is őket, például a játékmesteri pozíciót is mi töltjük be a klubban. Persze a klubtagok is szokták egymást tanítani, például hogy ha valaki elhozza az egyik kedvenc játékát és megmutatja azt a többieknek. Úgyhogy büszkén mondhatjuk, hogy egy igazán szuper, önszerveződő klub a miénk. Persze van, hogy egy-egy játékhoz előre egyeztetünk, és már a kipakolásnál megvan a fix csapat az asztalnál, de előfordul olyan helyzet is, amikor csak sodródunk az árral, igazán rugalmasak vagyunk. Mindig feltaláljuk magunkat!

Alapvetően felnőtt társasjáték klub vagyunk, de 12 éves kortól, szülői felügyelet mellett szívesen látjuk azokat a családokat is, ahol a gyermek magabiztosan tud társasozni, új játékot megtanulni. A lényeg, hogy mind a fiatalok, mind pedig a felnőttek élvezni tudják a közösen eltöltött időt és élmény legyen az mindenki számára.

Brigi és Bence: 2022. 09. 28-án tartottuk első klubnapunkat, azóta pedig havi rendszerességgel egy hétfői alkalommal ülünk össze. Bizony, jól hallottátok, hétfőn! Minálunk így indul igazán jól a hét. A család és a munka mellett igyekeztünk megtalálni azt az időpontot, amely optimális lehet a találkozásra nekünk szervezőknek és a résztvevőknek egyaránt. Így esett a választásunk a hétfőkre, amely beváltotta a hozzá fűzött reményeket.



Geri: Nagyon szerencsésnek érezzük magunkat, ugyanis egy fantasztikus közösség áll mögöttünk, akiknek köszönhetően már a kezdetekkor 10+ fős létszámmal tudtunk elindulni, de most már gyakran előfordul, hogy több mint 20-an vagyunk a klubban, a rekordunk talán, ha jól emlékszem, 24 fő volt.

Bár a havi egy hétfő a stabil pont a klub életében – ilyenkor 17:00-tól 20:30-ig megtaláltok bennünket Szadán, a Dózsa György út 63. szám alatti címen, a Faluházban – de ettől függetlenül szeretünk kísérletezni, keressük az új utakat. Így tavaly volt, hogy néhány alkalommal tartottunk például hétfvégen is kiemelt klubnapot. Ilyenkor már délelőtt nekiültünk a játékoknak, és egészen estig, kifulladásig pörgettük, főleg a hosszabb, nagyobb lélegzetvételű játékokat. Idén is tervezünk hasonlókat.

lehetőséget, ahol a társasjátékoké a főszerep, akkor lépjete be nyugodtan a csoportba, ahol pörög a klubélet, így mindenféle vicces, hasznos és érdekes posztal lehet ott találkozni nálunk.

Ezen a linken találtok meg minket, ahol már egy majdnem 200 fős közösség vár benneteket: [JÁTSZADA TÁRSAS KLUB](#)

Gina: A klubba bárkit szívesen látunk, a legjellemzőbb korcsoport 25-40 év közötti, de volt már egy időben kiskamasz és nyugdíjas is egy asztalnál. Szóval gyertek le nyugodtan, mindenkit szívesen látunk. A visszatérő tagjaink között helyiek és másik településen élők egyaránt vannak, aminek szintén nagyon örülünk.

Geri: Társasjátékokból próbálunk egy széles választékot tartani, hogy mindenki megtalálja a maga számára megfelelő kihívást. Az egyszerű party játékoktól kezdve az igazi heavy euróig próbáljuk biztosítani a hozzánk látogatóknak a kapcsolódási lehetőséget. A klub rendelkezik saját készlettel, de a személyes gyűjteményünkkel együtt egy több száz darab-ból álló paletta áll a rendelkezésünkre, mindegyik arra várva, hogy az asztalra kerüljön.

Egyébiránt a helyi szabadtéri rendezvényeken is meg szoktunk jelenni, ahol az alkalomhoz leginkább illő, könnyed szórakoztató játékokkal szoktunk készülni.

A jövőbeni terveink között szerepel még, hogy idén mi is szeretnénk csatlakozni a Társasjátékok Éjszakájához, így majd a mi ajtónk is nyitva áll majd minden játékra szomjazó vándor előtt, akik ezen az éjszakán megpihennének nálunk.



Brigi és Bence: A kezdetektől fogva nagy segítséget kaptunk a Faluháztól, az által, hogy díjmentesen tarthattuk az épületükben a klub találkozóit, így ennek köszönhetően az itt megrendezésre kerülő hétköznapi eseményeink a látogatók számára díjtalanok. Illetve mivel volna rá igény, 2024-ben megpróbálunk havi 2 alkalommal klubnapot tartani, a havi egy hétfői alkalom mellett lehetőséget kaptunk, hogy egy szerdai napon is legyen játék. Terveink szerint a szerdai alkalmak 17:00-20:00 között lesznek.

Geri: Mivel az életünk szervesen összefonódik a Faluház üzemelésével, nyáron, általában június-augusztusban az épület zárva van, így mi is szünetet tartunk kicsit. Bár tavaly például ebben az időszakban tartottuk a hétféi klubnapunkat. Minden egyes alkalommal eseményt készítünk a klubtalálkozókra, ezeket a zárt csoportunkban tudjátok nyomon követni. Hogyha szimpatikusak vagyunk nektek, vagy esetleg a környékünkön kerestek kapcsolódási

UNMATCHED BAJNOKSÁG

„A csatatéren senki sem egyenlő.”

Geri: Ez a verseny dolog igazából az én agyemenésem. Imádom ezt a játékot. Kifejezetten vonz a játék egyszerűsége, hogy nem kell agyalni azon, milyen új lapokkal bővítsük a paklinkat, mint pl. egy TCG vagy LCG játék esetében, hanem tökéletesen elegendő a fix lapokból álló paklink ahhoz, hogy kibontakoztassuk taktikai képességeinket. Szerintem a maga nemében az egyik legjobb párbaj játék, elképesztően szép minifigurákkal és gyönyörű grafikákkal.

Valamikor 2021 nyarán szereztem meg az első UNMATCHED dobozom, ami az *ÁRNY ÉS KÖD* volt. Azóta az összes magyarul megjelent kiadás megvan, valamint az angol nyelvű szettek szinte majdnem mindegyike megtalálható a készletemben.



A versenyek közelébe úgy kerültem, hogy mivel sok játék van, és alkalomról alkalomra nagy a forgás, hogy éppen mivel játszunk, így szegény *UNMATCHED* eléggé elhanyagolódott az évek során, annak ellenére, hogy szép fokozatosan gyarapodott a dobozok száma. Így aztán amikor Pesten versenyeket kezdtek rendezni, azonnal éltem én is a lehetőséggel, és elmentem, hogy alkalmam legyen leporolni régóta pihenő harcosaim. Mondanom sem kell, elég sokszor kikaptam, de mikor sikerült behúzni egy győzelmet, na, az baromi jó érzés volt! Illetve nem utolsó sorban sikerült végre játszanom az egyik kedvenc társasommal, mégpedig olyan emberek társaságában, akik hozzám hasonlóan szeretik azt. Kell ennél több a boldogsághoz?

Itt éltem meg azt az elképesztő hangulatot, amit csak egy versenyen tapasztalhat meg az ember. Igazi hullámvasút, de fantasztikus! Ezért a legutóbbi verseny után azonnal megfogalmazódott bennem az érzés, hogy ezt a hangulatot szeretném elhozni ide hozzánk Szadára és házigazdája lenni az első *UNMATCHED* versenyünknek. Aki próbálta már, bizonyára ismeri a játék jelmondatát: „a csataterén senki sem egyenlő”. Mi viszont minden érdeklődőt nagy szeretettel várunk, érkezétek közelről vagy távolról. Mindenkinek itt a helye, aki egy kis kihívásra és szórakozásra vágyik.

Mi is szeretnénk egy szép, rangos versenyt rendezni, amelyhez úgy néz ki, hogy minden lehetőség adott.

A verseny megvalósítását és lebonyolítását a [Hunmatched Arénával](#) közösen végezzük. Jelenlétüknek köszönhetően garantált a verseny magas szakmai színvonala, ugyanis naprakész tudással és a nemzetközi verseny-tapasztalattal rendelkeznek az *UNMATCHED* világában. Együttal az Aréna idei versenysorozatának első hivatalos élő helyszíne is mi leszünk. Emellett megemlíteném, hogy online is szerveznek versenyeket, illetve játékokat, úgyhogy érdemes rájuk odafigyelnie



mindenkinek, akinek kevés lehetősége van az élő játékra. Őket megtaláljátok a [Discord szerverükön](#) is.

Másik kiemelt szereplője rendezvényünknek a verseny fő támogatója: a *REFLEXSHOP*. A felajánlásuknak köszönhetően az első három helyezett külön díjazásban fog részesülni, de emellett minden résztvevő hazavihet majd magával egy kis emléket. Úgyhogy amint megnyílik a regisztráció a versenyre, tessék jelentkezni, hogy lássuk, mennyien leszünk, és mindenkit meg tudjunk lepni egy kis aprósággal. Várhatóan egyébként február végétől találkozhattok már az előjelentkezéssel és a versenykiírással is.

Valamint mi is készülünk egy kis meglepetéssel, amelyet a TOP 5-ön kívül rangsorolt versenyzők között sorsolunk majd ki.

A verseny április 13-án lesz 12:00-tól Szadán a Faluházban, melynek címe Dózsa György út 63.

Gyertek el, legyetek részesei a legendának, lépjete be az arénába, a legendák közé!

Találkozunk áprilisban!

Köszönjük a figyelmeteket!

Üdvözlettel, a *JátSzada Társas Klub!*
(Gina, Brigi, Bence és Geri)

JátSzada Társas Klub

Helyszín: szadai Faluház
Cím: Szada, Dózsa György út 63.

Rendszeresség: havi egy hétfő 17:00-20:30
és havi egy szerda 17:00-20:00

Szervezők:
Dr. Vigh Georgina (Gina), Varga-Brezina Brigitta (Brigi),
Varga Bence (Bence) és Szabó Gergely (Geri)

Webes platform: [Facebook](#)



Elizabeth Hargrave

Nyugodtan kijelenthetjük, hogy *ELIZABETH HARGRAVE* 2019-es *FESZTÁV* című játékával egy (szárny)csapásra berobant (beröppent?) a társasjátékos köztudatba. Hosszú hónapokig vele voltak tele a gamer fórumok, és nem volt olyan aspektusa a játéknak, amit ki ne veséztek volna. Aztán jöttek a *kiegészítők*, közben egy pillangók vándorlásáról szóló játék, a *MARIPOSAS*, aztán egy-két év csend következett. De a szerző nem ült a babérokon, hanem tavaly is és idén is kijött új játékokkal, és úgy sejtjük, ez még sokáig így is marad. Valóban?

A 2019-es év, gondolom, felforgatta az életed, mivel a *FESZTÁV* hamar a toplisták élére került. Mi vezetett a sikerig?

Ha tudnám, újra és újra megismétném. De azt hiszem, két tényező volt ebben igazán fontos. Az egyik, hogy azért fogtam játéktervezésbe, mert nem tetszettek a kedvenc játékaim többségének témaválasztásai. Kiderült, hogy nemcsak a személyes ambícióimat elégittem ki olyan témájú játékokkal, amiket szeretek, de egy teljesen kitöltetlen piaci rést is találtunk. De a téma önmagában nem lett volna elég ehhez a sikerhez. A másik tényező szerintem az, ahogy a motorépítés (engine building) működik a *FESZTÁV*-ban. Elképesztően élvezetes, plusz a játékosablán vannak ugródeszkák, amik szinte mindig hajtanak előre.



A nevedet sok helyen megismerték és a társasjátékosok is felfigyelnek a hallatán, mégis mindegyik játékod más kiadónál jelent meg. Ma már megkeresnek a kiadók, hogy van-e valami új játékod, vagy neked kell kilincselned náluk?

Valóban kapok emaileket kiadóktól a nagyobb társasjátékos rendezvények környékén, hogy van-e bármilyen játékkötetem. Ez hatalmas változás 2016-hoz képest, amikor nekem kellett a találkozókat megszervezni, hogy bemutathassam az ötleteimet.



A FESZTÁV sikerét meglovagolva hamarosan érkezik a WYRMSPAN. Részt vettél a fejlesztésében vagy mások gondolták tovább az ötletedet?

CONNIE (CONNIE VOGELMANN – a ford.) tervezte a játékot, én a fejlesztésbe a játékeszteléseknél kapcsolódtam be, és segítettem neki és JAMEY-nek kitalálni, hogy hol és mi-ben hasonlítson a FESZTÁVhoz, ugyanakkor önálló játékként is megállja a helyét.

A legtöbb játékok a természet csodáival foglalkozik. A természetet járva kapsz ihletet a játékaidhoz?

Mindenfelé kapok ihletet. Inkább úgy fogalmaznék, hogy az ihlet akkor száll meg, amikor valami konkrét dolgot tanulok, és nem csak úgy a hétköznapokban.

Ha már a természetnél tartunk: mennyire figyeled a nem általad tervezett természeti témájú játékokat? Esetleg van kedvenced?

Egy ideig próbáltam lépést tartani velük, de már nincs több hely a polcomon. A [CASCADIA VADVILÁGÁVAL](#) viszont sokat játszom.

Az UNDERGROVE témája összecseng [A fák titkos élete](#) című könyvvel. Esetleg a könyv adta az inspirációt, vagy esetleg a gombászás az egyik hobbid?

Több mint 20 éve vagyok hobbi gombász, már jóval azelőtt az voltam, hogy az a könyv megjelent volna. Jó látni, hogy milyen klassz könyvek jelentek meg a témában az elmúlt néhány évben. Nagyon ajánlom például Suzanne Simard emlékiratait, [A bölcs erdő titkai – Az anyafa felfedezését](#).



A FOX EXPERIMENT témája nem nyerte el annyira a rajongók tetszését, pedig a tematika és a mechanika szépen összefonódik. A témát vagy a játék működését találtad ki előbb?

Visszautasítanám, hogy a téma nem tetszett a rajongóknak. A Kickstarter kampány nagyon jól sikerült, és rengeteg ember mondta, aki hallott már a kísérletről, hogy izgatottan várják, hogy ebből játék jelenjen meg. Ez a menő tudományos kísérlet nagyon inspirált arra, hogy kitaláljam, hogyan lehet a genetikai véletlenszerűséget és a generációkon keresztül átívelő tulajdonságokat a játékban megjeleníteni.



A fő profilod a családi játékok. Esetleg tervezel nyitni a gyerekjátékok felé?

Úgy érzem, hogy az UNDERGROVE kicsit komplexebb, mint a FESZTÁV. Ennél bonyolultabb játékokat nem szeretnék, mert az nagyon meghatározza, hogy hány ember hajlandó majd játszani vele. A legjobb egy olyan játék, amit a kezdő játékosok is megértenek, de a gyakorlottabbaknak is elég kihívást jelent, hogy lekösse őket. Nem zárnám ki a gyerekjátékokat a jövőben, de általában nem ilyen irányban forognak a gondolataim.

A társasjáték fejlesztők között túlnyomóan férfiakat találunk, és csak kisebb hányaduk nő. Nehéz nőként érvényesíteni az érdekeidet? Van kedvenc női szerződ?

Ezt nehéz megmondani, nem igaz? Az emberek vajon komolyabban vennének, ha nem nő lennék? Nem tudom. Csak azt tudom, hogy az elején nagyon egyedül éreztem magam. Az elmúlt években sokat javult a helyzet, és azt

gondolom, hogy ahogy egyre több nő ér el látható sikereket, egyre könnyebb lesz a nőknek, hogy elfogadottnak érezzék magukat. Kíváncsian várom, hogy milyen hatással lesz erre barátnóm, *CONNIE VOGELMANN* első két játéka!

2020-ban *ERIC LANG* egy tweetje után írtál egy bejegyzést a társasjáték iparban jelenlévő rasszizmusról, homofóbiáról és egyenlőtlenségekről. Látsz azóta változást a témában?

Azt hiszem, abban az időszakban figyeltek fel az emberek leginkább erre a témára. A legnagyobb változás, hogy a cégek részéről már nem beszédtéma ez a dolog. Szerintem a legtöbb gamer nagyon elfogadó, de történelmi és társadalmi tényezők is vannak, amik lassítják ezt a folyamatot. És bármikor, amikor felemelem a hangom a témában, a gamer társadalom egy borzasztó része azért kimutatja a foga fehérjét. A leginkább azt szeretném, ha az emberek megértenék, hogy minél több embert vonzanak be a társasjátékozásba és a társasjáték tervezésbe, ez az egész csak annál nagyobb és jobb lesz.

Több interjúban is említetted, hogy szeretsz a megszokottaktól homlokegyenest eltérő játékokat tervezni. Hogyan lelsz rá az új témákra vagy mechanizmusokra?

Ó, nincs hiány olyan dolgokban a világban, amiket érdekesnek találok. És aztán jön a kérdés, hogy valóban foglalkozom-e azzal, hogy egy játék mechanikáján keresztül hogyan tudom a legjobban átadni, ami igazán tetszik benne. A rókatenyésztés a genetikai kocka dobásáról és a generációk felneveléséről szól. És amiatt, hogy a fák és a gombák táplálékot cserélnek egymással, a játéknak is az erőforrás cseréről kell szólnia. Innentől már csak azt kell kitalálni, hogy ez hogyan fog működni.

A madarak, a lepkék, a rókák és a gombák után melyik életformával fogunk találkozni a következő játékodban? Elárulsz pár titkot a tervezői asztalodról?

Össze kell szednem magam, hogy befejezzem a *FESZTÁV* következő kiegészítőjét, mielőtt másra fordítom az időmet. De csináltam egy egyszerű prototípust egy kagyló gyűjtőgetős játékhoz, amit az ihletett, hogy Floridában nőttem fel. Nem tudom, hogy lesz-e belőle valami.



Nemzetiség:
amerikai

Elizabeth Hargrave

Életkor:
51

Kedvenc játék:
Race for the Galaxy

Leghíresebb játéka:
Fesztáv

Kedvenc játéktípus:
engine building

Utoljára játszott játék:
Ark Nova

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

A következő szám megjelenését április 1-re tervezzük.

Klubok! Kiadók! Figyelem!

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

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

Támogatóink:



További partnereink:



ENDEAVOR

AZ ISMERETLEN VIZEK HÓDÍTÓI

RAJONGÓI JÁTÉKOSSEGÉDLETEK

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

A kétoldalas játékossegédletek egyik oldalán az egyes régiókhoz tartozó kártyaértékek összefoglaló táblázata, illetve a kereskedésjelölők eloszlása található; a másik oldala pedig a *Gyarmatok hasznosítása* játékvariáns szabályainak és játékelemeinek rövid összefoglalását tartalmazza.

Ez a rajongói promóció a Reflexshop kiadó és az eredeti készítő engedélyével készült.

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

A játékossegédleteket tervezte és szerkesztette: McLane (BGG: mooncake2000)

A magyar verziót fordította és szerkesztette: Bak Richárd

	0	1	2	3	4	5
Europa						
Rabszolgák						
	KORM.	1	2	3	4	5
Afrika						
Dél-Amerika						
Karib-tenger						
Észak-Amerika						
India						
Távol-Kelet						



Amikor egy játékos egy hasznosítás **mindkét régiójában** jelen van, az egyik pajzsát a hasznosításlapkára helyezheti. Ugyanígy ha egy játékos **elveszíti a jelenlétét egy hasznosításhoz tartozó régióban**, el kell távolítania a pajzsát, és így már nem veheti igénybe a hasznosítást.



Ha egy játékos pajzsral rendelkezik egy hasznosításon, egy akció végrehajtásakor (akár *épülettel*, akár *kék jelölővel*) **aktíválhatja az adott hasznosítás lehetőségeit** az akcióhoz tartozó lépések helyett.



Bizonyos hasznosítások lehetőségei felkínálják, hogy **meghatározott kereskedésjelölőket költss el** (nem helyettesíthető mással, mint pl. átvonulás- vagy szabadságjelölővel, vagy jelölőként funkcionáló koronggal).



Bizonyos hasznosítások lehetőségei felkínálják, hogy **korongot kapj a tartalékból** a kikötőbe. Ha a tartalékban **már egy korong sincs**, nem szerezhetsz újabbat.

FEJLESZTETT ÁGYÚK (6 db)

Salétromkészletek



Olyan korongként kezelheted, amivel csak támadás akciót tartalmazó épületeket aktiválhatsz.

* Automatikusan a kikötőbe kerülnek a bérezésfázis során (*fizetés nélkül*). Egyéb módon **NEM** kerülhetnek le az épületekről.

* Ha az aktivált épület a támadáson kívül más választási lehetőséget is kínál, a támadás helyett választhatod a másik akciót.

KALÓZHAJÓ

Kalózköztestárság



Eldobhat minden korongot és jelölőt egy nem megerősített városban Észak-Amerikában vagy a Karib-tengeren.

ERŐDÍTMÉNYEK (10 db)

A spanyol kolonizáció

A Holland Kelet-indiai Társaság



Amikor bárki megtámad egy megerősített várost, a szokásos 1 helyett 2 veszteséget szenved el. A támadás után tegyék vissza a jelölőt a hasznosításlapkára.

MISSZIÓJELŐLŐK (5 db)

Jezsuita misszionáriusok



Olyan város **sohasem** támadható meg, ahol missziójelölő van.

BLOKÁDJELŐLŐK (9 db)

Imperiahizmus



Megakadályozza, hogy a kapcsolatot (és az ott lévő jelölőt) mások **elfoglalják, megszerezzék, irányítsák** vagy bármilyen más módon igénybe vegyék.

RÉSZVÉNYJELŐLŐK (5 db)

A Déltengeri Köztestárság



* Kapsz 1 vagy 2 korongot a tartalékból.

* Azonnal hajts végre 1 kifizetés akciót.

* Az építkezésfázis során 1-gyel nagyobb az építkezési szinted.

GÁLYAJELŐLŐK (8 db)

A manilai gályák



Miután kifizetted a munkásaidat a bérezésfázis során, mindegyik gályádat **az általad választott oldalára fordítva** aktiválhatod.

ÁTVONULÁSJELŐLŐK (8 db)

A Vénusz-átvonulás



A jellemző növekedést tartalmazó átvonulásjelölők ugyanígy **működnek**, mint a **kereskedésjelölők**; a **dicsőségzimbóriumot** tartalmazók a **kikötőben** maradnak.

SZABADSÁGJELŐLŐK (5 db)

A földalatti vasút



A szabadságjelölők **ugyanígy működnek**, mint a **kereskedésjelölők**.

EGYÉB HASZNOSÍTÁSOK


Ahol sohasem nyugszik le a Nap

Fűszerkereskedélem

Globalizáció

Kalózlevelek

A haiti forradalom

	0	1	2	3	4	5
						
						
KORM.	1	2	3	4	5	
						
						
						
						
						
						
						

	0	1	2	3	4	5
						
						
KORM.	1	2	3	4	5	
						
						
						
						
						
						
						



Amikor egy játékos egy hasznosítás mindkét régiójában jelen van, az egyik pajzsát a hasznosításlaplóra helyezheti. Ugyanígy ha egy játékos elveszíti a jelenlétét egy hasznosításhoz tartozó régióban, el kell távolítania a pajzsát, és így már nem veheti igénybe a hasznosítást.

Ha egy játékos pajzsával rendelkezik egy hasznosításon, egy akció végrehajtásakor (akár épülettel, akár két jelölővel) aktiválhatja az adott hasznosítás lehetőségét az akcióhoz tartozó lépések helyett.



Bizonyos hasznosítások lehetőségei felkínálják, hogy meghatározott kereskedési jelölőket kálts el (nem helyettesíthető mással, mint pl. átvonulás- vagy szabadságjelölővel, vagy jelölőket funkcionáló koronákkal).



Bizonyos hasznosítások lehetőségei felkínálják, hogy korongot kapj a tartalékból a kikötőbe. Ha a tartalékból már egy korong sincs, nem szerzethetsz újabbat.

FEJESZTETT ÁGYUK (6 db)

Salétromkészletek



Olyan korongként kezelheted, amivel csak támadás akciót tartalmazó épületeket aktiválhatsz.

* Automatikusan a kikötőbe kerülnek a bérzésfázis során (fizetés nélkül). Egyéb módon NEM kerülhetnek le az épületekre.

* Ha az aktívált épület a támadáson kívül más választási lehetőséget is kínál, a támadás helyett választhatod a másik akciót.

KALOZHAJÓ

Kalószőzársaság



Eldobhat minden korongot és jelölőt egy nem megerősített városban Észak-Amerikában vagy a Karib-tengeren.

ERŐDÍTMÉNYEK (10 db)

A spanyol kolonizáció



Amikor bárki megtámad egy megerősített várost, a szokásos 1 helyett 2 veszteséget szenved el. A támadás után tegyék vissza a jelölőt a hasznosításlaplóra.

MISSZIÓJELŐLŐK (5 db)

Jeszuita misszionáriusok



Olyan város sohasem támadható meg, ahol missziójelölő van.

BLOKADJELŐLŐK (9 db)

Imperiatizmus



Megakadályozza, hogy a kapcsolatot (és az ott lévő jelölőt) mások elfoglalják, megszerzések, irányítsák vagy bármilyen más módon igénybe vegyék.

RÉSZVÉNYJELŐLŐK (5 db)

A Deltengeri Kőztársaság



* Kapsz 1 vagy 2 korongot a tartalékból.

* Azonnal hajts végre 1 kifizetés akciót.

* Az építkezésfázis során 1-gyel nagyobb az építkezési számed.

GÁLYAJELŐLŐK (8 db)

A mamfai gályák



Miután kifizetted a munkásaidat a bérzésfázis során, mindegyik gályádat az általad választott oldalra fordítva aktiválhatod.

ÁTVONULÁSJELŐLŐK (8 db)

A Vénusz-átvonulás



A jellemzővévedést tartalmazó átvonulásjelölők ugyanúgy működnek, mint a kereskedési jelölők, a dícsőszimbólumot tartalmazók a kikötőben maradnak.

SZABADSÁGJELŐLŐK (5 db)

A földalatti vasút



A szabadságjelölők ugyanúgy működnek, mint a kereskedési jelölők.

EGYÉB HASZNOSÍTÁSOK

Ahol sohasem nyugszik le a Nap

Fűszerkereskedélem

Globalizáció

Kalóz-levélek

A haiti forradalom



Amikor egy játékos egy hasznosítás mindkét régiójában jelen van, az egyik pajzsát a hasznosításlaplóra helyezheti. Ugyanígy ha egy játékos elveszíti a jelenlétét egy hasznosításhoz tartozó régióban, el kell távolítania a pajzsát, és így már nem veheti igénybe a hasznosítást.

Ha egy játékos pajzsával rendelkezik egy hasznosításon, egy akció végrehajtásakor (akár épülettel, akár két jelölővel) aktiválhatja az adott hasznosítás lehetőségét az akcióhoz tartozó lépések helyett.



Bizonyos hasznosítások lehetőségei felkínálják, hogy meghatározott kereskedési jelölőket kálts el (nem helyettesíthető mással, mint pl. átvonulás- vagy szabadságjelölővel, vagy jelölőket funkcionáló koronákkal).



Bizonyos hasznosítások lehetőségei felkínálják, hogy korongot kapj a tartalékból a kikötőbe. Ha a tartalékból már egy korong sincs, nem szerzethetsz újabbat.

FEJESZTETT ÁGYUK (6 db)

Salétromkészletek



Olyan korongként kezelheted, amivel csak támadás akciót tartalmazó épületeket aktiválhatsz.

* Automatikusan a kikötőbe kerülnek a bérzésfázis során (fizetés nélkül). Egyéb módon NEM kerülhetnek le az épületekre.

* Ha az aktívált épület a támadáson kívül más választási lehetőséget is kínál, a támadás helyett választhatod a másik akciót.

KALOZHAJÓ

Kalószőzársaság



Eldobhat minden korongot és jelölőt egy nem megerősített városban Észak-Amerikában vagy a Karib-tengeren.

ERŐDÍTMÉNYEK (10 db)

A spanyol kolonizáció



Amikor bárki megtámad egy megerősített várost, a szokásos 1 helyett 2 veszteséget szenved el. A támadás után tegyék vissza a jelölőt a hasznosításlaplóra.

MISSZIÓJELŐLŐK (5 db)

Jeszuita misszionáriusok



Olyan város sohasem támadható meg, ahol missziójelölő van.

BLOKADJELŐLŐK (9 db)

Imperiatizmus



Megakadályozza, hogy a kapcsolatot (és az ott lévő jelölőt) mások elfoglalják, megszerzések, irányítsák vagy bármilyen más módon igénybe vegyék.

RÉSZVÉNYJELŐLŐK (5 db)

A Deltengeri Kőztársaság



* Kapsz 1 vagy 2 korongot a tartalékból.

* Azonnal hajts végre 1 kifizetés akciót.

* Az építkezésfázis során 1-gyel nagyobb az építkezési számed.

GÁLYAJELŐLŐK (8 db)

A mamfai gályák



Miután kifizetted a munkásaidat a bérzésfázis során, mindegyik gályádat az általad választott oldalra fordítva aktiválhatod.

ÁTVONULÁSJELŐLŐK (8 db)

A Vénusz-átvonulás



A jellemzővévedést tartalmazó átvonulásjelölők ugyanúgy működnek, mint a kereskedési jelölők, a dícsőszimbólumot tartalmazók a kikötőben maradnak.

SZABADSÁGJELŐLŐK (5 db)

A földalatti vasút



A szabadságjelölők ugyanúgy működnek, mint a kereskedési jelölők.

EGYÉB HASZNOSÍTÁSOK

Ahol sohasem nyugszik le a Nap

Fűszerkereskedélem

Globalizáció

Kalóz-levélek

A haiti forradalom

	0	1	2	3	4	5
						
						
						
						
						
						
						
						
						
						

	0	1	2	3	4	5
						
						
						
						
						
						
						
						
						
						



Amikor egy játékos egy hasznosítás mindkét régiójában jelen van, az egyik pajzsát a hasznosításlaplóra helyezheti. Ugyanígy ha egy játékos elveszti a jelenlétét egy hasznosításhoz tartozó régióban, el kell távolítani a pajzsát, és így már nem veheti igénybe a hasznosítást.

Ha egy játékos pajzsával rendelkezik egy hasznosításon, egy akció végrehajtásakor (akár építéssel, akár kék jelölővel) aktiválhatja az adott hasznosítás lehetőségét az akcióhoz tartozó lépések helyett.



Bizonyos hasznosítások lehetőségei felkínálják, hogy meghatározott kereskedési jelölőket kálts el (nem helyettesíthető mással, mint pl. átvonulás- vagy szabadságjelölővel, vagy jelölőket funkcionáló koronákkal).



Bizonyos hasznosítások lehetőségei felkínálják, hogy korongot kapj a tartalékból a kikötőbe. Ha a tartalékból már egy korong sincs, nem szerzethsz újabbat.

FEJESZTETT ÁGYUK (6 db)

Salétromkészletek



Olyan korongként kezelheted, amivel csak támadás akciót tartalmazó épületeket aktiválhatsz.

* Automatikusan a kikötőbe kerülnek a bérzésfázis során (fizetés nélkül). Egyéb módon NEM kerülhetnek le az épületekre.

* Ha az aktívált épület a támadáson kívül más választási lehetőséget is kínál, a támadás helyett választhatod a másik akciót.

KALOZHAJÓ



Eldobhat minden korongot és jelölőt egy nem megerősített városban Észak-Amerikában vagy a Karib-tengeren.

ERŐDÍTMÉNYEK (10 db)

A spanyol kolonizáció



Amikor bárki megtámad egy megerősített várost, a szokásos 1 helyett 2 veszteséget szenved el. A támadás után tegyék vissza a jelölőt a hasznosításlaplóra.

MISSZIÓJELŐLŐK (5 db)

Jeszuita misszionáriusok



Olyan város sohasem támadható meg, ahol missziójelölő van.

BLOKADJELŐLŐK (9 db)

Imperiatizmus



Megakadályozza, hogy a kapcsolatot (és az ott lévő jelölőt) mások elfoglalják, megszerzések, irányítsák vagy bármilyen más módon igénybe vegyék.

RÉSZVÉNYJELŐLŐK (5 db)

A Deltengeri Kötársaság



* Kapsz 1 vagy 2 korongot a tartalékból.

* Azonnal hajts végre 1 kifizetés akciót.

* Az építkezésfázis során 1-gyel nagyobb az építkezési számed.

GÁLYAJELŐLŐK (8 db)



A mamifai gályák

Miután kifizetted a munkásaidat a bérzésfázis során, mindegyik gályádat az általad választott oldalra fordítva aktiválhatod.

ÁTVONULÁSJELŐLŐK (8 db)

A Vénusz-átvonulás

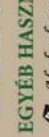


A jellemzővévedést tartalmazó átvonulásjelölők ugyanúgy működnek, mint a kereskedési jelölők.

A dícsősegszimbólumot tartalmazók a kikötőben maradnak.

SZABADSÁGJELŐLŐK (5 db)

A földalatti vasút



A szabadságjelölők ugyanúgy működnek, mint a kereskedési jelölők.

EGYÉB HASZNOSÍTÁSOK

Ahol sohasem nyugszik le a Nap

Fűszerkereskedélem

Globalizáció

Kalóz-levélek

A haiti forradalom



Amikor egy játékos egy hasznosítás mindkét régiójában jelen van, az egyik pajzsát a hasznosításlaplóra helyezheti. Ugyanígy ha egy játékos elveszti a jelenlétét egy hasznosításhoz tartozó régióban, el kell távolítani a pajzsát, és így már nem veheti igénybe a hasznosítást.

Ha egy játékos pajzsával rendelkezik egy hasznosításon, egy akció végrehajtásakor (akár építéssel, akár kék jelölővel) aktiválhatja az adott hasznosítás lehetőségét az akcióhoz tartozó lépések helyett.



Bizonyos hasznosítások lehetőségei felkínálják, hogy meghatározott kereskedési jelölőket kálts el (nem helyettesíthető mással, mint pl. átvonulás- vagy szabadságjelölővel, vagy jelölőket funkcionáló koronákkal).



Bizonyos hasznosítások lehetőségei felkínálják, hogy korongot kapj a tartalékból a kikötőbe. Ha a tartalékból már egy korong sincs, nem szerzethsz újabbat.

FEJESZTETT ÁGYUK (6 db)

Salétromkészletek



Olyan korongként kezelheted, amivel csak támadás akciót tartalmazó épületeket aktiválhatsz.

* Automatikusan a kikötőbe kerülnek a bérzésfázis során (fizetés nélkül). Egyéb módon NEM kerülhetnek le az épületekre.

* Ha az aktívált épület a támadáson kívül más választási lehetőséget is kínál, a támadás helyett választhatod a másik akciót.

KALOZHAJÓ



Eldobhat minden korongot és jelölőt egy nem megerősített városban Észak-Amerikában vagy a Karib-tengeren.

ERŐDÍTMÉNYEK (10 db)

A spanyol kolonizáció



Amikor bárki megtámad egy megerősített várost, a szokásos 1 helyett 2 veszteséget szenved el. A támadás után tegyék vissza a jelölőt a hasznosításlaplóra.

MISSZIÓJELŐLŐK (5 db)

Jeszuita misszionáriusok



Olyan város sohasem támadható meg, ahol missziójelölő van.

BLOKADJELŐLŐK (9 db)

Imperiatizmus



Megakadályozza, hogy a kapcsolatot (és az ott lévő jelölőt) mások elfoglalják, megszerzések, irányítsák vagy bármilyen más módon igénybe vegyék.

RÉSZVÉNYJELŐLŐK (5 db)

A Deltengeri Kötársaság



* Kapsz 1 vagy 2 korongot a tartalékból.

* Azonnal hajts végre 1 kifizetés akciót.

* Az építkezésfázis során 1-gyel nagyobb az építkezési számed.

GÁLYAJELŐLŐK (8 db)



A mamifai gályák

Miután kifizetted a munkásaidat a bérzésfázis során, mindegyik gályádat az általad választott oldalra fordítva aktiválhatod.

ÁTVONULÁSJELŐLŐK (8 db)

A Vénusz-átvonulás

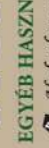


A jellemzővévedést tartalmazó átvonulásjelölők ugyanúgy működnek, mint a kereskedési jelölők.

A dícsősegszimbólumot tartalmazók a kikötőben maradnak.

SZABADSÁGJELŐLŐK (5 db)

A földalatti vasút



A szabadságjelölők ugyanúgy működnek, mint a kereskedési jelölők.

EGYÉB HASZNOSÍTÁSOK

Ahol sohasem nyugszik le a Nap

Fűszerkereskedélem

Globalizáció

Kalóz-levélek

A haiti forradalom