

133.

JEM

Játékos
Emberek
Magazinja

2024. április

A LÉGI TÁRSASÁG

FELEMELŐ LANDOLÁSOK JÁTÉKA



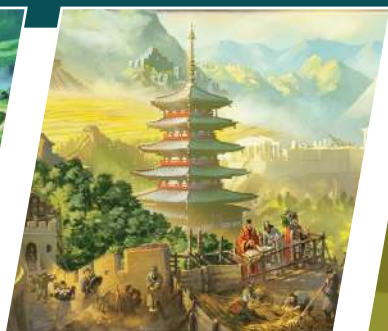
Szupercsapat
dromo



A légi társaság · A Fenevad · Vae Victis - Vivat Victor! · Supera
Dűne: Impérium - Halhatatlanság · Szupercsapat! és kiegészítő · Domipopo
Tick... Tack... Bumm: Family · Kac-kac Kukac · WinPingWin · Ki nevet a végén?



Carcassonne:
A ködbe zárt Carcassonne



A világ csodái



Dereserdő dicsősége



Carmen García Jimenez

SENJUTSU

reflexshop

WWW.REFLEXSHOP.HU

játékoszám: 1-4 fő | játékidő: 80 perc | korosztály: 12+



ÉPÍTS PAKLIT

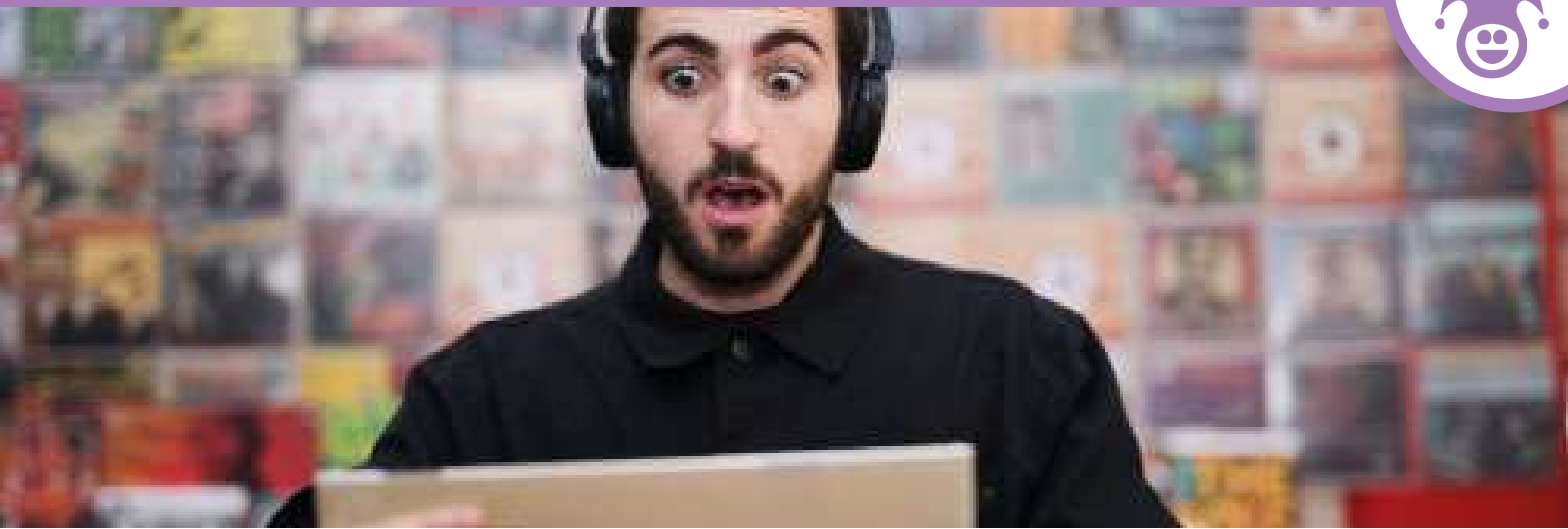


INDULJ HARCBA



ÍRD MEG A LEGENDÁD





Kiadós híreink



Küvételes együttműködésre volt kilátás, a két sztárszerző, *PIERROT* és *HAJNÓCZY SOMA* egy közös boros játékot készült tervezni, de ahogy a közmondás tartja, két dudás nem fér meg egy csárdában (és *LAJOS* még ott se volt), szóval sajnos már az alapvető koncepcióban sem sikerült nekik dűlőre jutni.

A *REFLEXSHOP*nál számos második kiadást megérő játéknál a cím módosítása várható, a teljesség igénye nélkül pár példa: *A NYUGADTI KIRÁLYSÁG ÉPÍTŐMESTEREI*, *HARRY PODTER: A ROXFORDTI CSADTA*, *CSIRKE VS HODTOG*. A kiadó állítólag ki... mondhatatlan dilemmában volt a névváltoztatásokkal.

GYŐRI ZOLI új játéka egy komoly, összetett, heavy euró játék lesz! Na jó, bevalljuk, a többi hírrel ellentétben ez csak egy áprilisi tréfa, tudjuk, hogy ennek még ti sem dőlnétek be, természetesen ismét egy beszélgetős játékot várhatunk hamarosan a Mestertől.

TOP SECRET

A *DELTA VISION*nél hamarosan üreedés lesz. Az árazásért felelős kollégájukat több luxusmárka megkereste, lenyűgözte őket a kiadó árazási gyakorlata. A kiadó nem reagált a pletykákra, a kommunikációért felelős munkatársról csak legendák keringenek a cégnél, vannak akik hisznek benne hogy létezik, mások kinevetik az efféle babonás hiedelmeket.



A *KÉKJÁTÉK* stílust vált. Új játékok címe: *SZEREZD MEG ERDÉLYT!* (A játékban Romániával vagy és el kell hódítani Erdélyt Magyarországtól.)

A *GÉMKLUB*nál úgy hírlik, hogy *HUNI* állása veszélyben forog. A vezetőség állítólag meglegelte, hogy *HUNI* már azt szívárogtatta ki, hogy mi lesz a kiadó 1000. játéka (miközben erről nekik még fogalmuk sincs). Azonban aggodalomra semmi ok, *HUNI* nem marad állás nélkül, állítólag több pletykalap is ajánlott már neki munkát.



S z e n z á c i ó !
*SZÖLLŐSI PETI*ről kiderült, hogy farkasember! Többen is látták, ahogy a *KUTNÁ HORA* ezüst színű alkatrészei megérik a kezét.



Meeplehírek

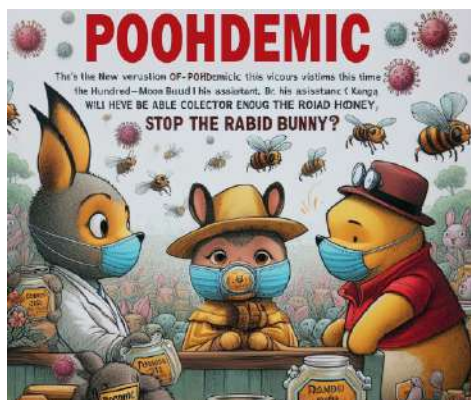
Rövid híreink következnek.

Alexander Pfister következő játéka a szocialista tervgazdaságot célozza meg, visszarepít minket a kolhozok, a TSZ-ek idejébe. A munkásoktól lehelyező új gazdasági játék várja tesztelőit, jelszó: workerpfist!!!

Antoine Bauza ezúttal egy kényes témát feszeget, a Menobauza egyelőre még csak előzetesen, KMS-en érhető el.

A poliominó játékok atyja és a területfoglalós játékok királya shakespeari témát találtak, a tetrisz világát Hamlet legendájával vegyítik és "Rosenberg és Langstern halott" néven terveznek új társast.

Marie Cardouat-t meggyanúsították, hogy igazából ő volt az első mesterséges intelligencia, aki képeket manipulált.



A Pandemic új verziója, a Poohdemic ezúttal a Százholdas pagonyban szedi áldozatait: dr. Bubó, akarom mondani Bagoly és asszisztense, Kanga vajon képesek lesznek-e elég mézet begyűjteni, hogy megfékezzék a veszett Nyuszit?

A Fryxelius Marsjáró értelmes élőlényeket fedezett fel a Marson, de épp egy fura társással játszottak, valami Föld marsraformálására sikerült lefordítania a szakértőknek a játék nevét, és inkább eltitkolták a szenzációs hírt.

Reiner Knizia visszavonul, azt mondja, nem bírja a tempót a magyar társas-szerzők iramával.

Vlaada Chvátil és Vladimír Suchý egy új ivós játékot hirdetett: aki helyesen ki tudja mondani a nevüket, azt meghívják egy felesre. Ignacy Trzewiczek „lájkolta” az ötletet.

Új, vírusos verziót adnak ki a Dominionhoz, Vakcinarino alcímmel.



H. P. Baxxter legutóbbi interjújában megszégyesítette, hogy jó barátjával, Phil Walker-Harder-Scooter tervezővel egy új, licitációs játékon, a How much is the fish-en dolgoznak.

Hollywood és Rüdiger Dorn hosszútávú szerződést kötött, és a szerző kedvenc trash horror filmjét ültetik át a szerző életművét megünnepelve: mindenki készüljön, újabb világkatasztrófával kell szembenéznie az emberiségnek, érkezik a Dornado.

Richard Garfield új játéka formabontó lesz: hétfogyűlölő, narancssárga macskák próbálnak meghódítani egy tál lasagne-t.



Stefan Feld nem bír leállni a játéka újradadásával, ezúttal a The Castle of Buda címen várható tőle egy korábbi sikerjátéka.

A Hasbro a nagy sikerű Twister játékát ezúttal új köntösbe bújtatja és elkalauzolja a kíváncsi érdeklődőket egy 19. századi londoni árvaházba. A játéknak még csak munkacíme van: Oliver Twister.



Az olasz társasos „céh” pályát módosít és ügyvédi irodát alapítanak Amerikában, Luciani és Tascini és Sabia és Gigli és Mangone és Pavarotti és a fia néven.

Alan R. Moon megesküdtött, hogy V, mint vérbosszút hajt végre mindenki ellen, aki valaha is megkérdezte, hogy mi a kedvenc képregénye.

Attila

Kedves Játékosok!

Érdekes a mostani lapszámunk megjelenési dátuma, hiszen nemcsak a húsvéti ünnepek napjait éljük, de április 1. is itt van, az pedig, ugyebár, egész másról híres. A komolyság és a komolytalanság így e napban összeér, és lapunk is valahogy ezt akarja megragadni a kiválasztott játékokkal és cikkekkel, reméljük, szórakoztatóan.

A komolyság, az emelkedettség, a felemelkedés sok cikket jellemez, hol spirituálisan, hol ténylegesen. A spirituális utat az előző számunk borítós cikkének szerzőjével, *CARMEN GARCÍA JIMÉNEZ* készített interjú képviseli, a tényleges emelkedést inkább a többi ismertető. Profán a hasonlat, de borítós cikkünk (*A LÉGI TÁRSASÁG*), ami a repülésről szól, ennek legjobb példája. Aztán itt van az a mondas, hogy a fák nem nőnek az égig – de mi van, ha mégis? Próbáljuk ki egy új magyar fejlesztésű jenga-rokon játékban (*SUPERA*)! Az épületek sem érnek az égig, ezt tudjuk Bábel tornya óta, de ennek ellenére megpróbálják, mind a világ építészeti csodái (*A VILÁG CSODÁI*), mind egy-két ódon kastély (*CARCASSONNE: A KÖDBE ZÁRT CARCASSONNE*). Egy birodalom is – képletesen szólva – felemelkedhet, ahogy azt mostanában a moziban is láthatjuk (*DÚNE: IMPÉRIUM – HALHATATLANSÁG*), de vigyázat: a fent lévőknek néha az a sorsuk, hogy elbukjanak, legyenek azok uralkodók (*DERESERDŐ DICÓSÉGE*) vagy

mitikus lények (*A FENEVAD*), vagy egy bármennyire is szuper csapat (*SZUPERCSAPAT!* és *SZUPERCSAPAT! – STRANDKUPA*). Ez utóbbi játékokhoz most promókat is találtak a lapban (*SZERENCSEÉRMÉK* és *TÉLI PÁLYA* modulok).

Ha megint nagyon komolyak lennénk, szóljatok ránk, de ezt mi is észleltük, így bekerültek a magazinba olyan játékok is, amelyekben családi körben robban a bomba (*TICK... TACK... BUMM: FAMILY*) vagy éppen kucacokat kell grillezni (*KAC-KAC KUKAC*). Viszont vigyázat, nem mind valódi, ami *JEM* cikk! Április 1. szelleme lengi be a magazint ilyenkor, szóval ne vegyetek mindent komolyan, akár egy magyar történelmi játék (*VAE VICTIS – VIVAT VICTOR!*) bemutatásáról vagy egy létező, de igencsak 18+-os játék (*DOMIPOPO*) ismertetéséről van szó. És akkor még nem is említettük azokat a játékokat és elemzéseket, amelyek hihetősége erősen kétséges. Ha ez még nem elég, vessetek egy pillantást a társasos világ híreire, amikkel szeretnénk, hogy minden olvasónk naprakész legyen. De komolyan!

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:

Gál József, Krantz Domokos, Majoros Ágnes, Molnár Levente és Szabó Máté

Korrektorok:

Andrics Mariann, Kiss Csaba, Kóczán Attila és Krantz Domokos

Jelen számunk cikkeit írták:

Bak Richárd (Ricsi), Belevári Eszter (Besty), Bozsik Márton (bzkmc), Eperjesi Gergely (Gergely), Juhász Péter (Shepard), Kiss Csaba (drkiss), Kiss Zsófia (Mona), Kóczán Attila (Attila), Krantz Domokos (Domi), Nemes Mónika (nemes), Rigler László (Főnix) és Szabó Máté (Dundee)

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 kiadók tulajdonában vannak, vagy a [www.boardgamegeek.com](#)-ról származnak.

Elérhetőség:

jemmagazin@gmail.com

A kiadó neve: Társas Központ Egyesület

Székhelye: 1162 Budapest, Attila u. 133.

A kiadásért felelős személy neve: Hegedűs Csaba

A szerkesztésért felelős személy neve: Hegedűs Csaba

ISSN 2786-1546

Klubok! Kiadók! Figyelem!

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

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

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

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



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



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



Gyerekjátékok – Társasjátékok az óvodásoknak és kisiskolásoknak.



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



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



Fejlesztőjátékok – Kisgyerekek, óvodások és kisiskolások számára kitalált játékok gondolkodásuk, érzékeik és készségeik játékos fejlesztésére.



VIRÁG
BENEDEK
-HÁZ-



TÁRSAS
KÖZPONT
EGYESÜLET



A-GAMES

Kis kiadók társasjáték fesztiválja



Helyszín: Virág Benedek Ház

Cím: 1013 Budapest, Döbrentei utca 9.

Dátum: 2024.04.20. szombat

Időpont: 9:00 – 20:00

Az eseményről bővebb információt a
Facebookon találsz!

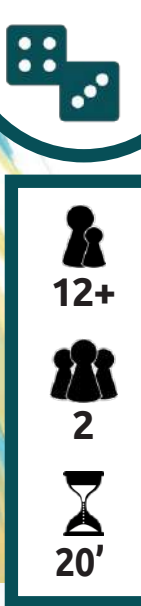


BRIGHT LANCE



Tartalomjegyzék

- 
- 8** A LÉGI TÁRSASÁG
- 11** A FENEVAD
- 15** A VILÁG CSODÁI
- 20** VAE VICTIS - VIVAT VICTOR!
- 22** SUPERA
- 24** DERESERDŐ DICSŐSÉGE
- 27** DŰNE: IMPÉRIUM - HALHATATLANSÁG
- 29** SZUPERCSAPAT! ÉS SZUPERCSAPAT!-STRANDKUPA
- 35** CARCASSONNE: A KÖDBE ZÁRT CARCASSONNE
- 39** DOMIPOPO
- 41** TICK... TACK... BUMM: FAMILY
- 44** KAC-KAC KUKAC
- 46** WINPINGWIN
- 58** KI NEVET A VÉGÉN?
- 50** CARMEN GARCÍA JIMENEZ



A légi társaság

Mayday! Mayday! - hangzik a pilótafülkéből a kétségbeesett segélykérés. Villognak a ledfalon a kapcsolók, a kerozin szivárog, közben próbáljátok egyenesben tartani a gépet, mert légörvénybe kerülnétek... Ilyen és ehhez hasonló kiélezett helyzetekbe kerülhettek A LÉGI TÁRSASÁG társasjátékban. Izgalmasnak hangzik, ugye? Valóban az, de nézzük meg a játékot közelebbről!

Játékelemek

A játékos tábla egyben a repülőgép pilótafülkéje is, és a játék során kockákat fogunk helyezni a gép különböző részeire, úgy mint fordulásjelző, hajtóművek stb. A tábla jobb felső részén található a **magasságsáv**, ami egyben a fordulójelző is, mert minden fordulóval egyre lejjebb ereszkedünk, így ezt a sávot is mindig lejjebb húzzuk eggyel. 6000 méter magasságból indulunk, a cél: a biztonságos landolás. 2000 méternél van egy újradobás jelző, így amikor elérjük ezt a magasságot, megkapjuk ezt a tokent. A bal felső részen található a **megközelítéssáv**, ahol repülők találhatók. Amikor a hajtóművekkel haladunk egyet vagy kettőt ezen a sávon, akkor lejjebb kell húzni ezt is. A megközelítéssáv mellett található még egy újradobás jelző, amit már a játék elejétől felhasználhatunk. A pilótafülke közepén található a vezérlőpult, benne a fordulásjelző koronggal, alatta pedig az aerodinamika jelzők helyezkednek el, amik segítségével tudjuk majd beállítani az adott fordulósi irányt. Az aerodinamika jelzők alatt vannak a fékek, a tábla két szélén vannak a fékszárnyak.

Minden kulcsfontosságú műszernél vannak kockahelyek, amiknél meg van adva, hogy vagy csak a pilóta, vagy csak a másodpilóta tehet oda kockát. Ez alól kivétel a pilótafülke alsó része, ahová mindketten tehetnek kockákat. Ami még mindenképp említésre méltó, hogy a szabálykönyv mellé, ami találóan



a Leszállási eljárás nevet viseli, kapunk egy Repülési naplót is, ami lényegében egy kampányfüzet, több nehézségű szintű pályával és egyre bővülő játékelemekkel.

Lobog a szélben a szélzsák

A LÉGI TÁRSASÁG egy két személyes, kooperatív játék, ami már azért is üdvöztető, mert a piacon kevés van belőle, pedig lenne rá kereslet. Ahogy a címe is sejteti, az egyik játékos a pilóta, a másik pedig a másodpilóta, akik küzdenek az elemekkel, mint az időjárás, a jeges kifutó vagy éppen az igencsak fogyatkozó kerozin készlet, próbálnak biztonságosan földet érni.

Villognak egyre a lámpák

A játék három fázisból áll

1. Stratégiai megbeszélés és kockadobás

Ahogy fent említettem, ez egy kooperatív játék, de most jön a csavar, mert a kockadobásaink értékét nem oszthatjuk meg a másikkal, így a stratégiai megbeszélés is a kockadobás előtt fog zajlani. Például azt nem mondhatjuk, hogy ide majd 6-os kockát tegyél, de azt megbeszélhetjük, hogyan próbáljunk meg haladni.

2. Kockalehelyezés

Ez a játék lelke, mert ezzel hajthatunk végre akciókat. Több akcióhely is van, ezekből kettő kötelező: a fordulásjelző és a hajtóművek, ahová minden fordulóban kell tenünk kockákat.

- » Fordulásjelző: Amint lekerült erre a helyre a két dobókocka, a fordulásjelzőt a magasabb értékű dobókocka irányába kell fordítani, annyi értékkel, amennyi a két kocka különbsége. Ha a kapott érték az x-re kerül, a repülő megpördül és lezuhan, így elvesztettük a játékot.
- » Hajtóművek: Ennél az akcióhelynél a sebességet irányíthatjuk, mert a két kocka összértékétől függően haladunk a megközelítéssávon.
- » Rádió: Itt távolíthatunk el a megközelítéssávról repülőket, mert ha van a sávon még el nem távolított repülő, azzal összeütközhetünk és elveszíthetjük a játékot. A kocka értéke adja meg, hogy melyik mezőről vehetünk le repülőt.
- » Futómű és fékszárnyak: A futóműveket csak a pilóta kezelheti, a fékszárnyakat pedig csak a másodpilóta. A kinyitásával növelhetjük a megállási értéket, úgy, hogy az aerodinamika-jelölőket arrébb mozgassuk a sávon.

» Fékek: Ezt az akcióhelyet csak a pilóta használhatja, ezzel tudjuk növelni a fékezés értékét, mivel a játék végén a sikeres landoláshoz a hajtóműveken lévő két kocka összértéke adja meg a megállást, és ha ez az érték nagyobb, mint a fékek beállított értéke, akkor túlcsúszunk a kifutón és elveszítettük a játékot.

» Összpontosítás: Itt tudunk kockamódosítás jelzőket szerezni, amik igen hasznosak a játék során.

3. Forduló vége

Csökkenteni kell a magasságot, és ekkor vesszük vissza a dobókockáinkat is.



Repülni hív a magas ég

A fent leírtakból kiderül, hogy hányféleképp lehet elveszíteni a játékot, de hogy lehet nyerni? Természetesen úgy, ha sikeresen landoltunk. Ehhez az alábbi követelményeknek kell teljesülnie:

- » A megközelítéssávról leszedtük az összes repülőt.
- » Minden fékszárnyat és futóművet bekapcsoltunk.
- » A fordulásjelző pontosan vízszintes állásban van.
- » A hajtóműkockák lehelyezése után a sebesség alacsonyabb, mint a fék értéke, tehát meg tudunk állni.



Vélemény

A **LÉGI TÁRSASÁG** nálam jött, látott, győzött, és a kétszemélyes játékok közül letaszította a kedvencemet, a **MR. JACKET** a trónjáról.

De hogy miért is tetszik ennyire? A játék nagyon rövid időn belül igen erős függőséget okoz, és olyan adrenalin löketet ad, amit eddig egy játéknál sem éreztem. Ott van az állandó feszültség és hogy a játékosársunk mit fog reagálni 1-1 kockalehelyezésünkre. Például sosem felejttem el, hogy volt egy olyan játszmány, amikor az utolsó forduló utolsó kockája döntötte el, hogy le tudunk-e szállni. (Emiatt van bennem egy kis **MIND**-os érzés is, hisz ott is rá kell érezni a másikra.) Mindezt kb. 30 percben, így nagyon sok játszma le tud zajlani egymás után rövid idő alatt. Mindemellett el kell mondanom, hogy **A LÉGI TÁRSASÁG** nem könnyű, ellenben nehéz. A kockadobások révén van benne szerencsefaktor, de a kockamódosítókkal és újradozás jelölőkkel némiképp lehet ezen segíteni. (A 20+ játszma alatt, amit beletettünk a játékba, összesen egyszer vesztettünk a szerencsétlen dobásaink miatt.)

Az újrajátszhatóságra sem lehet panaszunk, mert a Repülési naplóban három nehézségi szinten, több pályán is kipróbálhatjuk magunkat, de emellett hab a tortán, hogy a **REFLEXSHOP** jóvoltából a Liszt Ferenc Repülőtér promó mellé lefordították a kiadó honlapján lévő további pályákat is, így még több helyzetben is kipróbálhatjuk magunkat.



Plusz pont, hogy a játék rendkívül tematikus, és tényleg egy repülő pilótafülkéjében érezhetjük magunkat, és mivel titkosak egymás előtt a kockák értékei, így a különböző kockakerakásoknál egymásra kell reagálnotok, pont úgy, mint a pilótafülkében a pilóta és másodpilóta, akik csak egymásra számíthatnak szorult helyzetben.

Összességében nekem nagyon bejött **A LÉGI TÁRSASÁG** és jó szívvel ajánlom kipróbálásra!

TIPP: A játékszabály hátoldalán lévő **Stratégiai tanácsokat** mindenképpen nézzétek át!

Besty

EGYÜTTMŰKÖDÉS
Fordulónként egyszer valamelyikőtök bármikor egy saját dobókockát helyezhet le erre a különleges képességre. A másik játékosnak ekkor szintén egy dobókockát KELL helyezni erre a képességre (ha van még elérhető nála).
Cseréljétek meg a 2 dobókocka értékét, majd vegyétek azokat vissza.

ÖSSZEHANGOLÁS
Ha legalább egy dobókockát lehelyeztetek a futóműre, illetve a fékszárnyra, a másodpilóta azonnal dobjon a forgalomkockával. Ezután helyezze a vezérfülpult bármelyik üres mezőjére szintől függetlenül, majd hajtásotok végre ugyanúgy, mintha hagyományos dobókocka lenne.

Tervező:
Luc Rémond

Megjelenés:
2023

Kiadó:
Scorpion Masqué, Reflexshop

Kategória:
kockalehelyező, kooperatív

12+ **2** **20'**

REFLEXSHOP

A légi társaság

boardgame Geek

kiadói oldal



14+



2-4



60-120'

A fenevad

„Légy üdvözölve az északi területeken... egy olyan helyen, ahol a természet még mindig felfedezetlen, misztikus és veszélyes. Amikor az emberek megérkeztek ide, azt hitték, hogy egy érintetlen paradicsomot találtak, tele sűrű erdővel, halakban bővelkedő tavakkal és hegyekből fakadó, hideg ivóvízzel. Ám ahogyan a települések terjeszkedtek, az erdő pedig megrikkult, maga a természet vágott vissza. Hatalmas, fenevadakként emlegetett lények jelentek meg, és agyaraikkal, karmaikkal és misztikus erejükkel elképesztő fenyegetést jelentettek az emberekre. A településeik védelmére az emberek különleges vadászokat toboroztak, akiknek az a feladatuk, hogy felkutassák és megöljék a fenevadakat, mielőtt még többen elpusztulnának általuk.”

A *FENEVAD* játék érdekes mechanikát használ: egy játékos a fenevad bőrébe bújik, a többiek pedig együtt vannak ellene. Ezen játékok táborára nem olyan népes, mint a kompetitív vagy a kooperatív játékoké, pedig nem kevésbé érdekesek. Sőt, én kifejezetten szeretem ezeket a játékokat, más élményt nyújtanak és sokszor izgalmasabbak számomra, mint a kooperatív játékok. Az viszont tény, hogy nehéz őket jól kiegyensúlyozni, nehéz olyan erőssé tenni az egyedülálló szereplőt, hogy eséllyel vehesse fel a harcot a vele szemben álló többséggel, de még ne legyen túl erős. Mindenesetre érdemes a legtapasztaltabb játékosnak választani először az egyedülálló ellenség szerepét, és nem csak a *FENEVAD* játékban, ha izgalmas, kiegyenlített játékmenetet szeretnénk.

„A legjobb vadász ösztöne is tévedhet.” – Márai Sándor

A játék igen erős tematikailag, ami a külsejében is megjelenik. Mind a doboz, mind az alkatrészek hozzák a misztikus, északi hangulatot, a kártyák a karakterek egyediségét. A térkép mindkét oldala látványos, szépen rajzolt, a fa telepes-, farmer- és állatjelölők pedig kifejezetten tetszetősek. Kicsit pepceselős ugyan velük az előkészület, de a látványra nem lehet panaszunk. A játékhoz a 4 forgatókönyv (a szabály szerződésnek nevezi őket) közül egyet kell választanunk, ami majd sok mindent meghatároz, többek között a győzelmi feltételeket, az éjszakai jutalmakat, de az előkészületbe is beleszól. Cserébe nagy változatosságot és újrajátszhatóságot biztosít.



A fenevad és a vadászok is külön karakterrel játszanak, ehhez egyedi képességekártyákat kapnak. A fenevad kap még egy készletet a bestiális ösztön kártyákból, a vadászok pedig a tárgylapokból. Az akciókártya pakli közös, a vadászok a felső hatást, a fenevad az alsó hatást érvényesíti. Ez különösen izgalmas, ugyanis ezekhez a lapokhoz közös draft útján jutunk, tehát nemcsak azt kell figyelniünk, nekünk mi lenne a legjobb képesség, hanem azt is, mit ne adjunk tovább az ellenfélnek.

„Akkor még éltek vadászok, igazi vadászok... talán ma is élnek, nem tudom.” – Márai Sándor

A játékmenet valójában nem bonyolult, a játékot megnyerni azonban egyik félnek sem könnyű, sőt a fenevadnak talán nehezebb is. Először mindig a fenevad jön, majd utána sorban a vadászok. A motor tulajdonképpen a kártyák kijátszása. Maximum kettőt játszhatunk ki a kezünkben lévő képesség- és akciókártyákból, és a fenevad a bestiális ösztön kártyákból, a vadászok a tárgylapokból. Az egyiknek kéknek, a másiknak pirosnak kell lennie. Igazából minden akciót a kártyák engedélyeznek számunkra. Ilyen akciók lehetnek:



- » **Támadás:** vadász támadhat a felfedett fenevadra, megidézetre, a fenevad pedig vadászra, emberre, állatra és őrtoronyra is. Amennyiben eddig rejtve volt, a támadással mindig lelepleződik. Nagyon kockázatos tehát számára az ölés, azonban létfontosságú, ezért ügyesnek és gyorsnak kell lennie. Minden támadással egy sebzést okoz, a legtöbb prédának azonban több sebesülés kell a halálhoz.



- » **Mozgás:** mindkét félnek, azonban míg a vadászok nyíltan lépnek, addig a szörny titokban, lefordított iránykártyákkal halad a saját kis rejtett térképén, és mindig csak az utolsó felfedett tartózkodási helye ismert.
- » **Keresés:** a vadászok a saját helyszínükön kereshetnek, és ha a fenevad is ott tartózkodik, fel kell fednie magát.

„Mindig ez a legfontosabb, a zsákmánynál és az eredménynél is fontosabb: megtudni, mit gondol rólunk az áldozat, vagy az, akit áldozatnak kiszemeltünk.” – Márai Sándor

A vadászok nyíltan megbeszélhetnek mindent. A kutatásukat nyomok segítik, ugyanis amikor olyan helyet keresnek fel, ahol a fenevad tartózkodott/tartózkodik, vagy a szörny áthaladott ott, ahol farmer vagy telepés áll, nyomjelölőt helyez fel arra a helyszínre. A nyomok és a fenevad útvonala csak leleplezőskor törliődnek, ilyenkor újra „tisztalappal” kezd. A vadászokat segíthetik még csapdakártyák,



örtornyok, a fenevadat pedig a megidézettek. Megidézés akciót tartalmazó lap kijátszásával a szörnyeteg támogatót helyezhet a térképre, vagy az összes már felhelyezett megidézettel akciót hajthat végre (egyedi képesség, támadás vagy mozgás). Ez nagyon nagy segítség, azonban kockázatos is, ugyanis a segítők a fenevadtól maximum két lépésre jelenhetnek meg, ezáltal utalnak a közelségére. A gyilkolás viszont fontos, a fenevad haragot kaphat, ha ő viszi be a végső csapást egy áldozat halálakor. A halott vadászok nem esnek ki a játékból, csak tulajdonképpen lenullázódnak, kártyák, fejlesztések, harag és jutalmak nélkül, éjszaka térnek vissza a játékba. A harag erőforrásként funkcionál, amellyel a játékosok fejleszthetik karakterüket vagy szükségük lesz rá bizonyos kártyák kijátszásához. A vadászok a szerződés jutalmaként vagy kártyák segítségével juthatnak haragjelölőhöz.



passzolhat is. A passzolás ebben a játékban azért érdekes, mert a passzoló később visszajöhet, ezáltal ez tulajdonképpen egy taktikai elem is, ha nem akarunk túl hamar elpuffogatni egy akciót. Ha nem játsszik ki kártyát és nem is passzol, a játékos eldobhat a kezéből egy lapot egy lépésért. Bizonyos kártyákat csak megfelelő élőhelytípuson tudunk kijátszani, esetleg harag befizetésével. Ha egy körön belül mindenki passzol, a nappal véget ér.

- » **Éjszaka:** ekkor kapjuk meg a jutalmakat, amennyiben a szerződés feltételeit teljesítettük, valamint harag befizetésével fejleszthetjük karakterünket, akár többször is. Megmaradt akciókártyáinkat el kell dobunk, majd frissítjük a bestiális ösztönök és tárgyak kínálatát. A sebesült állatok, emberek, sérült örtornyok meggyógyulnak, a megölt vadász pedig visszatér, ahogy korábban már utaltam rá.



„Nem igaz, hogy a vadász a zsákmányért öl. ... Mindig szertartás volt a vadászat körül, törzsi és vallásos szertartás.” – Márai Sándor

A játék több fordulón keresztül tart, a fordulók számát a játékban lévő szerződés határozza meg. Minden forduló azonos fázisokból áll:

- » **Hajnal:** a játékosok drafttal jutnak új akciókártyákhoz, illetve visszakapják az előző fordulóban kijátszott képességkártyáikat. A kijátszott bestiális ösztön és tárgylapok a dobópakliba kerülnek, nem vehetjük vissza őket automatikusan.
- » **Nappal:** valójában a játék akciófázisa. Ahogy korábban is írtam, a játékos kijátszhat maximum két kártyát. Ha nem tud vagy nem szeretne, és nincs más játékos, akinek nála kevesebb akciókártyája van,

A játék annyi napig tart, ameddig a szerződés előírja, kivéve, ha valamelyik fél nem teljesíti előbb a feltételeket. Általában ez a fenevadat sűrgeti, neki kell a feltételeket teljesíteni, a vadászoknak elég védekezni és megvédeni azt, vagy azokat, akik a szörny célpontjai. Ha túlélnek a forgatókönyv szerint szükséges éjszakákat, megnyerik a játékot. Persze akkor is, ha megölik a fenevadat előbb, de az nem feltétlen könnyű.

„A jó vadász mindig a törzs elsője volt, tehát kissé pap is.” – Márai Sándor

Előrebocsájtom, hogy elfogult vagyok, mert nagyon szeretem a rejtett mozgásos, vagy semi-cooperative játékokat, így *A FENEVADRA* is rögtön „ráugrottam”, és nagyon élveztem is a játékot. Nem tudtam minden szerepkört és minden forgatókönyvet kipróbálni, így csak egy általános véleményt formálnék. Szerintem a műfajában ez a játék a jobbak közül való, tematikus, izgalmas, nem nyúlik túl

hosszúra, látványos és élvezetes. Vannak hibái, van ahol kicsit döccen, például, hogy kötött a vadászok sorrendje, vagy kevés a lapok mennyisége, ezáltal korlátozottak az akciólehetőségek. A passzolással lehet ügyesen taktikázni, de van, hogy ez sem elég az optimalizáláshoz. Nem könnyű egyik csapatnak sem, sokszor éreztük, hogy meg van kötve a kezünk, de volt, amikor meg olajozottan ment minden. Ez is, mint a legtöbb ilyen játék leginkább a csapattól függ. Tapasztalt játékosokkal jó, vagy egyenlően tapasztalt játékosokkal. Kezdként semmiképp nem ajánlanám, hogy ezzel kezdjétek, főleg amiatt, mert a szabálykönyv felépítése logikátlan és nehezen követhető. Ha már van gyakorlatotok ilyen játékokban, vagy szeretitek ezt a mechanikát, akkor viszont érdemes vele egy próbát tenni, mert különleges élményt ígér. A fenevadnak van a legnehezebb dolga, és néha bizony nem is éreztük teljesen kiegyensúlyozottnak, ezért a szörny szerepére mindenképp a legügyesebb játékost válasszátok. Több esélyt adjatok a játéknak, nem adja könnyen magát. Ám ha legyőztétek – mármint nem a fenevadat, hanem a kezdeti nehézségeket – akkor hangulatos, érdekes és izgalmas játékban lehet részetek, amely előttek bontakozik ki.

nemes



R

REFLEXSHOP

A fenevad

Tervező: Aron Midhall,
Elon Midhall, Assar Pettersson

Megjelenés:
2022

Kiadó:
Studio Midhall, Reflexshop

Kategória:
félkooperatív, rejtett mozgásos, akciódraftolás

14+ **2-4** **60-120'**



12+



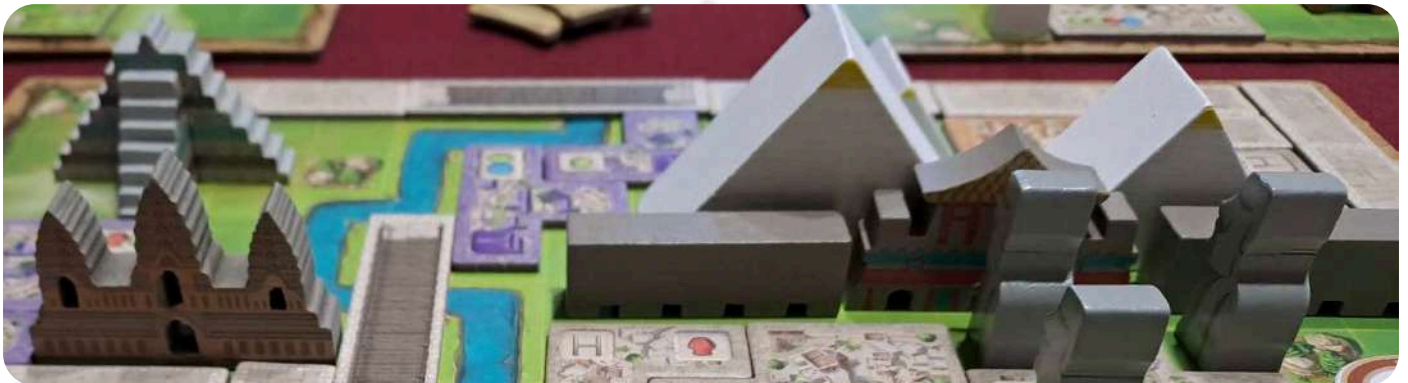
1-5



50-70'

A világ csodái

Hatalmas ókori civilizációk képe lebeg a szemünk előtt, ahogy ezt a játékot játszuk, hiszen a hozzájuk tartozó műemlékeket próbáljuk megépíteni, ám senki ne gondolja, hogy emiatt ez egy civilizációépítő játék lenne. Ahogy Shepard kolléga kielemezte a [MOSAIC](#)-ról szóló cikkében, és ahogy Főnix kolléga is rákontrázott, nem minden darab számít civilizációépítőnek, csak mert van benne egy zikkurat. Ebben is van, ez a játék mégsem tör olyan babérokra, ellenben jó eséllyel az idei év egyik családi sikerjátékát tartjuk a kezünkben, amely méltán pályázhat a gateway játék címre is, mind szabályai egyszerűségével, mind játékidéjével. A kinézete pedig pazar, a kis festett fa játékelemek miatt a játék végén az asztalkép olyan, mint egy kis terepasztal, no persze nem autentikus, hiszen hogyan is lehetne szomszédos egymással a Colosseum, a trójai faló és Chichén Itzá? Nos, itt még ez is lehetséges.



Hány csoda van a világon?

Ne menjünk bele nagyon komolyan, de ugye megtanultuk az iskolában, hogy az ókorban 7 nagy csodát tartottak számon, és innen ered az a – néha komoly, néha szarkasztikus – megjegyzés, hogy valami “a világ nyolcadik csodája”. A játékipar is felismerte az ebben rejlő potenciált, így talán az a játék, ami mindenkinek az eszébe ötlik azonnal és reflexszerűen, az a [7 CSODA](#). Erről és ennek klónjairól és kiegészítőiről annyit írtunk, hogy nem is győznénk bemásolni ide a linkeket.

Mostani játékunkban azonban a csodák számosabbak, így belekerült pár egzotikus helyszín is, no meg olyasmik, ami talán sosem létezett, mégis elfogadjuk a létezését. Már maga a dobozbontás és az alkatrészek számbavétele is egy élmény, ugyanis annyira szépen és igényesen lettek megvalósítva az egyes világcsodák fa figurái, hogy az ember komolyan elgondolkozik azon, mennyi élőmunkát

fektettek ezeknek a kis alkatrészeknek az elkészítésébe. És csak remélni tudjuk, hogy nem délkelet-ázsiai gyerekmunka outputját tartjuk kezeinkben.

Természetesen nem méretarányosak egymáshoz képest a figurák, de ez ne zavarjon senkit. Ami számomra nem érthető, hogy a piramisok miért nem gúla alakúak lettek, de ennek bizonyára vagy faipari oka van, vagy a másik, amire gondolni tudok, hogy az elfoglalt mezők számával lehet kapcsolatos, azaz nem akartak egy 1x1-es, egy 2x2-es vagy egy 3x3-as területigényű alkatrészt a dobozba rakni.

Előkészületek

A setup se nem bonyolult, se nem túl egyszerű. Az elérhető épületlapkák kínálatát feltöltjük. Szerencsére az erre szolgáló tábla jelzi, hogy mely alakú alkatrészeket

hová kell tenni; 4 és 5 játékos esetén bővítőablak állnak rendelkezésre a további épületlapkák elhelyezésére.

Az azonos fajta épületlapkák egy-egy lefordított kupacban vannak ezen a táblán, és úgy jön létre a megvásárolható elemek piaca, hogy a legfelsőt mindig felfordítjuk a tábla mellé. Fordulón belül az elfogyó lapkák helyére nem húzunk újat, ez majd csak mindig az új fordulóban töltődik. A műemlék kártyákból 3-at teszünk ki mindig és természetesen mellé is teszünk a saját fa figuráját. Mindenki 1 darab hosszú útlapkával kezd, amit majd az első körben megvásárolt út- vagy épületlapka lehelyezésekor kell rögtön letennie.



Felkerül véletlenszerűen a játékosok saját színű jelölője a sorrendsávrá. Minden játékos kap egy saját térképtáblát, amelynek egyik oldalán egy folyó, a másikon egy tó látható. Természetesen ki kell választani, melyik oldalon játszunk, de minden játékosnak ugyanazt az oldalt kell használnia. Mindenki kap egy saját kis táblát, amin vezeti az erőforrásait, így az arany, a népesség és a 3 nyersanyag szintjét. Ezek mindegyike nulláról indul a játék elején.

A játékmene

Hatféle akció van, ebből a játékos a körében egyet hajt végre.

- » Vásárolhatunk hosszú útlapkát.
- » Megvásárolhatjuk a rövid útlapkák készletét, ami 2 rövidből és egy 1 mezőnyi lapocskából áll.
- » Vethetünk különböző árú épületlapkákat és ezeket le is kell helyoznünk azonnal.
- » Vethetünk tornyot.
- » Vásárolhatunk kezdőjátékos vagy 2. játékos jelölőt, illetve
- » Megvásárolhatunk egy műemléket.

Szabad akcióként a játékos felvehet hitelt. Ezt ugyancsak szabad akcióként a játék során bármikor visszafizetheti, de sajnos csak egy hitele lehet mindig, ez 2 aranyat ad, a visszafizetéshez azonban 3 aranyat kell az államkincstárba visszacsengetni. A játékosok egymást nem aszerint követik, hogy hogyan ülnek az asztal körül, hanem külön sorrendjelző sáv van, amelynek az állapota minden forduló végén változhat, ugyanis mindig az lesz az első, aki megvette a kezdőjátékos jelölőt, de ha nincs ilyen, akkor az, akinek a legkisebb a népessége.

Mivel a 6 választható akció közül 5 valamilyen érdemi játékelem megvásárlásához kapcsolódik, az igazán fontos szabály inkább az, hogy hogyan lehet ezeket a táblánkra lehelyezni és betölteni az üresen lévő helyeket.

Útlapkát útlapkával szomszédosan vagy a térképtábla alsó szélével szomszédosan rakhatunk le, vagy torony mellé. Tornyot bármilyen lent lévő elem mellé rakhatunk. Épületlapkát pedig vagy út mellé, vagy megegyező színű épületlapka mellé tehetünk le. Mivel a műemlékeket ábrázoló kis fa alkatrészek lehelyezésénél szintén ilyen





szomszédossági szabályok érvényesülnek, és mivel szinte minden műemlék lerakásához szükség van arra, hogy legalább egy úttal legyen szomszédos, így érezhető, hogy az utak elhelyezése kulcsfontosságú a játékban. Itt jön képbe a torony, amely alkalmas arra, hogy megoldja az olyan helyzeteket, amikor nem tudunk egy utat egy meglévő úthoz oldalszomszédosan illeszteni. Ekkor lehetőségünk van arra, hogy egy lent lévő épületlapka vagy műemlék mellé egy tornyot húzzunk fel, ahonnan viszont már egy új útlapka nyugodtan indítható.

Az épületlapkák megvásárlásakor az azokon feltüntetett ikonok szerint toljuk a jelölőinket a nyersanyag sávokon, és amikor azok a jelölők elérik a népességet jelző szimbólumot, akkor a népességjelölőt is toljuk azzal együtt. Érdekes a pénz nyilvántartása, mert bár költjük a pénzt, de nem visszafelé mozgunk egy sávon, hanem előrefelé. Speciálisan van meghatározva az egyes alkatrészek ára, mert amíg az útnak, toronynak és épületlapkának fix díja van, addig a műemlékkártya és a hozzá tartozó figura megvásárlása annyiba kerül, amennyi pénzünk az adott döntés meghozatalakor még maradt. Ez érdekes dilemmákat okoz, hiszen ha nagyon szeretnénk megvenni valamit és az adott fordulóban ez még csak az első körünk, akkor elképzelhető, hogy az összes pénzünket, mind a 7 aranyat erre költjük – csak akkor utána nem lesz más akciónk. És arra is nagyon vigyázni kell, hogy ha minden másra elköltöttük a pénzünket, akkor már nem fogunk tudni az adott fordulóban műemléket venni. Viszont ha ügyesen taktikázunk, éppen annyi pénzt költünk, hogy egy aranyunk marad, és akkor a műemlék egy aranyért a miénk lehet. A lényeg, hogy amikor a játékos az összes pénzét elköltötte, számára a forduló véget ér, a többiek viszont persze addig játszanak, amíg nekik is ki nem fogy a saját kincstáruk, azaz el nem költik a rendelkezésre álló 7, vagy hitelfelvétellel maximum 9 aranyat.

A pontozás

A játék akkor ér véget, ha valamelyik játékos népességjelölője a sávon eléri az utolsó mezőt, de a játék fixen, a 10. forduló végén véget ér. Pontokat az alábbiakért kapunk: a népességsáv utolsó 3 mezője már hoz pontokat,

a 3 nyersanyag sávon a legutolsó helyen álló jelölőnek megfelelő pontot megkapjuk, a műemlékkártyákon feltüntetett győzelmi pont is a miénk. Minden le nem fedett, de bármilyen elemmel szomszédos természeti erőforrás a térképen (amit fák és sziklák jelölnek) 1-1 pontot ad, valamint egy pontot kapunk minden olyan épületlapka után, amelyik teljesen körbe van építve, azaz vagy másik épületlapka, út, torony, műemlék, természeti erőforrás, víz vagy a térkép széle veszi körül. Ha nem sikerült visszafizetni a hitelt a játék végéig, akkor 2 győzelmi pontot veszítünk. A játéknak van haladó változata is, ezt nem próbáltuk, az egyszemélyes változatot viszont igen.

Ebben a variánsban két személyre setupolunk, de csak 2 műemléket fedünk fel. Minden körben először egy igen egyszerű automa pakliból felfordítunk egy lapot, amely megmondja, hogy melyik épületlapkát kell eldobni. Ha nincs eldobható lapka a készletben, végső esetben a virtuális ellenfél megkapja az egyik műemléket. Utána következünk mi, akik ugyanúgy járunk el, mint egy élőszereplős partiban. Az automa fordulója is akkor ér véget, amikor a miénk. A végső pontozásnál mi csak a nyersanyagsávon elért eredményeinkért kapunk pontot, a robot pedig csak az elvitt műemlékekért.



Értékelés

Mindent összevetve egy több játék jellemzőit egyesítő, mégis alapvetően családi darabot sikerült letenni az asztalra A *VILÁG CSODÁI*val. Rögtön ott van a civilizációépítő gamer játékok ígérete, ami végig ígéret marad, bár a nyersanyagsávon való tologatós haladás megidéz belőle valamit – de legalább úgy érezhetjük magunkat, mikor két ujjunk közé csippentjük a zikkuratot, hogy mi most újraterejtjük a letűnt korok nagy épületeit. Ebben a festett fa figurák sokat segítenek. Aztán ott van a családi játékok „ezt megveszem 3 aranyért és leteszem ide” típusú megközelítése, ami – kombinálva azzal, hogy folyton azt lessük, hogy a többiek milyen műemléket visznek majd el épp az orrunk elől – kifejezetten egy *TICKET TO RIDE* jellegű feszültséget generál. Végül belekerült – mit belekerült, fő attrakció lett benne – az absztrakt játékokra jellemző formapaszitgatás, az épületlapkák lehelyezése térképünkre, a jó öreg tetriszezés. Na jó, pont a partijáték komponens maradt ki belőle, mert egy-egy óegyiptomi, trójai vagy római műemlék lerakásakor épp nem kell eltáncolni vagy elénekelni egy abból a korból való dalocskát. Összességében viszont maradt a családi jelleg, mert nincsenek nagyon mély, a játék végéig előre tervezést igénylő dilemmák. Természetesen a kínálatban lévő műemlékek szomszédossági igényeihez kell igazítanunk a saját térképünket, de mivel nem tudjuk, mit hoz a szerencse – mi jön fel egy műemlék helyére a kínálatba – ezért akár vakon is megpróbálhatunk előre dolgozni. Leteszem ezt ide, aztán majd csak jó lesz valamire – alapon. A játék végállása viszont minden üresjáratért és nehéz döntésért kárpótol, hiszen milyen üdítő már együtt látni a Colosseumot, a mellé épített Kínai Nagy Fallal, ahogy árnyékát ráveti a Húsvét-szigetek moai figuráira, közvetlenül a trójai faló előterében.



És ha már itt is és a bevezetőben is említettem a csodálatos asztalképet – nos, erről még valami eszünkbe juthat: bár a magyar források szűkössége miatt keretes írásra valót nem találtunk, de pár angol és egy magyar linket megosztunk olvasóinkkal. Ami tehát szemünk előtt kialakul a sok ókori világcsodával és azok teljesen random egymás mellé kerülésével, az kicsit olyan, mint a *kínai mimikri városok*, ahol felépítették Velence, Párizs vagy éppen Halstatt egy-egy ikonikus részletét (háttérben persze az obligát 30 emeletes lakótelepekkel). Ennek már angol szakkifejezése is van, a duplitecture, erről ezeken a linkeken tudtok bővebben tájékozódni.

- » <https://www.homedit.com/chinese-duplitecture/>
- » <https://www.designingbuildings.co.uk/wiki/Duplitecture>
- » <https://theculturetrip.com/asia/china/articles/duplitecture-chinas-best-copycat-towns>

A *VILÁG CSODÁI* látványban valami hasonlót hoz, élményben viszont teljesen eredeti, ezért főként családi bevezető játékként a kipróbálását nagyon ajánlom.

drkiss



Tervező:
Zé Mendes

Megjelenés:
2023

Kiadó:
MeeplesBR

Kategória:
lapkalerakós, rács lefedős

12+ **1-5** **50-70'**

TUDSZ JÁTSZANI?

HA NEM CSAK TUDSZ, HANEM MÉG SZERETSZ IS,
AKKOR REMEK HÍRÜNK VAN - A REFLEXSHOP BUDAI
SZAKÜZLETÉBEN UGYANIS HETENTE KÉTSZER EZT
INGYEN ÉS BÉRMENTVE MEGTEHETED!

tematikus társas délutánok
exkluzív bemutatók
házi versenyek
szinte minden Reflexshop kiadású
társasjáték kipróbálható
a részvétel ingyenes, de regisztrációhoz kötött

1027 BUDAPEST, HORVÁT UTCA 1-3.

rendszeres társasjáték klubok:
péntekenként 17.00 - 20.00 | szombatonként 14.00 - 20.00

KLUBOK.REFLEXSHOP.HU



Társasjáték Klub

...ahol a játék
élménnyé válik!



**Társasjáték klub a KMO-ban
a Társas Központ Egyesülettel!**

Időpontja(i):

04.12. péntek 17.00-22.00

05.10. péntek 17.00-22.00

Helyszín:

KMO (1191 Bp., Teleki u. 50.)

Gyere el, ha szeretsz játszani és egy jó hangulatú közösséghez tartozni, vagy csak kipróbálnál egy-egy újdonságot!

Előzetes regisztráció esetén több mint **2000 stratégiai, party- és kártyajátékból** válogathatsz! Ha van kedvenc társasod, hozd magaddal!

Várunk, játssz velünk!

Belépődíj: 500,- Ft/fő, családi jegy 800,- Ft

Regisztráció és bővebb információ:

Sz. Urbán Szilvia, tel.: 282-9752/0106 m.

email: urban.szilvia@kmo.kispest.hu

www.kmo.hu




8-150



2-6



50'

Vae Victis – Vivat Victor!

Magazinunknál kiemelten bátorítjuk, hogy boldog-boldogtalan tervezzen játékot. (Haver, komolyan ne vedd, de tényleg, azt hiszed, hogy lehúztál egy életet finommechanikai műszerészként az EVIG-ben, és most unalmas óráidban a nyugdíj mellé tervezel egy game-et? Isten óvjon minket ettől!) És minden magyar megjelenésnek örülünk. (Barátom, csak mert magyar személyid van, nem jelenti azt, hogy te vagy az új Knizia vagy Stegmaier. Kicsit több szerénységet!) Különösen szeretjük a magyar történelmi témájú játékokat. (Ja, mintha nem lenne már így is tele a padlás történelmi ihletettségű darabokkal. De csak tessék, tessék, tizenkettő egy tucat!)

Ilyen beharangozó után rá is fordulhatunk mostani áldozatunk rövid, de szarkasztikus megjegyzésektől nagyon nem mentes bemutatására. Rövid lesz, mondom, a bemutatás, mert a szabály sűrű fejkavarásokkal tarkított elolvasása után természetesen nem setupoltuk a játékot, egy büdös partit sem játszottunk vele, mert a teljes és harmonikus élményhez elég volt nekünk a szabály és annak terjengős hibajegyzékének átnyálazása.

Hogy megmaradjon a jókedv és a társasok szeretete, nektek is ezt, vagy talán még kevesebbet ajánlunk: kezetekbe ne vegyétek, messzire kerüljétek – ami szerencsére nem lesz nehéz, mert ahogy látjuk, ezt a 15 éves játékot a kutya nem forgalmazza már.

De ne legyünk ennyire felszínesek, azért nézzük meg, hogy mit rejt a doboz. De milyen doboz! Mit nekünk Kallax, mit nekünk szabvány méret, a doboz palacsintaszzerű lapossággal és hosszúsággal érkezik, oly minőségi kivitelben, amibe még az is belefért, hogy a doboz alja egy sima barna karton. Ökológiai szemléletű gamerek, szevasztok!

Leemeljük a színes dobozfedőt, amin olvashatatlan betűtípussal ott virít a játék neve – már ha a túlbujánczó ornamentikától el tudjátok olvasni egyáltalán. De ami mindenképpen megragadja a szemet, az az, hogy 8-tól 150 éves korig játszható. Magunk is így gondoljuk, 100 éves kor alatt semmiképpen sem ajánljuk, az élet túl rövid, hogy ilyenekre menjen el az a drága idő.

Leemeljük, mondom, és elborzadunk. Kismillió kártya, a szabálykönyv szerint csak az alapdobozban 1478 darab van, a kiegészítő dobozában – ehhez hála az égnek nem volt szerencsénk – még 600. Igen, ez az, ez egy sikeres és könnyen játszható játék első ismervé, a végtelen számú lap. Ha az Ark Novának bejött, miért ne jönné be itt is. Várjunk csak, ez a játék volt előbb, akkor az Ark Nova innen lopta az ötletet. Állítom, be kéne perelni!

Ha leásunk a kártyák alá, valami tré minőségű műanyag alkatrészeket találunk, illetve a játéktáblákat (!), amelyekből összeállítható Magyarország térképe. Nos, ezek vékonyabbak, mint maga a dobozfedő, szóval sok szerencsét ahhoz, hogy ne csúszkáljon mindenfelé. De fog. Illetve nem fog, mert nem fogunk vele játszani.



Ami egy rejtély, hogy jár még a játékhoz két iskolai kockás füzet, saját formatervezésű lovagos borítókkal. De miéért? – kérdezhetnénk Fluimucil Ábellel, mire rájövünk, hogy mert annyi számolást igényel majd a játék a harcrendszer miatt, hogy külön füzet kell hozzá. Egy újabb sikertényező, amit szinte minden BGG top 100-as játéknál megtalálunk, ugyebár? Ja, és ceruzát miért nem tetszetek csomagolni hozzá?

Röviden vázolom a szabályokat. Kártyákkal harcolunk területekért. Ennyi. Na jó, érzem én a vágyat és az igényt, hogy többet is megtudjatok róla, szóval akkor itt a részletes leírás. Minden játékos egy földesúr és ő szeretne lenni az ország királya. Ehhez várakat kell építenie, hadsereget fejleszteni, adót szedni és harcolni. Mindenkinek van egy kiinduló saját tartománya, azaz vármegyéje, ide tesszük a saját színű 10 bábunkat, az ispánokat. Van kezdő pénz és kezdő haderő. A játék addig tart, amíg valaki meg nem szerzi a királyi címet (így sacra kb. az örökkévalóságig...). De szerencsére a szabály szerint két nyertese van a játéknak: az egyik, aki a király lesz, a másik a magyar nemzet. Hú, már aggódtam, hogy elmarad a nemzeti máz, de szerencsére kapjuk rendesen. Nem véletlen, hogy a játékról az egyetlen használható, de fizetett hirdetésként megjelentetett online tartalmat a Kurucinfo oldalán találjuk.

A játékosnak minden körben két lépése (felteszem, akciója) van: vagy nem katonai, azaz építés, vásárlás, vagy katonai, azaz haderőfejlesztés, hadjárat, csata. Sajnos a szabály szerzője annyira izgult, hogy végre leírhatta a nagyszabású harcrendszerét, amiről gondoltam, azt hiszi, hogy ő találta ki (lásd még: ki üritette a spanyolviaszt?), hogy azt bezzeg elfelejtette megírni, hogy van egy adóbevétel fázis is a játékban, amikor a meglévő területeink és épületeink után pénzt kapunk. Ha csak én nem találtam meg, és valaki rámutat, annak isten bizony fényes

nappal a Zalka Máté téren..., de persze ott van valahol ez a szabály is, csak éppen a Kiegészítő füzetben és a Gyorsított játékmenet című füzetben. Apropos, mondtam már, hogy a játékszabály 3 külön füzetben van leírva? Újabb, a sikerhez elengedhetetlen jellemző, pont mint a nagyoknál.

Ennyi elég is a játékszabály leírásából, és már látjuk lelki szemünk előtt, ahogy az erre kényszerített gyerekek vagy jobb híján a 120 éves matuzsálemek az örökkévalóságig próbálják megszerezni a megadott számú tartományt, nemzetünk legnagyobb dicsőségére.

Tragédia, na, nem szabad ezt szépitni. Rossz minőségű alkatrészek, feleslegesen túlbonyolított szabály, külön füzetben számolgotást igénylő harcrendszer, ezernél több kártya, egy 10 oldalas kiegészítő füzet a szabálykönyv hibáinak javításával és még bonyolultabb szabályokkal, egy 4 oldalas összetűzött izé a gyorsított játékmenetről (ahol egyes dolgok végre érthetően vannak leírva), de hogy ne örüljünk előre, még több bonyolítás, pl. a túlerőszabály bevezetése). Mégis, mit gondolt a szerző?

Apropos, szerző. A dobozról nem tudjuk meg, ki az – talán jobb is így. Mi is így tettünk volna, hiába, nem kell azt a sikert fenéig kiélvezni. Sok mást sem tudunk meg a dobozról, és persze a játéknak nincs BGG adatlapja sem. Van egy honlapja (www.vaevictis.hu), ami persze nem működik.

Összességében azonban azt hiszem, boldogok lehetünk. S hogy miért? Nos, a szabály eredetileg azt ígéri, hogy „történelmi társasjáték sorozatunk 7 részből fog állni”. Adjunk hálát a Magyarok Istenének, hogy több mint 15 éve itt, ennyiben megállt a dolog.

drkiss



Tervező:
?

Megjelenés:
2007

Kiadó:
magánkiadás

Kategória:
kártyavezérelt, harci, területi többséges

8-150

2-6

∞'



6+



1-8



10-20'

Supera

A *TENET*ben megtanulhattuk, hogy világunk tele van inverz tárgyakkal, amiket a jövőből küldtek vissza valakik (mi magunk?). Komolyan el kell gondolkoznunk, hogy vajon a *SUPERA* nem egy ugyanilyen invertált tárgy-e, hiszen olyan, mintha a *JENGA* fordítottja lenne: míg az előzőben egy fából készült épületet bontunk le lépésről lépésre, addig a *SUPERÁ*ban az alapanyagot, a fát növesztjük meg, elemről elemre haladva, minél nagyobbra és magasabbra. Nézzünk be a dobozba, hogy aztán kitörve a doboz korlátaiból megtanuljunk – ahogy az angol mondja – “a dobozon kívül gondolkodni”.

Bükk

A doboz, ahogy a kezünkbe fogjuk, nem hagy kétséget afelől, hogy itt nem valamilyen hétköznapi tárgyról van szó. Látszik a kidolgozás igényessége, a fémdoboz fedő különleges dekorációja, egyáltalán a törődés, hogy valami olyat adjon ki a kezéből a kiadó, ami tartós és extra. Ennek a filozófiának a része, hogy kapunk egy egyedi számozott igazolást arról, hogy boldog tulajdonosai lehetünk ennek a formabontó játéknak, a *SUPERÁ*nak.

A dobozban lévő elemeket úgy tudjuk kiszedni, hogy a tárolót a feje tetejére állítjuk, majd a doboz testét leemeljük a fedőről. Ahogy lehúzzuk, feltárul a tartalom, ez pedig nem más, mint sok-sok építőelem és egy normál d6 dobókocka. Az építőelemek 5 típusba sorolhatók, leginkább a tetrisz – oppardon, a poliominó – játékok ismert formáit öltik. A játéknak tulajdonképpen nincsen előkészítése, hiszen annyit kell csak tenni, hogy az azonos színű elemeket különválogatjuk, majd a kezdő elemet középre tesszük. A játékot vagy 2 fő vagy 2 csapat, vagy 3 fő vagy 3 csapat játszhatja; természetesen 2 fős játéknál az egyik színt a háromból félre kell tenni. A színek kiválasztása harmonizál az egész téma természetközeli jellegével, tehát bükk, dió és mahagóni színekkel tudunk operálni, játszani. A kezdőelem különleges, hiszen mindhárom színből sok különböző elemet tartalmaz, de ezek össze vannak ragasztva, és úgy kell elhelyezni az induló elemet az asztalon, hogy három ponton támaszkodjon fel az asztallapon. Ezáltal egy tálka szerű kezdőtárgy alakul ki.

Dió

A játékosok az óramutató járása szerint követik egymást és körükben gyakorlatilag 2 dolgot tehetnek: dobhatnak a kockával, majd a dobott érték szerinti elemet elveszik és azt beépítik a lent lévő kezdőelembe, illetve később természetesen az egyre növekvő építménybe. Hatos dobása esetén bármelyik elemet be lehet építeni. A beépítés szabályai egyszerűek: úgy kell elhelyezni a saját színű építőelemet, hogy párhuzamos legyen az alapelem élével és egy oldala érintse az azonos színű saját elem bármelyik oldalát, tehát folytonos legyen.



A cél egy minél magasabb, saját színű fa megépítése, miközben megtartjuk az egész építmény egyensúlyát. A nyertes az lesz, aki először lerakja az összes építő elemét. Döntetlen esetén pedig, akinek a fája magasabb. Tapasztalataink szerint ez a forgatókönyv a ritkább eset, gyakoribb, hogy összeomlik az építmény. Ekkor természetesen aki miatt ez megtörtént, az rögtön veszít, és az lesz a nyertes, akinek a fája a legmagasabbra ért még a borulás előtt. Az építőelemek behelyezésére körülbelül mindenkinek egy-egy perce van, de meglátásunk szerint nem kell ennyi idő. Bár azzal el lehet tölteni egy kis időt, hogy megfogjuk, megigazítjuk, megforgatjuk a már előttünk lévő építményt, próbálgatjuk a saját építőelemeket, és csak utána rakjuk le a végleges helyére. Mindez nem tilos, sőt az sem, hogy valaki passzoljon és a beépítésre alkalmatlan elemet egy későbbi fordulóban bármikor újra elővegye és inkább azt építse be.

Mahagóni

Nagyon örülünk ezeknek a kezdeményezéseknek, és úgy gondoljuk, hogy mind ihletettséget, mind kivitelezését tekintve ez a játék beleillik a természetközeli játékok hatalmas konjunktúrájába, ami ma a társasjátékpiacon megfigyelhető. Már a bevezető szöveg is felkészít egy elmélyült hangulatra. A földi óriás fákra való utalás vagy a mesészerű leírás a fekete, fehér és vörös törzsű fákról, akik kvázi főszereplői a játéknak, mind-mind ezt az érzést erősíti.

Ehhez képest viszont meglepő a játék saját honlapján található és automatikusan elinduló reklám videó, ahol igen dekoratív hölgyek egymást túllicitálva harsány kacagásban pakolgatják frissen manikűrözött kezecskéikkel az építőelemeket. Engem ez a videó egy kicsit összezavart, mert eddig azt gondoltam, hogy a játék célközönsége inkább a logikai játékokat kedvelő gamerek, a magukat újabb és újabb kihívásokkal próbára tevő gyerekek és az absztrakt térlátást fejleszteni kívánó családok. Nem pedig a bulizó fiatalok. Hiszen a játék sem partyjátékként hirdeti magát.

De persze ne legyünk rosszindulatúak, bármi megtörténhet, és erről a helyről is kívánjuk a játéknak, hogy akkor ezek szerint ne csak a természetes célközönségénél arasson sikert, hanem igenis találja meg az utat egy minél szélesebb közönséghez. És váljon sikeressé, vagy ahogy a játéknak a latin *superare* szóból (melynek jelentése felülmúlni, felülkerekedni) képzett neve is sugallja, múlja felül versenytársait és váljon népszerűvé.

drkiss



Tervező:
Gődény Gábor

Megjelenés:
2023

Kiadó:
Madeinart

Kategória:
ügység, pakolás-egyensúlyozós





12+



1



20'

Dereserdő dicsősége

Az utóbbi évek egyik üde színfoltja volt az ütésvivős játékok piacán a két **THE CREW** játék, melyek ebben a méltán népszerű és elterjedt műfajban a széles közönségnek tudtak újat mutatni, ugyanis együttműködésre hívták a játékosokat a kíméletlen, számoláson és memórián alapuló pontverseny helyett. Akinek a kooperatív ütésvivős játék mint fogalom meghökkenítő volt, annak bizonyára még nagyobb meglepetés a **DERESERDŐ DICSŐSÉGE**, mely ugyanis egy, csak egyedül játszható kártyajáték, meglehetősen aranyos külsőbe bújtatva. Nézzük, mit is tud!

Azt ismered, hogy az oroszlán, a krokodil és a denevér beszélgetnek az erdő szélén?

Szokásomtól kissé eltérően most nem a játékmenettel, hanem magával a termékkel kezdeném a cikket, ugyanis szerintem érdemes az elején tisztázni, mivel is állunk szemben. Várakozásaimnak megfelelően ugyanis ennél a játéknál van egy kis disszonancia a külső és a játék-

megjegyznem, hogy míg a *ROOT*-ra bátran mondom azt, hogy menő, ezzel a kis kártyajátékkal bajban vagyok. Annyira cuki a grafika, hogy eleinte kicsit kényelmetlenül is éreztem magam játék közben.



Bár mindig tiszteletreméltó a próbálkozás, amikor egy ütésvivős játékot témával próbálnak felruházni a szerzők, ennek a legtöbb esetben nem sok értelme van. Nyilván a terméknek jót tesz, ha pofás, színes-szagos kártyákért kérünk el több ezer forintot, de a műfaj elég hamar ledobja magáról a mérethelytelen kabátot. Nincs ez másképp a **DERESERDŐ DICSŐSÉGE** esetében sem, bár azt meg kell jegyezni, hogy az ütésekre ráhúzott párbeszéd analógiája mindenképpen kreatív és a grafikával jól megtámogatott a koncepció. A játékmenet egyszerű és a lehetőségekhez képest tematizált. Nyolc kis hűbértokra kell ellátogatnunk, ahol az uralkodókat a velük folytatott párbeszéd során magunk mellé állíthatjuk. Célunk az, hogy egyesítsük az erdőt, tehát minél több uralkodót igyekszünk meggyőzni a beszélgetéssel – ezek lesznek az ütések. Egy-egy uralkodót akkor győzünk meg, ha az általa megkívánt ütésszámot pontosan megtartjuk, ezek 0 és 7 között mozognak. Minden fordulóban tehát egy-egy ilyen birtokra fogunk ellátogatni, és mindig 8 lappal a kezünkben kezdjük az ütéseket. Kézben tartott lapjaink mellett szövetségesek is segítenek bennünket, ők végig velünk vannak a játék során, de a meggyőzött uralkodók egyedi képességeit is felhasználhatjuk,



menet között. Maguk az illusztrációk meglehetősen gyermeki, aranyos, mesekönyvbe illő állatokat vonultatnak fel, és bár kerülni akartam a párhuzamot, óhatatlanul is oda-odatévedt a szemem a polcomon a *ROOT*-ra játék közben. Legutoljára ugyanis ott éreztem azt, hogy hohó, ezek a csöpp kis jószágok alaposan megréftáltak – hiszen az a játék egy könyörtelen háborút mesél el. A **DERESERDŐ DICSŐSÉGÉN**él talán nem ekkora a kontraszt, de azt fontos





ezeket viszont csak egyszer. A párbeszédnek addig tartanak, amíg a kezünkből vagy a pakliból el nem fogynak a lapok. A forduló végén a teljes párbeszédpaklit újrakeverjük és újabb 8 lap felhúzása után indulunk újabb uralkodókkal diskurálni.

Szemre szem, karomra karom

A szintartás és az aduk jól ismert szabályai itt is megvannak, tehát az ütsévívós műfaj megújítását ne várjuk a játéktól. Szégyenkeznivalója azonban nincs, mert bár gerincét ezek a több évszázados mechanizmusok adják, a szövetségesek és uralkodók egyedi képességei egy elegáns és letisztult folyamatosan terelgetik a játékos. Ezeknek hála működhet egyáltalán ez az egyjátékos rendszer, gondolkodó ellenfél hiányában ugyanis a minél több pont begyűjtése nem működne győzelmi feltételként – a pontos ütések száma viszont egy komoly feladvány, amit érdemes tisztelni.

A szabály is kitér arra, hogy a sor szélén lévő uralkodókat a legnehezebb meggyőzni. Természetes, hogy 0 és 7 ütést egyaránt nehéz megoldani a kb. 8 ütésváltást jelentő fordulóban. Persze eleinte bármekkora szám pontos elérése fejkavarást kíván, de ha megfogadjuk a szabály tanácsát és bátran támaszkodunk a segítőkre, hamar belerázódhatunk. Maga a győzelmi feltétel egy egyszerű kis pontrendszer, amiben minden uralkodó bizonyos számú győzelmi pontot ér. A legnehezebben elérhető szélső uralkodók 4-4 pontja a legtöbb; legalább az egyikükre – alap nehézségi szinten is – szükség van a győzelemhez.

Összességében a játék működik, egy teljes értékű ütési-vívós puzzle formájában kapunk kihívást jelentő, de gyorsan lejátszható játékot. Az alapjátékban kétféle nehézségi szintet kapunk, pontosabban van egy bevezető uralkodósor az első partikhoz, később 20 uralkodóból 8 kerül ki véletlenszerűen. Ez újrajátszhatósági szempontból mindenképp hatalmas plusz, hiszen valóban változatos kombinációkat kapunk a rendelkezésre álló egyedi képességekből.

A kártyák kiváló minőségűek, védőzásra nincs szükség. A kártyajátékok jól ismert előnyét, a gyors ki- és elpakolást itt is kipipálhatjuk, szóló játék lévén ez sokat segít abban, hogy asztalra kerüljön bárhol, ahol kedvünk szotytyan matekozni kicsit, és a helytakarékos is előnyére válik.

Akiknek nagyon bejön a játék és már rutinosan szerzik az aranyérmeket, átrepülhetnek a Zajos esztendő nevű kampányra is, ami egy 12 játékból álló történetet mesél el. Ezekben speciális előkészületek, egyedi szabályok és



feladatok találhatóak, amik új szintjét adják a kihívásoknak. Be kell látni, hogy ezért az árért és az apró dobozméret ellenére elképesztően hosszú potenciális játékidőt kapunk; jól mutatja ez is, hogy a szerző szeretettel készítette a játékot és a grafikát is. Annyi megjegyzésem azért lenne (amit már fentebb is említettem, de az áttekintés után talán jobban érthető), hogy szerintem a képi világ és a játékmenet más-más közönséget céloz. Nem látom magam előtt a 12 éveseket, akik a *DERESERDŐ DICSŐSÉGÉVEL* játszanak. Valószínűleg egy szülő ütészívós játék az idősebb közönségnél talál be inkább, nekik pedig a grafika már gyermekded – igaz, foglalkozni sem kell vele, hiszen nem vesz el semmit a játékelményből. A magyar kiadásnak viszont jár a dicsőítés a szövegekért, a nagy töprengések közepette rájuk akadni külön élmény.

Akit ezek után egy picit is megfogott a játék, bátran tegyen vele próbát, ugyanis a hagyományos francia- vagy magyarkártyával játszott játékokkal szemben ez ráadásul egy sokkal stresszmentesebb élmény, számolni sem kell

a lapokat. A szerző külön kiemeli, hogy ez nem egy memóriajáték, a dobópaklik bármikor átnézhetők.

Azoknak, akik hasonló élményre vágnak, de ezek után is ódzkodnak az ütészívós műfajtól, ajánlanék két hasonló játékot. Az egyik a *LIGET*, ami szinte ugyanebben a formátumban érhető el, bár ott kockákat is kapunk a pontok jelölésére, nem csak kártyákat. Ez egy hasonlóan helytakarékos játék, de vizuális puzzle. A másik pedig a *FOOD CHAIN ISLAND*, ami PNP formátumban fillérekért elérhető és pár fokkal érettebb állatos grafikával ad hasonlóan fejtörős élményt.

Gergely



REFLEXSHOP

Tervező:
Wilhelm Su

Megjelenés:
2023

Kiadó:
Reflexshop

Kategória:
ütészívós, kézből gazdálkodós

12+

1

20'

Dereserdő dicsősége





13+



1-4



60-120'

Dűne: Impérium

Halhatatlanság

Másfél éve írtunk a **DŰNE: IMPÉRIUM**ról, ami azóta kirobbanthatatlan a BGG toplistájának első 10 helyéről (jelenleg a 7.). A téma pedig cseppet sem veszített aktualitásából, sőt! Dűne lázban égnek a mozikedvekők, a Denis Villeneuve által rendezett 2. Dűne film egy hónapja debütált, jött, látott és győzött, még a remekül sikerült első részt is felülmúlta grandiózus látványvilágával, lebilincselő atmoszférájával. A társasjáték tervezők fantáziáját is piszkálja a téma, nagyon sok ilyen témájú játék lát napvilágot, az viszont az elmúlt 1-2 évben világosan kiderült, hogy messze az **IMPÉRIUM** lett a legjobban sikerült társasjátékos adaptáció, amihez azóta két kiegészítő jelent meg magyarul, az **IX FELEMELKEDÉSE** és a mostani bemutató témája, a **HALHATATLANSÁG**.

A Bene Tleilax titkai

Aki játszott az **IMPÉRIUM**mal, látta a filmeket vagy olvasta a regényciklus első részét, a Bene Gesserit rend működéséről, motivációjáról, képességeiről már sokat tud. Egy rejtélyesebb, de szintén rendkívül fontos eleme a Dűne univerzumnak a Bene Tleilax, akik a második regényben bukkannak fel, onnantól viszont folyamatosan nagy szerepük van a történet alakulásában. A tleilaxiak általában megbízhatatlan, sunyi, veszélyes alakoknak vannak beállítva – nem csoda, hisz legfontosabb tevékenységük a megtévesztés és a génmanipuláció. Az ennek kapcsán elért eredményeikkel igyekeznek számukra minél előnyösebb piszkos üzleteket kötni, és ahogy a Dűnében általában mindenkinek, nekik is tervekbe ágyazott terveik vannak. Az **IMPÉRIUM** alapjátékban az első film (és regény) anyagából dolgoztak, viszont a kiegészítők meszebbre kalandoznak, és a **HALHATATLANSÁG** a Bene Tleilax működését igyekszik tematikusan a játékba ágyazni. És miért halhatatlanság? Ha a tleilaxiak megfelelő állapotban tesznek szert egy holttestre, az eljárásaikkal képesek részlegesen visszahozni azt, így a test tovább él, lélek és emlékek nélkül. Ezzel kapcsolatban rengeteg izgalmas történet szól bontakozik ki a Dűne regényekben, de a spoilereket elkerülendő nem folytatom és rátérek a kiegészítő működésére. Előtte azonban, ahogy a másik cikkben is, bátorítok mindenkit, hogy ugorjon neki bátran Herbert regényciklusának. Fantasztikus (és halhatatlan) világot álmódott meg és bontott ki sok ezer oldalon keresztül, amely most szerencsére reneszánszát éli.

Mit tud a kiegészítő?

Az alapjáték fogaskerekei köszönik szépen, azóta is olajozottan és letisztultan forognak, így a **HALHATATLANSÁG** nem is igazán szól bele ebbe. Hoz egy teljesen önálló táblát, amin több fronton is követni tudjuk a tleilaxiaktól megszerzett tudásunk és elvégzett kutatásaink eredményét. Ezen kívül jó sok kártyát kapunk, melyek egy részét az eddig is vaskos impériumpakliba keverjük, másik részéből, a tleilaxukártyákból viszont önálló kártyasort képezünk az előkészületek során, így innentől a körök végén felfedéskor már ezekből a lapokból is vásárolhatunk. Az alapjátékkal ellentétben ezekért felfedéskor nem meggyőzéssel fizetünk, hanem az axolotl-tartályunkban összegyűjtött mintákkal. Az axolotl-tartályban zajlik a hamis – génmanipulált – élet



fejlesztése, így a játék során megszerzett, ide helyezett mintáink fontos fizetőeszközök nem csak kártyavásárláshoz, de egyéb manipulatív trükkökhöz, kártyahatásokhoz is. Amikor a játékos mintához jut, az egyik hadviselésre nem használt kockáját teszi a kijelölt tároló mezőre. Ez egy tematika szempontjából remekül működő rész, ugyanakkor én elbírtam volna egy, a komponensek terén részletesebben kidolgozott megoldást, akár egyedi fa jelölőkkel, erre majd a végén részletesebben kitérek. A tleilaxukártyák által behozott legfontosabb novum a módosítás lehetősége. Ha egy kártya módosító, önállóan nem játszhatjuk ki, csak egy másik kártyával együtt, viszont kibővíti a másik kártya hatását, akár képességek terén, de ami talán még fontosabb, abban, hogy hova küldhetjük az ügynökünket. Az alapjátékban rendszeresen be lehet szorulni azzal, hogy hiába lenne erőforrásunk akciózni, a kártyáink nem teszik lehetővé, hogy meglátogassuk a császárt vagy paktáljunk az Úrligával. Ezen sokat segítenek az új kártyák, és tematikusan ez is tökéletesen helytálló, mert a tleilaxi mesterek, az arctáncoltatók valóban beférkőznek akár a legmagasabb körökbe is, mások alakját és hangját felvéve.

Az új táblán az említett axolotl-tartályokon kívül két fontos sáv található. A tleilaxu sáv gyakorlatilag egy ötödik frakció sáv, ahol megfelelő haladás esetén bónuszokat, illetve egy, majd később két győzelmi pontot zsákolhatunk. A kutatás sávon pedig folyamatosan döntések előtt állunk, merre ássunk mélyebbre a tleilaxiak sötét tudományában; itt is minden lépésért bónuszokra számíthatunk. Ráadásul a kutatás sávon elég messzire jutva egy, majd két genetika ikont szerezhethetünk. Később az új intrika- és impériumkártyák is erősebb bónuszt adnak, ha már van genetika ikonunk.

Még egy apró, de jópofa kiegészítés a családi atomtartalék jelölő. Ezt a játék során egyszer felhasználva kisöpörhetjük a teljes kártyasort. A kiegészítő kombinálható az IX FELEMELKEDÉSÉVEL, de ahogy a szabály is mondja, ebben az esetben már maratoni játékokra kell számítani.

Halhatatlan lett-e ez a kiegészítő?

Mindössze egyetlen Achilles sarka van (vagy abból csak kettő lehet?), ez pedig az ára. Kiegészítőknél hozzászokhatunk, de időről időre szembeötlő, hogy például ebben az esetben 75 kártya, 8 fa jelölő és egy karton tábla az alapjáték árának kétharmadát teszi ki. Ezen túllendülve fantasztikus és az alapjátékhoz, illetve a Dűne névhez továbbra is méltó kiegészítő lett a HALHATATLANSÁG. Az alapjátékban is a legnagyobb erősségek közé tartozott, hogy a téma és a mechanikák szépen kéz a kézben működnek, ez itt talán még inkább jellemző. Persze továbbra is igaz, egyáltalán nem kell ismerni a Dűne sztorit, úgy is működni fog mint kellemes nehézségű, érdekes mechanikájú interaktív euró, de igazán nagyszabású élményt a rajongóknak fog adni, nekik feltétlenül ajánlom. Játékelményt szempontjából pedig azoknak, akiket nem zavar, hogy az egyébként egymás sarkára lépkedős alapjátékhoz képest a bővítéssel egy picit több lehetőség van egymástól független utakon járni.

bzskmrc



Tervező:
Paul Dennen

Megjelenés:
2022

Kiadó:
Dire Wolf, Reflexshop

Kategória:
pakliépítő, munkáslehelyező

13+

1-4

60-120'



8+



1-8



45'

Szupercsapat! és Szupercsapat! – Strandkupa

Zugásnak, akarom mondani, kártyásnak áll a zászló a 2023-ban a világ talán legfontosabb társasjátékos díját, a *SPIEL DES JAHRES*-t összetett játékok kategóriában elhódító *SZUPERC SAPAT!* című, sokan játszható párbaj játékban. Kipróbáltuk, mit tud a pakliépítő műfaj egyik új üdvöskéje – de legalábbis annak szánt versenyzője.

A *SZUPERC SAPAT!* ultrakönnyű kártyajáték, legalábbis a szabályait illetően. Mert a doboza ugyanakkor jókora, és a benne található több száz jó minőségű kártya, a játéktekretet képviselő 4 darab tetszetős playmat, valamint a stabil, műanyag húzópakli-tartók súlyossá teszik. Akár egy komoly agyégető bestia is rejtőzhetne a doboz tető alatt, és bár a humoros kártyaillusztrációk némelyike valóban megidéz egy-két ismert fenevadat, a *GÉM KLUB* gondozásában megjelent játék a kibontás után tíz perc múlva már játszható is.

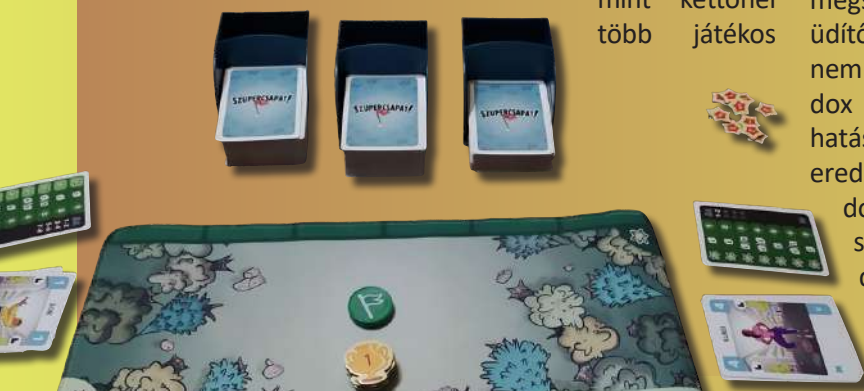
Parkolásra felkészülni!

A játékot 1-8 fő játszhatja, s mivel párbaj játékról van szó, ezért páratlan számú játékos esetén mindig belép egy gépi ellenfél (a játék „robotnak” hívja, mely saját kártyákkal rendelkezik). A cél egyszerű: a legtöbb kupát, azon keresztül pedig a legtöbb szurkolót (tulajdonképpen győzelmi pontot) elnyerni a parkokban (a playmatek körül) vívott összecsapásokban, ahogy erre a szörnyű szöviccre épített alcím utal. A gyors lefolyású meccsek hét fordulón át tartanak, valamint kettőnél több játékos

esetén a két legjobb döntőt vív egymással az abszolút győzelemért. Ennyi és nem több ez a gyors ütemű adok-kapok, melyben tényleg csak a pakliépítés az egyetlen feladatunk.

Minden játékos 6 kártyából álló kezdőszettel kezdi az összecsapásokat, a szettek mindenkinél azonos tartalmúak. Az építési fázisban az előzőleg előkészített három fő pakliból kell kihúzni minden játékosnak 5-5 kártyát. A három fő pakli több tematikus elem, például dinoszauruszok vagy épp az ufók köré rendeződik, ezeket erősségeik szerint kell A, B és C jelű, azaz három húzópakliba rendezni. Egy segédkártya mutatja, hogy játékoszámtól és a fordulótól függően mely húzópakliból kell húzni, és a húzott lapokból mennyit lehet megtartani. Minden laptípusból több példány van a pakliban, a húzópaklik lapjai pedig egyre erősödnek A-tól C-ig. Húzásonként egy alkalommal az egyik vagy akár az összes húzott lap is dobható (praktikus, hogy a tartókban van hely a dobott lapoknak is). Ezt követően a játékosok bármennyi kézben tartott laptól megszabadulhatnak, döntésük szerint.

Ez utóbbi kapcsán jelenik meg a pakliépítő játékokban megszokottakhoz képest egy, ha nem is teljesen új, de üdítő hatású csavar. A játék legnagyobb kihívása ugyanis nem az összecsapások lefolytatása, mivel bármilyen paradox is, de azok kimenetelére a megkezdésük után nincs hatásunk. A játékos valójában azzal tud nagyot alakítani és eredményes lenni a játékban, ha jól méri fel, mely lapokat dobja ki és mely lapokat tartja meg a paklijában. Ez persze más pakliépítő játékokban is jelentkező motívum, de a *SZUPERC SAPAT!*-ban ebből egyenesen következhet a vereség vagy győzelem. Ez az összecsapások lezajlásából látszik.





Amikor félrenéznek a közteretek

Az összecsapás mindig a parkokban (a playmateken), szigorúan két játékos között zajlik csapataikkal (a kártyalapok reprezentálják azokat). Az építési fázisban megtartott kártyákat a játékosok megkeverik. Minden parknak van egy zászlót idéző korongja. A meccs elején ennek feldobásával dől el, ki kezd. Innentől a játékosoknak nincs más dolga, mint feldúlni a városi zöld szigetet... izé, felfordítani a soron következő kártyájukat, amiről a keverés miatt nem tudják ők sem, melyik lesz. A zászlót akkor lehet elhódítani az aktuális birtokosától, ha a kijátszott kártya vagy kártyák értéke legalább egyenlő a zászlót őrző kártya értékével. Tenni pedig ennek eléréséig kötelező.



Egyes kártyáknak persze lehetnek különleges, szövegesen jelzett hatásai, ezeket végre kell hajtani. A meccs folytatódik, csak ezúttal az előzőleg a zászlót megszerző lapjának az értékét kell legyőznie az ellenfélnek.

Ha megvan a zászló, a legyőzött lapokat az ellenfél a kispadjára ülteti, ahol csak 6 kártyahely van. Minden különböző nevű kártyát külön kell lerakni. A meccset akkor nyeri meg az egyik játékos, ha ellenfelének úgy győzi le a kártyáit, hogy azoknak már nincs hely a kispadon, vagy akkor, ha nincs elég kártyája, hogy támadjon a zászlóért.

Amikor vége a meccsnek, és kettőnél többen játszanak, úgy a játékosok „forognak” a parkok körül. Ezért fogalmaztam úgy korábban, hogy a *SZUPERCSAPAT!* több fővel játszható párbaj játék. Magukkal viszik a parkból az aktuális fordulónak megfelelő kupát, ami rajongókat biztosít számukra a hátoldalán jelzettek szerint. Viszik magukkal az összes kártyájukat és folytatják az építési fázissal. Ilyen módon amolyan körmérkőzés-hangulat alakul ki, hogy a végén csak két játékos maradjon a döntőre (a hét forduló után a legtöbb szurkolóval rendelkezők), és annak győztese legyen a kupát és a parkok ura.

Popkulturális turkálóból káoszelméleti mesterkurzus

A *SZUPERCSAPAT!* és a magyarul szintén megjelent, önállóan is játszható, hasonló kiszerezésű kiegészítője, a *STRANDKUPA* együttesen akár 16 játékos számára is lehetőséget ad a gyors parki paklicsatákra (elnézést...) és a szurkolók gyűjtésére, no meg persze a végső győzelemre. Pörgős, azonnali sikerélményt (vagy könnyen lerázható kudarcot) kínál ez a játék, de az igazi élvezetéhez többre van szükség annál, mint hogy valaki szereti a pakliépítés mechanikáját.

Ahogy az imént utaltam rá (de talán jobb is, ha még egyszer hangsúlyozom), egyes kártyahatásokat leszámítva, a paklival vívott meccseink lefolyására semmilyen érdemi hatással nem bírunk. A tulajdonképpeni játék a szünetekben zajlik, azaz az építés fázisában. A lapoktól való megszabadulás vagy





azok megtartásának mérlegelésében mindig tartsuk szem előtt, hogy túlságosan sokféle lapot nem érdemes megtartani, hiszen csak hatnak van hely a kispadon. De az sem nyerő stratégia, ha csak néhány magas értékű lapot tartunk meg, hiszen ha nem marad lapunk támadni a zászlóért, azonnal elveszítjük az adott meccset. A játék lényege a tapogatózás ennek egyensúlya iránt, mert azt kitalálni, hogy ki milyen kombinációkkal próbál ráfordulni a későbbi meccsekre, jó eséllyel lehetetlen.



Azonban hiába játszik ugyanaz a társaság minden alkalommal, a játék a rapid menetekre, a kaotikusságra épít, és hiányzik belőle az a progressziós mechanizmus, amivel amolyan fejlődési ívet bejárva, később fel tudnánk készülni játéktársaink paklijaira. Amik összeállításába amúgy is beleszól a vak, de legalábbis félszemű szerencse.

A társasjátékok hatalmas univerzuma azért is szép, mert mindenki megtalálja benne a neki tetsző bolygókat, amiken szívesen időzik el, és a csillagokat, amik neki és barátainak akkor is fényesen ragyognak, ha másoknak halványabbnak tűnnek. A SZUPERCSAPAT! játék ráadásul számos, előbb említett ügyes megoldással bír, és hamar kedvencévé válhat azoknak, akiknek játékelményként a gyorsaság, a drukkolás a jó lapjárásért és a véletlenszerűség izgalma hívószavakat jelentenek a különösebb történeti keret nélküli vidám csihi-puhi mellé. Ha ezeken túl kedvelik a pakliépítés azon formáját, ahol a saját paklit tökéletessé tenni sosem lehet, de próbálgatni, feszegetni, mindig egy kicsit fejleszteni annak hatékonyságát igen, vélhetően hosszú időn át szívesen játszott darabra lelnek a SZUPERCSAPAT! és a STRANDKUPA nevű kiegészítőjében. Családoknak, baráti társaságoknak partijátékként is ajánlható.

Shepard

Ilyenformán a SZUPERCSAPAT! az ellentmondások játéka, és bár kiegészítője több új szabályt is behoz új tematikus paklik mellett, az alapvetések ott is azonosak. Az Egyrészt-másrészt bakelitet pörgetve látható, hogy egyrészt remek a végtelenül egyszerű, abszolút gyerek- és kezdőbarát szabálya, másrészt szinte kiált is azért, hogy új szabályokkal, ezáltal új rétegekkel lehessen ellensúlyozni a nagyon erős szerencsefaktort.

Süvegelendő ötlet az is, hogy egy (kettő) dobozban hosszú időre szóló kártyamennyiséget kap akár 6-8-16 játékos a párbajaikhoz, és ha lesznek is kiegészítő csomagok a jövőben, el lehet kerülni, hogy pénztemetővé váljon a játék.



Szupercsapat! - Strandkupa

Szupercsapat!

Tervező:
Johannes Krenner, Markus Slawitscheck

Tervező: Johannes Krenner,
Markus Slawitscheck

Megjelenés:
2024

Megjelenés:
2022

Kiadó:
1 More Time Games, Z-Man Gémklub

Kiadó: 1 More Time Games, Z-Man,
Gémklub

Kategória:
pakliépítő, ütészívős

Kategória:
pakliépítő, ütészívős

8+ **1-8** **45'**

8+ **1-8** **45'**



a game by
Pierrot

Caravanserai



Karnyújtásnyira a gazdagságtól



2-4



75'



10+



www.privatemoonstudios.hu



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 nyolcvanhetedik darabját olvashatjátok, és reméljük, hogy a többi cikket még sok-sok hónapon keresztül megtaláljátok a lapban. Annak idején egy talán mindennél nagyobb fába vágtuk a fejszénket: világ körüli útra indultunk. Ennek során sorra vesszük azokat a társasokat, amelyek témája hangsúlyosan egy-egy földrajzi helyhez, tájhoz, régióhoz kötődik, és ezeken keresztül utazzuk körbe a bolygót. Tartsatok velünk, keljünk útra, de ne csomagoljatok be sok mindent! A szükséges holmikat mi adjuk majd.



8+



1-5



35'



Carcassonne: A ködbe zárt Carcassonne

Carcassonne városa Franciaország déli részén található. Itt van Európa egyik legnagyobb középkori vára, amely több, mint 1500 éve áll. A vár kettős falának kerülete csaknem 3 kilométer. Közel 50 torony védelmezi a falat magát, amelyen belül a belső vár területe is épségben maradt. Mégsem ez teszi a legismertebbé ezt a várost, hanem a róla elnevezett társasjáték, amely 2000-ben jelent meg először, 2001-ben pedig megnyerte a *SPIEL DES JAHRES* díjat is.

Ha a BGG-n beírjuk a keresőbe, hogy [CARCASSONNE](#), 3 oldalon keresztül hozza a játék egyes kiadásait, változatait, hivatalos és rajongói kiegészítőit és a hozzá kiadott egyéb promó termékeket. Azt hiszem kijelenthetjük, hogy ez az a társasjáték, amely sokunkat behúzott a társasjátékos hobbiba és sokakat még be is fog. Nem sok olyan társasjátékoskal találkoztam, aki ne játszott volna vele vagy ne szeretné a játékot, és nem sok olyan társasjátékos

csupán pár játékát említi, mégis biztos vagyok benne, hogy a társasjáték szerzővel megalapozta az életét.

Irány Franciaország!

A *CARCASSONNE* az általam ismert játékok közül az egyik legélesebb kompetitív játék. Annak ellenére, hogy gyerekek, családok milliói játsszák egyszerű szabályai miatt, ez az egyik „legszebb” társasjáték, amivel valaha találkoztam. Persze a jó értelmében természetesen. Nagyon ki lehet benne szúrni a másikkal és pofátlanul kitúrni őt a pontozásból, vagy arra kényszeríteni, hogy megossa a pontjait velünk. Ám azt gondolom ennek a játéknak ez a szépsége, és sokan ezért szeretik, sokan pedig amiatt, mert lehet nagyon családi módon, egymást nem bántva is játszani, sőt egymást segítve. Azonban a játék nem kooperatív! Ezért is kapta fel mindenki egy kicsit jobban a fejét az első kooperatív változatra, amely tavaly magyarul is megjelent. Vajon lehet a *CARCASSONNE*-t igazából kooperatíván játszani? Nem pont az veszik el belőle, amiért szeretjük? Esetleg kapunk végre egy hivatalosan is kooperatív változatot, ahol tényleg egymást segítjük? Nos, nézzük!



Talán csupán egyetlen hibája van a játéknak... Hogy nem én találtam ki. 😊 *KLAUS-JÜRGEN WREDE* nem tartozik a termékeny szerzők közé, a BGG a *CARCASSONNE*-on kívül



A külcsín

A játék szakít a megszokott sötétkék színnel és némileg világosabb, ködösebb, misztikus dobozba bújik. Kinyitva azonban a már jól ismert papírinzert fogad bennünket a benne sorakozó négyzetes lapkákkal, hátukon az ikonikus „C” betűvel. Bábuink viszont nem a megszokott meeple figurák – kezükbe fáklyák kerültek, először furcsa is volt a *CARCASSONNE*-t nem a szintén ikonikus figurákkal játszani. Ami újdonság, azok a világoskék kis szellem jelölők, amelyekkel tulajdonképpen harcolunk a játék során. A várak és utak az alapjátékhoz hasonlóan néznek ki és működnek, a kolostorok helyett azonban ebben a kiadásban kastélyok és temetők játszanak.

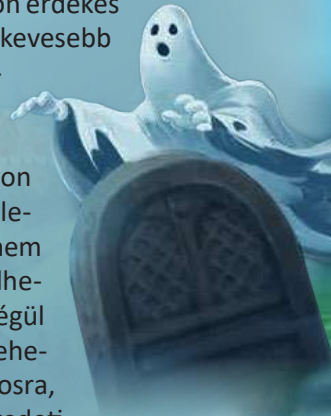
A kezdőlapka pedig hatalmas, tulajdonképpen 4 lapkányi, ezért könnyebb elindulni a játékban.

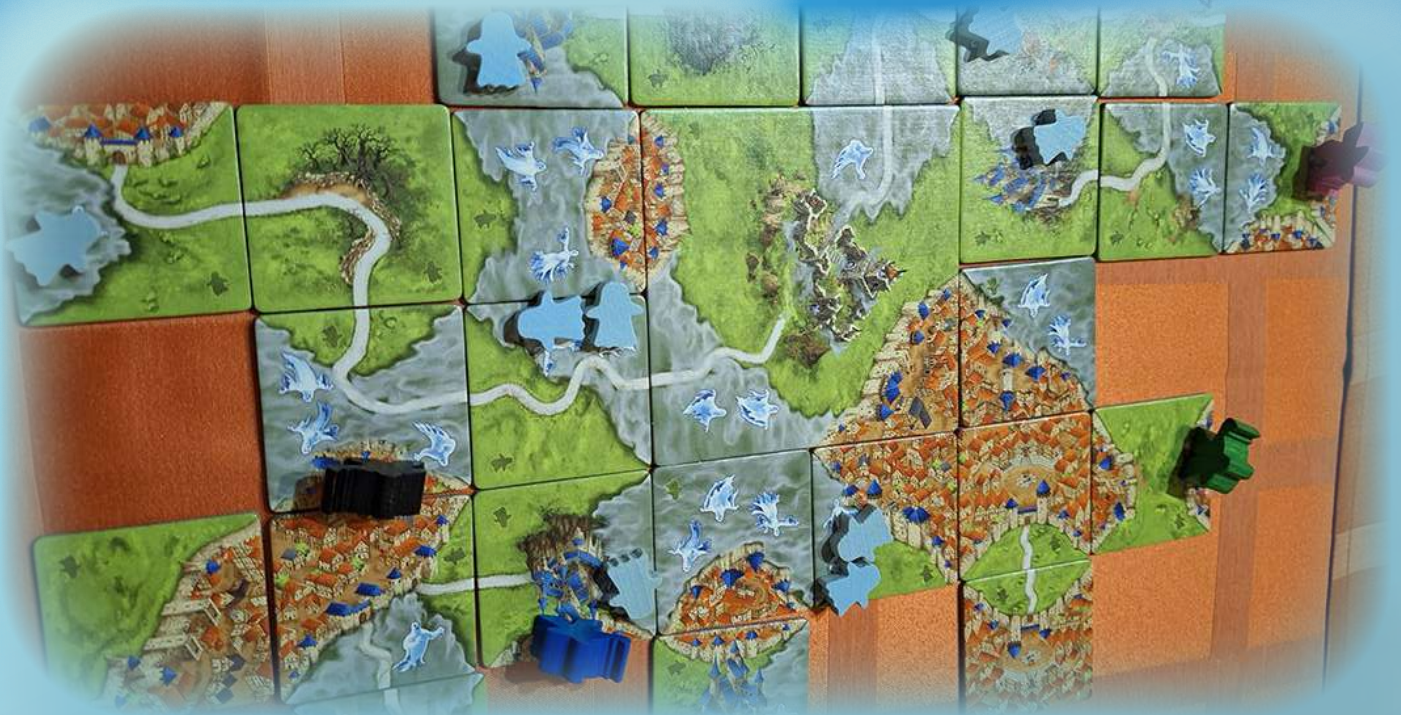


A belbecs

A játék kooperatív voltára a küldetéslapka utal, amely hat, egyre nehezedő küldetést tartalmaz. Az elsőben csupán annyi a célunk, hogy temetők és kastélyok nélkül elérjünk 50 pontot anélkül, hogy elfogynának a lapkáink vagy a felhelyezhető szellemeink. A szabály valójában az eredeti játék szabálya: a soron lévő játékos húz egy lapkát, amelyet lehelyez úgy, hogy minden mindennel illeszkedjen. Azonban itt a lehelyezés előtt megmutatja a lapkát és a társai adhatnak tanácsokat arra vonatkozóan, hova tegye. Ezt először nagyon nehéz volt értelmezni egy *CARCASSONNE* játéknál, többünknek furcsa volt, hogy beleszólhatnak mások is a körünkbe. Az új elem a lapkákon

a ködfolt, amely tartalmaz 1, 2 vagy 3 szellemfigurát is. Ha ilyen lapkát teszünk le, az érintett mennyiségű szellemet fel kell helyeznünk a lapkára. A ködnek nem kell illeszkednie más lapkához – ez is nagyon érdekes élmény volt -, ám ha érintkezik, eggyel kevesebb szellemet tehetünk fel rá. Sőt, ha sikerül lezárunk a ködöt, nem is kell feltennünk jelölőt, a lezárt ködön lévő összes szellemet levehetjük. Ez nagyon fontos, ugyanis mindössze 15 szellemünk van, ha bármikor a játék során nem tudjuk a szükséges mennyiséget felhelyezni, azonnal elveszítjük a játékot. Végül az aktív játékos dönthet úgy, hogy lehelyez egy követőt az útra vagy a városra, amelyek pontozása hasonló az eredeti játékhoz. Az eltérés az, hogy csupán egy bábu van a pontszerző sávon, azaz mindannyiunk pontját ugyanazon figurával lépjük le. Mondanom sem kell,





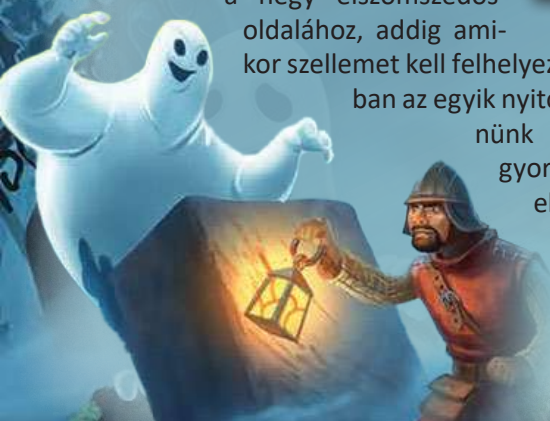
hogy ez mennyire furcsa volt! Sőt, ha beépítkezünk egy másik játékos építményébe, duplán kapjuk meg a pontot a két érintett meeple miatt. A pontszerzés helyett azonban itt mindig dönthetünk úgy, hogy nem kérjük a pontokat, helyettük egy lapkáról levehetünk maximum három szellemet, amely a játék előrehaladtával igen gyakran előfordul. Bizony, többször félre kellett tenni a beidegződéseinket a hagyományos Carcassonne játékkal kapcsolatban!

Az első küldetés még nem is okozott különösebb problémát, az igazi fejtorés a másodiknál kezdődött. Megkapjuk a kastélyokat, amelyeket a kolostorokhoz hasonlóan kell beépítenünk, de pontokat csak a körülöttük lévő ködös lapkákért kapunk, lapkánként kettőt. Ez még segíti is a játékunkat, hiszen itt már 75 pont a cél, a temetők azonban rendkívül megnehezítik. Amíg nincs lezárva egy temető, azaz nincs lapka illesztve mind a négy élszomszédos oldalához, addig amikor szellemet kell felhelyeznünk, egyet pluszban az egyik nyitott temetőre is tennünk kell. Ezzel nagyon gyorsan fogynak az elérhető jelölők, így meg kell mindent hamar lezárni. Amikor ez sikerül, akkor



azonban az egyik felhelyezett követőnket le kell veyük a játéktérről és el kell temessük a temetőben. Azt a meeple-t nem kapjuk már vissza a játék végéig. Az ötödik küldetéstől kezdve ráadásul megbabonázzák a temetőt és kicsit megváltoznak a szabályai. Nem a temetőre kerül fel innentől kezdve plusz szellem, hanem minden öt körülvevő ködös lapkára, amikor lehelyezzük a temetőt. Ráadásul csak 8 szomszédos lapkával lehet lezárni, addig minden körünk végén elveszítünk egy lapkát a kupacból, mert azt lefordítva le kell helyeznünk egy nyitott temető köré, nehezítve ezzel a későbbi pontszerzésünket.

A harmadik küldetéstől kezdve a 60 lapkát 3 db 20 lapkából álló kupacba kell gyűjtenünk és meg van határozva, hogy mennyi pontot érjünk el az 1., 2. vagy 3. kupac esetén. Kapunk ugyan két kutyát, amelyeket bizonyos pontszámok elérésénél kihelyezhetünk a játéktérre és jelentős mennyiségű szellemet eltávolíthatunk velük; sőt, a pontozásuk is kedvező, de ez egyre kevesebb segítséget fog adni. Ugyanis küldetésről-küldetésre csökkentenünk kell az elérhető szellemek mennyiségét is. Az egyes paklival elérendő pontok viszont növekednek, így a harmadik küldetéstől kezdve válik igen nehézé a célok teljesítése. Mi itt éreztünk rá a játék lényegére és ízére, és a kezdeti fanyalgás után sorra nyomtuk le a fordulókat egymás után, „na még egyet” alapon. Aztán ha elbuktuk, természetesen jött a „na még egyet” újra! Tulajdonképpen





abbahagyhatatlanná vált amiatt, hogy a szépen egymásra épülő, egyre nehezedő küldetések teljesítése komoly kihívást állított elénk és rájöttünk, hogy tényleg nagyon át kell gondolnunk minden lépést együtt, és akár körökkel előre számolnunk, mert egyetlen rossz döntés azonnal a parti végét okozhatja.

Első nekifutásra nem is jutottunk el a hatodik küldetésig, de ami késik, nem múlik. Ott már ugyanis minden korábbi szabály él, megbabonázott temető, csupán 12 elérhető szellem, három kupac lapka, amelyek így együtt tényleg komoly kihívást jelentenek. Főleg úgy, hogy itt minden játékos kap egy bábut a pontozóra is, és minden játékosnak külön-külön kell elérnie a céllapkán meghatározott pontokat a meghatározott paklik kimerüléséig. Ez így elsőre szinte megoldhatatlannak tűnik, éppen ezért nem hagy nyugodni a játék azóta sem! Szerencsére megvan otthon, így lesz folytatás...

Szerintem

A *CARCASSONNE* játéknak nincs szüksége reklámra, ahogy korábban ki is fejttem. Visszavonhatatlanul beírta magát a társasjátékos történelembe. A kooperatív *CARCASSONNE*-nak viszont igen! Mert elsőre valóban furcsa az, hogy teljesen más gondolkodást igényel, hogy együtt vagyunk, hogy nem hozhatunk egyéni döntéseket, azonban a küldetések olyan szépen épülnek egymásra és

olyan sunyi módon nehezednek lépésről-lépésre, hogy észre sem vesszük, ahogy a játék beránt bennünket és lehetetlenné válik. Persze biztos vagyok benne, hogy sokan lesznek, akik nem tudnak túllendülni a játék kooperatív voltán és nem barátkoznak meg ezzel a kiadással, de szerintem nem is ez a cél vele. Nekik ott van a kompetitív *CARCASSONNE* ezer meg egy változata.

Azoknak viszont, akik szeretik a kooperatív játékokat, vagy családdal, gyerekekkel játszanának, esetleg épp az volt a bajuk az eredeti változattal, hogy túl kompetitív, ez egy szuper alternatíva lehet. Végre lehet a *CARCASSONNE*-t hivatalosan is kooperatíván játszani. Ráadásul két személlyel játszva nem egymás alázása zajlik, hanem tényleg egymás segítése. Talán éppen ezért ketten a legjobb játszani, itt a legnagyobb az eltérés az eredetihez képest érzésben. Szerintem ez a változat sok játékos polcán megmarad az eredetivel együtt, mert épp annyira más, hogy ne lehessen megenni a régi mellett. Ráadásul az eredetit is lehet vele játszani ködök nélkül. Amíg a többi változat tulajdonképpen az alapjáték tematikailag kicsit módosított változata, ez egy teljesen más játék, más gondolkodásmóddal, más beállítottsággal, más célokkal. Tény, hogy először érdekes és furcsa, de ha belejöttök, nem hagy nyugton, nem ereszt el. Egy kitérőt mindenképp érdemes tenni a ködös *CARCASSONNE*-ba is az Amazonas, a Dél-tenger és a szavanna után!



nemes



PIATNIK

Carcassonne:
A ködbe zárt Carcassonne

Tervező:
Klaus-Jürgen Wrede

Megjelenés:
2022, 2023

Kiadó:
Hans Im Glück, Piatnik

Kategória:
kooperatív, lapkalehelyező





18+



2-8



T.T

Domipopo

18+

Ennek a játéknak bizony története van.

Egy szép, hideg reggelen, midőn hősünk az essen-i játékiállítás folyosóit róttá, betévedt az egyik német akciózós, leárazós webshop standjába. Oda, ahol a játékok offenzívája erős!

Eddig nem is lenne gond, viszont belebotlott a stand végén immár hagyományosan és vevőcsalogatón elhelyezett kosárba, ahol az 5 Euro alatti játékok voltak bedobálva mindenféle rendszer nélkül. Ebben a kosárban hősünk, aki mellesleg a JEM szerkesztőségnek egyik meg nem nevezett tagja, válogatás közben talált is egy érdekes darabot. Ez a játék volt a *DOMIPOPO*, és mivel hősünk vélt némi hasonlóságot felfedezni egyes ismerősei nevével, ezért gyorsan vicces kedvében be is tette a megvásárolandó játékok kupacába. Mi gond lehetne ezzel? Két olyan valami keverékének tűnt, melyek a legizgalmasabb dolgok közé tartoznak.

Anyagok

Megtalálni itt mindent, ami egy hagyományos játékokhoz is kell. Van doboz, játékszabály, és egy halom kinyomó karton, melyekből roppant erotikusan ki kell nyomkodni a popókat tartalmazó lapkákat. Ennyi. Igaz a lapkák széle kissé sorjás, viszont a vastagság megfelelő, hogy az izgalom hevében ne sérüljön. A lapkák tulajdonképpen dominókat ábrázolnak, melyeken a számokat a szebbik nem farának vonzó ábráival jelölik. A jelölések sajnos nem túl változatosak, az összes azonos számhoz tartozó képen ugyanaz a hölgy található.

Játékmenet

A játékmenet egy hagyományos domino játékra hajaz, nemi csavaranciával. A lapokat ki kell osztani, hogy mennyit, azt a szabály nem írja, ezért feltételezzük, hogy mindet. A játékosok egymás után lapokat helyeznek el az asztalra, természetesen az azonos értékű feleket egymás mellé helyezve. Amint azonban valaki nem tud szabályosan dominót helyezni, ekkor jön a meglepetés. Ugyanis, büntetésül az előző játékos a térdére fekteti a vétkest, és a hátsójára sújt annyiszor, mint a kezében lévő lapok száma.



Ez így megy körbe, ha harmadszorra is hibázik valaki, akkor már a nadrágját is le kell venni a bünti előtt, ha ötödszörcse sem tud rakni, akkor még az alsóneműt is el kell távolítani. Hogy ki nyer vagy veszít, arra sem tér ki a szabály, gondolom ez attól függ, hogy mennyire erős a játékosok mazochizmus iránti hajlama.

Értékelés

Mivel ez a játék csupán a vicces címe alapján került a gyűjteménybe, annak is a szekrény hátsó részén lévő eldugott részbe, ezért személyesen sajnos nem tudunk beszámolni arról, hogy milyen a játékelmény. Dominózni nem szoktunk, absztrakt kategóriában is van pár játék, ami előbb kerülne asztalra. A családdal érthető okokból nem volt praktikus elővenni, társasklubban az asztalkép miatt biztos érdeklődtek volna páran, de nem vittük. Így élénk képzelőerőnkre hagyatkoztunk az értékelésnél.

A játékosok száma akár 8 is lehet, ami miatt szerintünk a játék elhúzódhat, viszont a holtidő nem jelentős, mások körében is van mit tenni. Viszont elég fontos, hogy ki mellé ülünk az asztalnál, mert az az élményt jelentősen befolyásolja.

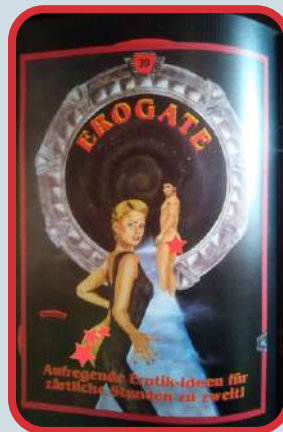




Das allein das Spielfeld ist ein erotischer Hingucker, und dieses Spiel für 2-6 Spieler und nichts für schwache Gemüter. Dem besten Spielerfeld wird der Jäger zum Gejagten. Es gibt einige Verweise auf dem Weg zum Ziel, die es zu überwinden gilt. Beginn die Hämotten und so mancher wird sich vor einer Aufgabe weigern, aber es gibt kein entkommen, denn das Aussehen als Ersatzszulage muß keine Entschüderung bedeuten. Am Ende gibt es Verlierer, nur eine fleische Spaß. Lust und bestimmt auch was zu tun. Wie scharf tatsächlich gespielt wird, bleibt Euch selbst überlassen. Ein Spiel mit Spaß und voller Erotik. Ein Muß für Aufgeschlossenen ab von Private Games. Spielen kommt. Natürlich eignet sich dieses Spiel auch als Geschenk für gute Freunde oder angehende Partner. Für außer Kontrolle geratene Spieler übernehmen wir aber keine Haftung!

Spider Women
Spiel für 2-6 Personen
1 Spielfeld 52 x 72 cm
6 Spielsteine, 7 Würfel, 48 Aufgabekarten

A szabálykönyv nagy előnye, hogy a kiadó többi játéknak szabályait is tartalmazza egyben, így ha barkácsolni szeretnénk otthon, akár ezeket is kipróbálhatjuk megfelelően merész csapattal. Van itt szuperhősös témájú is például, a *SPIDER WOMAN*, illetve kiemelhető még a sci-fi kedvelőknek ajánlható *EROGATE* című játék, amely alternatív (bár valószínűleg beteg) világokba juttatja a játékosokat egy nagy, kerek úrkapun keresztül.



Összegezve, a játékot tudjuk ajánlani annak a szűk rétegnek, aki nagyobb társaságban szereti kiélni a gyerekkorában kimaradt fegyelmezés iránti vágyait. A többieknek legfeljebb a vicces cím miatt, esetleg a német nyelv alaposabb megismeréséhez ajánljuk, mivel csak németül jelent meg. Aki azt várta tőle, hogy a címben található illető fara is a játék része, az bizony itt csalódhatott.

Vizont áprilisi vicces játékaink sorába pont beleillett, így kedves olvasóink is megismerhették eme gyöngyszemet. **Gesundheit!**

Domi

present
Domipopo
Nur für Erwachsene!

Ein Spiel für echte Popo-Fans!
Nicht nur auf dem Spielfeld, sondern auch in der realen Welt der Popo die Welt der Popo. Die K...
Nur für Erwachsene!

Tervező:
Anna és Max

Megjelenés:
1999

Kiadó:
Private Games

Kategória:
absztrakt erotika

18+ **2-8** **kitartástól függ**



TICK TACK BUMM

FAMILY



8+



3-8



30'

Tick... Tack... Bumm: Family

„A *TICK TACK BUMM* egy izgalmasan és gyorsan pergő logikai és kommunikációs játék. A játékosok elindítják a *TICK TACK BUMM*-ot. Vajon meddig ketyeg és kinek a kezében lesz éppen amikor elhangzik a Bumm? Valószínű, hogy anélkül a játékosnál lesz, aki nem tud elég gyorsan egy szót alkotni a felhúzott kártyán lévő szótaggal, vagy éppen nem adta át elég gyorsan a *TICK TACK BUMM*-ot? Kinek jár a leggyorsabban az esze és a keze?”

Ugye milyen szórakoztatóan hangzik!? Ez a fülszöveg található az eredeti *TICK TACK BUMM* hátoldalán, ami töretlenül megtalálható a boltok polcain 1994 óta. A sikere nem másnak köszönhető, mint az egyszerűség. Ebbe a kategóriába sorolható a *SCRABBLE* vagy az *ACTIVITY*, mivel a szabályok 1 percen elmondhatóak és ha jó a társaság, akkor kimaxolható az élmény.

A *TICK TACK BUMM* társasjátékcsalád is nevezhető nagyinak, mivel a BGG 9 különböző változatot sorol fel közülük. Van belőle kártya, junior, láncreakciós és pocket változat is, de cikkünk témája a családi változat, amit lehet, hogy nem fog annyira élvezni a család, mint elsőre gondolnánk. Vagy mégis?!



szimbólumnak megfelelően az alábbi feladatok egyikét kell végrehajtanunk:

Tik-tak, tik-tak

Ebben a vidám szó- és ügyességi játékban kapunk egy táblát, amit tegyünk az asztal közepére és rakjuk az első mezőre a figuráinkat. Helyezzük az asztalra a kukaclapkákat a rózsaszín színű részekkel felfelé, a poharat, a fagolyót, a kockát és az időmérő bombát. A kártyákat válogassuk szét a három kategória alapján, keverjük meg őket, és kezdődhet is a parti.

Ha mi kerülünk sorra, dobjunk a kockával és indítsuk el a bomba időzítőjét. A kockán dobott



- » Kukac: milyen gyorsan csak tudjuk, rakjuk ki a rózsaszín kukacot, majd adjuk tovább a lapkákat a következő játékosnak. Ő megfordítja a lapokat és kirakja a zöld kukacot és így tovább, amíg valakinél le nem jár az idő és fel nem robban a bomba.
- » Pohár + golyó: aktív játékosként úgy kell a pohárba juttatnunk a golyót, hogy az egyszer pattanjon az asztalon. Ha sikerül jöhet a következő játékos.
- » Rímelőművész: fordítsunk fel egy lapot az ikonnak megfelelő pakliról és mondjunk egy olyan szót, ami rímel a kártyán szereplőre.
- » Tipikus: itt olyan szót kell mondani, amire a kártyán szereplő szó tipikusan jellemző.

- » Szóakrobata: 3 kártyát kell felfordítanunk a zöld pakliról. Az ezen szereplő betűket kell tartalmaznia a mondott szónak.



Ha pedig csillagot, vagyis jokert dobunk, szabadon választhatunk az öt kategóriából.

Akinél felrobbant a bomba, annak a figuráját mozgassuk a táblán egy mezővel előre. Ez addig tart, amíg valakinek a figurája el nem éri az utolsó „robbanás” mezőt. Ő lesz a játék vesztese, míg nyertesnek kiáltjuk ki azt, akinek a figurája a legmesszebb áll az utolsó mezőtől.

Buuuummm

A távolság nagyon érződik ez és az eredeti koncepció között. Ezt már egyszerűnek egyáltalán nem is lehet nevezni, független attól, hogy a kockán lévő szimbólumok

egyértelműek. Minden körben el kell magyarázni a társaságnak, hogy most mi is lesz a feladat, de még így is többször belekavarodtunk, hogy most a zöld pakliból mennyi kártyát is kell húzni? Persze ez idővel oldódik, minél többet játszunk vele, de bosszantó tud lenni elsőre és el is veheti a kezdő játékosok kedvét.

A kukac kirakás oké, a szavakkal való különböző játék sem rossz, de a golyó pattogatás nem tud ennél frusztrálóbb lenni. A fagolyó nem úgy pattan mint egy ping-pong labda, amivel ugyebár az amerikaiak a Beerpongot játsszák, szóval nehéz először kitapasztalni, milyen erősen dobjuk el. És persze mindenfelé repül, gurul, esik, így sok idő elmehet a megtalálásával. Idegesítő!

Talán ezért gondolom, hogy nem igazán klasszikus értelemben vett családnak szól ez a játék (arra jobb az eredeti), hanem az alkohollal megtámogatott buli. Ott biztos hatalmas sikert arat, és földön fetrengős nevetések alakulhatnak ki egy jó rímtől vagy egy fagolyó sörbe való landolásától.



PIATNIK

Tick... Tack... Bumm! Family

Tervező:	-
Megjelenés:	2017
Kiadó:	Piatnik
Kategória:	szójáték, ügyességi, valós idejű

8+ **3-8** **30'**



TKE Játékestek

több mint 2000 társas



**Minden szerdán klubnap
a Virág Benedek Házban**

17:00-21:00-IG

Belépés ingyenes

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

17:00-22:00-IG



A minőségi

kekjatek.hu

Játékélmény



8+



2-7



20'

Kac-kac Kukac

Tizenvalahány évvel ezelőtt, mikor elkezdtem a modern társasokat megismerni, akkor egy ismerősöm bőszen ajánlott egy fura nevű játékot, miszerint ezt mindenképpen ki kell próbálnom. Szkeptikus voltam, de igyekeztem nyitott maradni. Ez a játék volt a **KAC-KAC KUKAC**.

Aktakukac

Akkor még nem is sejtettem, hogy a szerzőként feltüntetett [REINER KNIZIA](#) micsoda névnek számít a szakmában. A nevéhez igazi klasszikusok fűződnek, mint a [KELTIS](#), az [ELDORÁDÓ LEGENDÁJA](#) vagy az [ÁT A SIVATAGON](#). Számomra mégis ez a játék marad az első [KNIZIA](#) játék.



Egy tucat kupac kopasz kukac, meg még egy tucat kupac kopasz kukac, az két tucat kupac kopasz kukac

A játékos célja, hogy a lehető legmagasabb értéket összedobálja, a számokat össze kell adni és minden félretett kukac szimbólum miatt 5 pontot az eredményhez hozzá kell adni. Az így megkapott eredménynek megfelelő követ veheti el a játékos a grillsütőről, s helyezheti maga elé. Ha ez már nem az első kő volt, akkor azt a korábban megszerzett kőre kell rátennie.

Sajtkukac

A dobozban található: 16 db játékkő, 8 dobókocka és egy szabály. A játékszabály kis történetet próbál keríteni a kukac grillezéshez, de ezt a részt átugorva fogjunk is hozzá a játékhoz.



Amikor egy játékos megáll és a grillsütőről nem tudja elvenni az adott értékű követ, akkor megnézi, hogy a játékostársainál nem látja-e meg esetleg pont azt, és ha szerencséje van, akkor nem a grillsütőről veszi el a követ, hanem a társától.

Ha sehol nem található az adott kő, akkor a következő kisebb értéket veheti magához a dobó.



Játékkövet csak akkor lehet elvenni, ha a félretett kockák között legalább 1 kukac szimbólum található, de ha nincs kukac szimbólum, akkor sikertelen volt a kör és nem vehet el egy követ sem a játékos.

Ha merész és kísérti a sorsot az aktív játékos, és nem tud olyan értéket dobni, amit korábban még nem dobott, akkor szintén sikertelen volt. Illetve ha a dobásának az értéke nem éri el a minimum megszerzhető játékkő értékét, akkor is kudarc volt a köre.





Amikor valaki nem tud elvenni követ, akkor büntetéképpen a saját kőgyűjteményének a legfelső követ kell visszatennie a sütőre, majd a legmagasabb értékű követ a sütőn le kell fordítani, így az onnantól kezdve már nem szerezhető meg. Ha pont az a kő lenne a legmagasabb, amit a játékos tesz vissza, akkor azt nem kell megfordítani, és ha nincs köve, amit vissza tudna tenni, akkor sem kell a legmagasabb értékű játékkövet megfordítani.

A játék addig tart, amíg már nincs a grillsütőn elérhető kő. Ezután mindenki a saját készletében található köveken lévő kukacokat összeadja és a legkukacosabb játékos lesz a győztes, döntetlen esetén az nyer, akinél a legmagasabb számú kő van.

Kukacoskodás

» Minőség:

A doboz mérete kompakt, de ha nincs helyed, bőven elég csak a köveket és a kockákat felkapni és bárhol mehet a játék. A játékkövek nagyon jó minőségűek.



» Újrajátszhatóság:

Nem ez lesz az a játék, amit állandóan újra és újra akartok játszani, de ha néha előkerül, akkor gyorsan le tud menni egy-két party egymás után. A játéknak rengeteg verziója érhető el: mini, deluxe, BBQ-s, junior stb., így aki szeretné, az több változatát is kipróbálhatja.

» Játékelmény:

Gyors, pörgős, hatalmas szerencsefaktorral megáldott játék. Én inkább a party kategóriába sorolnám. A strandon nagyon jól tud jönni, mikor valaki elment a lángosokért.

» Személyes vélemény:

Nagyon meglepődtem, mikor a JEM archívumot átnéztem és nem találtam cikket erről az ősköveletről. Idén már 19 éves a játék. Nem mondom, hogy megváltotta a világot és nincs hasonló a piacon, de akkor is ez egy jópofa családi játék, amit a kisebbek is tudnak élvezni és a nagyok is be tud csatlakozni. Ajánlom mindenkinek, aki csak egy könnyed kukac grillre vágyik, és szeretne egy 20 percet dominócsörgéssel tölteni, de dominózni már nem szeretne.

Attila



PIATNIK

Tervező:
Reiner Knizia

Megjelenés:
2005

Kiadó:
Zoch, Piatnik

Kategória:
szerencsekísértős, kockadobós

8+ 2-7 20'





5+



2-5



40'

WinPingWin

Ha azt hitted, hogy már mindent láttál a társasjátékok világában, akkor készülj fel a meglepetésre, mert *MISS NAME BORING* legújabb alkotása, a *WINPINGWIN*, egy teljesen új dimenziót nyit a játékok világában. Ez a játék, amely a Kickstartert is meghódította, nem csupán egy újabb játék a többi közül – ez egy valódi kaland a pingvinek birodalmában!

A pingvin-téma forradalma

A *WINPINGWIN* egy olyan társasjáték, amelyben a játékosok megismerhetik a pingvinfajok sokszínű világát, miközben felfedezik és gyűjtik ezeket a bájos madarakat. Ahogy az ember lépdél a játéktáblán, elmerülhet a pingvinek életében és kihívásaiban, miközben próbálja kihasználni azokat a lehetőségeket, amelyek a pingvinbirodalom különböző pontjain adódnak.

Az egyik legnagyobb dolog a *WINPINGWIN*-ben az, hogy teljesen új megközelítést hoz a játékhoz. Míg más társasjátékok gyakran a fantázia világába kalauzolnak el minket, vagy éppen a valóságból merítenek ihletet,



addig a *WinPingWin* egy teljesen egyedülálló témával áll elő. Mi lehetne izgalmasabb, mint a pingvinek világa? Ebben a játékban a játékosoknak lehetőségük van arra, hogy felfedezzék és megértsék a pingvinek életét, viselkedését és különleges tulajdonságait.

Játékmechanika

A *WINPINGWIN* nem csupán lenyűgöző témával rendelkezik, hanem egyedi játékmechanikával is büszkélkedhet. A játék során a játékosoknak számos lehetőségük van a pingvinfajok gyűjtésére és gondozására, miközben különféle kihívásokat kell megoldaniuk.





- » Felfedezés: A játékosok különböző helyszíneket fedezhetnek fel, ahol új pingvinfajokat találhatnak és szerezhetnek be.
- » Gyűjtés: A játékosok gyűjtik és gondozzák a pingvinfajokat, amelyek különféle tulajdonságokkal rendelkeznek, és különböző pontokat érnek.
- » Kihívások: A játékosok különböző kihívásokkal szembesülnek, amelyeket meg kell oldaniuk a pingvinekkel kapcsolatban, például a táplálkozás biztosítása vagy a költési szokások kezelése.
- » Stratégia: A játékosoknak stratégiát kell kidolgozniuk ahhoz, hogy hatékonyan gyűjtsék és gondozzák a pingvineket, és megfeleljenek a játék kihívásainak.

Ajánlás

Ha szereted a természetet, az állatokat és a kihívásokkal teli játékokat, akkor a *WINPINGWIN* az, amit keresel! Ne hagyd ki ezt a fantasztikus lehetőséget, hogy egy teljesen új világba merülj bele, és újraértelmezd, hogy mi is jelenti valójában a társasjátékok élvezetét.

Köszönet *MISS NAME BORING*-nek, hogy ilyen lenyűgöző játékot hozott létre, amely új értelmet ad a társasjátékoknak, és garantáltan élménydússá tesz minden játékalkalmat. A *WINPINGWIN* a pingvinek birodalmának lenyűgöző világába repít, ahol új kalandok várnak rád minden lépésnél!

Mona



Tervező:
Miss Name Boring

Megjelenés:
2024

Kiadó:
Kick erdez'te

Kategória:
kockadobós, szettgyűjtős

5+ **2-5** **40'**



16+



2-4



15-30'

Forradalmasította a társasozást, mégsem beszél róla senki

A *MONOPOLY*ról és a *RIZIKÓ*ról is több szó esik, mint arról az eredetét tekintve több ezer éves játékról, mely nem csak a múltban jelölte ki, hanem a jelenben is meghatározó, evolúciós paradigmát jelentő módon szabja meg a társasjátékok fejlődésének egyik vonulatát (a *CATAN*ról már nem is beszélve). Mechanikai alapvetések köszönhetőek neki, emellett egyszerre kényszeríti a játékosokat taktikai döntésekre és kíván tőlük némi kezűgyességet. Szakértők feszülnek egymásnak, miközben feltárni próbálják titkát. Feszesség és szigorúság, puritánság és színgazdagság, lefesztség és körömrágós izgalom: kitaláld cikkünkben, melyik játékról van szó?

Senki nem hívja eredeti változatának archaikus, egzotikus hangzású nevén – parcheesi –, a többség talán nem is hallotta a kifejezést, mégis a legtöbben alighanem sokat játszottak vele. Bizonyosan volt olyan időszak, amikor gyakran azt asztalra került, az első menet után egybehangzóan kiáltottak fel mind 2-en, 3-an vagy 4-en, hogy „még egyet!”, aztán újra meg újra. Hatása generikus: ott van szinte minden játékban, mely azt kéri a játékosoktól, vegyék figyelembe a randomness-t lépéseik tervezésénél, és sok munkás placement játékba is átszivárgott a lehelyezés ötlete, bár azt jóval statikusabban tudták megvalósítani a legtöbb esetben a nagy elődhöz képest. Pedig egyszerű, mint a *LACERDA*-összes, mégis zseniális – legalábbis könnyen lehet, hogy van olyan vlog-csatorna Magyarországon, melynek gazdái elragadtatásban részesülnének.

Gyalog az ismeretlenen át

Noha valóban azonnal elsajátítható, alacsony felfutású és rövid tanulási görbéjű, áramvonalas darabról van szó, mégis, komoly taktikai döntéseket kell benne hozni minden játékosnak. A játékban kisvállalatokat irányítunk, és fejenként legfeljebb négy munkást menedzselhetünk

ennek során. A történet szerint mind a négy hosszú, fáradtságos munka után tér meg otthonába, pontosabban a saját munkásszállójára. Külön-külön indulnak útnak. Az út bár mind a négyüknek egyforma hosszú, a játékos-képességek pedig teljesen szimmetrikusak (nincsenek), egyáltalán nem könnyű.

A központi játékmechanika az úton felmerülő bizonytalanságokat kockadobások eredményeivel szimulálja, melyek eredményei befolyásolhatják a mobil munkásaink által megtett távolságot. Komoly taktikai döntéseket kíván a játékosok részéről, hogy a szerencsefaktorot is figyelembe véve határozzák meg munkásaik léptetési sorrendjét. Erre plusz döntési réteget jelentő megoldásként épül rá az a szabály, hogy azt a munkást, amelyet egy másik játékos munkása utolér, vissza kell küldeni a gyárba túlórázni. Ilyen, a munkást irányító játékos mérlegelésén – no meg némi szerencsén – múlik, mikor kívánja, illetve akarja újra játékba hozni az akaratlan sztahanovistát.

Az a játékos győz, akinek a leghamarabb ér a munkásszállóra mind a négy munkása.



Szerencse, ügyesség, no meg némi taktika

Egyszerűnek tűnik, nem igaz? Pedig sokkal több van a játékban, mint elsőre látszik. A játékosoknak különösen a munkásaik mozgatási sorrendje igényel taktikai megfontolásokat; elsősorban azt érdemes figyelembe venni, hogy milyen távolságra vannak egymástól munkásaik, beérhetik-e egymást egyetlen dobással. Ebből fakadóan sértődős pájtásoknak, a munkát a magánélettel... izé, a társasjátékozás világát a való élet szociális viszonyaival keverőknek a nem csak kompetitív, de kifejezetten konfrontatív jellege miatt kevésbé ajánlott darab. Azok viszont, akik vállalják a munkásaik lecockázási rizikóját, sok örömet lelhetnek benne.

Különösen, ha nem riadnak vissza attól, hogy a könnyű agytornát és kellemes szerencsefaktort igénylő játék egy kicsit a kézügyességet is próbára teszi. Elvitathatatlan – és a külföldi szaksajtó fanyalgói közül több Tom Vasel is lerombolta emiatt kockatornyát –, hogy a játékban nagyon erős Fortuna jelenléte, különösen játékosársaink dobásainál szaglik úgy, mint egy drogéria illatszer- és háztartási-termék osztálya együtt. Mégis, megfelelő kézügyességgel, az ujjak ügyes használatával némi gyakorlás után úgy befolyásolhatjuk saját dobásaink eredményét, hogy azért játékosársaink még nem vádolhatnak csalással, sem a szabálykönyv játékmenetet lassító böngészésével.

A játék minden játékoszámnál jól működik, ha skálázni kellene, a 4 főt már túlságosan kaotikusnak, már-már arénaharc-jellegűnek értékelném, hiszen a játéktér (a munkások által bejárható útvonal hossza) nem változik.

2 fővel mérsékelt a kihívás, kissé eljátszanak egymás mellett a játékosok, bár ez nem egy kifejezett euró. A legideálisabb talán 3 fővel játszani.

A játékhoz a rajongók elég sok háziszabályt készítettek már, melyekkel viszonylag könnyen skálázható a nehézség és a partik hossza. Ha a játékosok például megállapodnak abban, hogy kevesebb munkást kelljen hazajuttatniuk, a játék amúgy sem hosszú időtartamát rövidíthetik, izgalmasabbá tehetik. Cserébe a kockával kevésbé meghitt viszonyt ápoló társaknak kevesebb esély jut a felzárkózásra, mert a játék egyrészt az utolért munkás gyárba helyezésével bünteti, másrészt nem kompenzálja semmi a lemaradót.

Régi mechanikák, egyszerű játékmenet rejtőzik tehát ebben a számos kiadást megélt alapvetés dobozaiban, melyet az ismertető végén elsősorban kisgyerekes családoknak, illetve gyors fillernek ajánlok. Díszdobozos KS-exkluzív kiadásáról nem tudok, de aki kitalálja egyik ismert címváltozatát, az bizonyosan megéli a kereskedelemben is – nevéssen ő a végén!

Shepard

A játékot a cikk megírásához semelyik kiadó nem bocsátotta rendelkezésre. A JEM ezúton is köszöni a támogatást.




Tervező:
nem ismert

Megjelenés:
2024.04.01.

Kiadó:
lakás

Kategória:
munkásmozgatós, hosszúlépés-választós

 **15-30'** (+ amíg 6-ot dob mindenki)



Carmen García Jiménez

„Fáradhatatlan eurojátékos és újabban alkotó és tervező. *JERUZSÁLEM: ANNO DOMINI* az első tervem, és remélem, nem az utolsó. Szeretném kiterjeszteni a társasjátékok világát történelmi-bibliai helyszínekkel. Úgy gondolom, hogy vannak lenyűgöző karakterek, amelyeket játékosan kell felfedezni. Az a célom, hogy bárki, akinek ez a játék az asztalán van, élvezze, szórakoztassa, elgondolkodtassa, és egy kicsit többet is megtudjon arról az emberről, aki örökre megváltoztatta a történelmet.” - Carmen García Jiménez Forrás: BGG

Köszönjük, hogy elfogadtad a megkeresésünket az interjúra. Az internet cserben hagyja mindazokat, akik tudni szeretnének rólad bármit. Elsőként kérlek, mutasd be magad az olvasóinknak.

Sziasztok, *CARMEN GARCÍA* vagyok. A *JERUZSÁLEM: ANNO DOMINI* játéktervezőjeként ismerhettek, de emellett középiskolai tanár vagyok Huelvában és teológus, valamint nagyon szeretem a társasjátékokat. Az összetettebb, nehéz játékokkal játszánék, bár ritkán van rá lehetőségem, mivel legtöbbször a családommal játszom, akik a könnyedebb társasokat kedvelik, amiket szintén szeretek. Hiszem, hogy a társasjátékok jók és hasznosak az oktatásban mint valódi tanulási segédeszközök. Sőt, azt gondolom, hogy bizonyos játékoknak terápiás hatása is van.

Az iskolában van rá lehetőség, hogy használd a modern médiumokat (film, sorozat) és köztük akár társasjátékokat is?

Az utóbbi időben, főleg a pandémia óta az iskolák fejlődtek ezen a téren. Mindegyikben jelen van a multimédia, vannak digitális táblák, internetkapcsolat, és láthatóan egyre népszerűbbé válik különböző társasjátékokat is bevinni az osztályba. Én mindegyik korosztályban használok társasjátékokat, és szeretném a *JERUZSÁLEM: ANNO DOMINI* is megismertetni a diákjaimmal.



Honnan indult a társasjátékok szeretete és mi vezetett oda, hogy saját társasjátékokat fejlessz?

Mióta az eszemet tudom, társasjátékozom. Mindig is szerettem őket. Gyerekkoromban olyanokkal játszottam, mint a *MONOPOLY*, a *CLUEDO*, a *TREASURE TRAIL*, a *PARTY* vagy a *TABU*... Később pedig az összetettebbekkel is meg tudtam ismerkedni. Az első modern társasjátékom a *THE PILLARS OF THE EARTH* volt, ami lenyűgözött, majd vettem egy másik dedukciós játékot is, a *LETTERS FROM WHITECHAPEL*, ami szintén belepopta magát a szívembe. Véletlenül mindkettőt a *DEVIR* adta ki. Ki gondolta volna, hogy végül a *DEVIR* adja ki az én játékomat is. A kedvenc játékomban jelenleg a *MOMBASA*, bár a *GRAND HOTEL AUSTRIA* is szorosan a nyomában van.

A *JERUZSÁLEM: ANNO DOMINI* ötlete a pandémia végén jutott eszembe. Szerettem volna egy olyan játékot készíteni, ami összeköti a két szenvedélyemet, Jézust és a társasjátékokat. Úgy éreztem, hogy képes vagyok erre, és láthatóan ez sikerült is. Nem hiszem, hogy lenne olyan téma, amit ne lehetne társasjátékként feldolgozni, hiszen a játék maga nem azt jelenti, hogy elvonatkoztatunk egy témától - ellenkezőleg, attól függően, hogy hogyan kezeljük, még nagyobb jelentőséget adhatunk neki.

A társasjátékiparban talán először szokatlan a téma, amit az első játékoshoz választottál. A tematika után lett meg a mechanika vagy fordítva történt?

Az én esetemben egyértelműen a tematika volt meg előbb. Amikor nekifogtam a játéknak, tudtam, hogy Jézusról mint történelmi alakról fog szólni. Aztán az jutott eszembe, hogy az Utolsó vacsora tökéletes pillanat lenne ehhez, mert úgy tűnt, hogy ott lehetne pontozni, hogy ki mennyire ül közel Jézushoz és a tanítványokhoz. Ráadásul a vacsora egy nyugodt pillanatot jelentett azokban a feszültséggel teli és tragikus napokban. Ezért döntöttem úgy, hogy ez legyen a játék központi témája. Mindig a tematika volt az elsődleges, és arra épültek rá a különböző mechanikák, attól függően, hogy mire volt szükség. Például hogy erőforrásokat kell gyűjteni, hogy a követőket a vacsorára küldhessük stb.

Sokan csak többedik próbálkozásra terveznek közepesen nehéz euro társasjátékot. Ez neked először sikerült. Nem csak hogy jól, hanem kitűnően. Mik voltak számodra a legnagyobb kihívások a játék fejlesztése során?

Igazad van, az első játékomat közepesen nehéznek terveztem, és el kell ismernem, hogy siker lett. Ami egyértelmű volt számodra, hogy a játéknak arról kell szólnia, amit szeretek, és a nehézségének is ehhez kell igazodnia. Közepesen nehéz játékokat szeretek játszani, és végül ez a játék is ilyen lett.

Rengeteg kihívással szembesültem, persze, hiszen a játék az elején egyáltalán nem hasonlított az utolsó kiadott változatra. Jelentős változtatásokon esett át, mert az elején túl sok mindent akartam belerakni, főként Jézusról és arról, amiket csinált, de ez lehetetlen volt. Túl sok akciólehetőség volt a játékban, sokkal több, mint amennyi a végén benne maradt. Elég nehézkes volt a játék, és mivel ez az első játékom, hosszú időbe telt, amíg minden akciót sikerült finomítani annyira, amennyire szerettem volna, és végül egy gördülékeny, élvezetes játékot készíteni minden aspektusból.

A mechanikák, a pontozás kiegyensúlyozása, a gördülé-

kenység mind olyan dolgok, amiken sokat dolgoztam. A játék hibáinak kijavítása hasonló az egód hibáinak kijavításához, mert úgy tűnik, hogy mindened, amid van, fantasztikus, aztán a teszteknek köszönhetően, rájössz, hogy ez nem így van, hogy nem minden olyan szuper vagy működik olyan jól, és vagy meg kell változtatnod, vagy ki kell gyomlálnod.

Jézus és az utolsó vacsora egy elég meghatározó eleme a katolikus egyházaknak, és Spanyolország is híresen vallásos. Számodra is fontos a vallás?

Igen, a vallás fontos számomra. Az életem egyik fontos eleme a hitem. Hiszek Jézusban. Lelkipásztorként is dolgozom, és meggyőződésem, hogy az evangéliumot minden eszközzel hirdetni kell, különösen az én esetemben. Hiszek abban, hogy a játékon keresztül tudok alázatosan hirdetni valamit, ami nagyon mély és sok ember életén segített. Izgalmas belegondolni, hogy a *JERUZSÁLEM: ANNO DOMINI* által Jézus (mint különleges mindenható) alakja köré gyűlnek össze családok és baráti társaságok játszani.



A *JERUZSÁLEM: ANNO DOMINI* hűen mutatja be a Bibliában leírtakat, ami szakértő kezeket sejtet. Más teológusokkal is konzultáltál a témában, esetleg komolyabban is részt tudtak venni a fejlesztésben?

Más teológus nem vett részt aktívan a játék fejlesztésében, úgy tűnik, hogy én voltam az egyetlen szakértő.

Amit a játék tematikája közvetíteni akar, az nem ismeretanyag. Az én döntésem volt, hogy nem akarok olyan dolgokba belemenni, amely bármely hívó vagy nem hívó

ember számára kellemetlen vagy zavaró lehet. Én pusztán a történelem egy nagyon különleges és meghatározó pillanatáról akartam beszélni egy különleges történelmi alakon keresztül, de nem akartam olyanba belemenni, ami megosztó lehet Jézus személye körül. Azt akartam átadni, amit mindannyian tudunk, hiszen Jézus története a legtöbbünk számára ismerős.

A cselekedetei által, kiemelve az Utolsó vacsorát, egy kicsit azt akartam megmutatni, hogy milyen ember is volt ő, aki egész életében jót cselekedett és a mai napig lenyűgöző a hatása. A játékban választható akciók, a "Példabeszéd meghallgatása" vagy a "Jószándék kinyilatkoztatása", ezek Jézus üzenetének alapjait jelképezik: "Légy jó másokhoz!"

Azt is meg akartam mutatni, hogy hogyan halt meg, és hogy ki döntött a haláláról. A Szanhedrin, vagyis a zsidók legfőbb bíróságának tekintélyét is egyre jobban fenyegették Jézus tettei.

De a játék semmiképpen nem akar ideológiai nevelésként hatni. Lehetőségeket kínál. Aki tényleg csak a játék kedvéért ül le vele játszani, az is jól szórakozik, és az is, aki többet szeretne tudni a történelem eme pillanatáról.

Az előző számban **ELIZABETH HARGRAVE**-vel készítettünk interjút, akihez szerintünk joggal csatlakozhatsz sikeres női társasjátékszerzőként. Milyenek érzed a fogadtatást a szerzők világában?

Az igazság az, hogy a társasjáték tervezés egészen mostanáig kizárólag a férfiak számára volt fenntartva. De mint mindenben, a művészetekben és a tudományokban is vannak nők, és lassan ezeken a területeken is kezdünk kitűnni. Szeretném, ha még több nő tervezne társasjátékokat, mert szerintem érdekes látásmódjuk van az életre és a minket körülvevő világra, ami kiegészíti a férfiak szintén érdekes látásmódját. Szerintem nagyon jó, hogy mi is elkezdünk olyan dolgokat csinálni, amit eddig férfias dolgoknak tartottak, de ez nem igaz, mert a játék egy emberi dolog, a szórakozás nem genderspecifikus.

Azt szeretném látni, hogy ha egy pár tervez egy játékot - egyébként sok ilyenről tudunk -, akkor a nő ugyanolyan fontos szerepet kapjon benne és ugyanolyan látható része legyen, mint a férfi. Sokszor tapasztalom, hogy csak a férfi hangja hallatszik, és úgy tűnik, mintha egyedül ő hozta volna létre az egészet.

Az biztos, hogy a **JERUZSÁLEM: ANNO DOMINI** alaposan körbejárja a Biblia ezen részletét. Van más része is, amiről már körvonalazódik benned egy társasjáték? Ha igen, akkor látsz esetleg potenciált az Ószövetségben is vagy csak az Újszövetség az, ami inkább érdekel? Mit gondolsz **SHEM PHILLIPS** sikeres Kickstarter kampányáról, amelynek keretében az **EZRA AND NEHEMIAH** majdnem 4 ezer támogatót szerzett?

Meggyőződésem, hogy erőteljes tematikák rejlenek mind az Ó-, mind az Újszövetségben. Hallottam az **EZRA AND NEHEMIAH** sikeres kampányáról, és szerintem ez csodálatos. Remélem, hogy hamarosan néhány spanyol kiadó is lecsap rá. Úgy tűnik, hogy kockázatos és elegáns játék, és megérdemel minden jót, ami történni fog vele.

Az Ószövetség alakjainak történetei mind erőteljesek és érdekesek. Terveim közt szerepel egy másik vallási tematikájú játék készítése, de az Újszövetségre szeretnék fókuszálni. Azok a személyek ragadják meg legjobban a figyelmet, és sokan közülük megérdemelnének egy komoly és szórakoztató játékot. Többek között például Mária Magdolna is.

A nagy siker után sokan várják, mi is lesz a következő játékod. Elárulod, milyen ötletek lapulnak a fiókjában? Vagy már van olyan, ami prototípus-érett?

Éppen dolgozom egy prototípuson, de egy kicsit még várnotok kell...

Dundee

Carmen García Jiménez

Kedvenc játék:
Mombasa

Kedvenc játékszerző:
Alexander Pfister

Kedvenc játéktípus:
Közepes vagy nehéz euro

Életkor:
54

Nemzetiség:
spanyol

Leghíresebb játéka:
Jeruzsálem: Anno Domini

Utoljára játszott játék:
Coimbra

Köszönjük, hogy elolvastad a JEM társasjátékos magazin
133. számát!
A következő szám megjelenését május 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:



SZUPERCSAPAT!

SZERENCSEÉRMÉK ÉS TÉLI PÁLYA MODULOK

Ez a promóciós anyag két hivatalos modul ingyenes "print-and-play" verzióját tartalmazza, melyek a *Szupercsapat!* és a *Szupercsapat! - Strandkupa* alapjátékokkal együtt játszhatók.

Sőt, ha két alapjátékkal rendelkeztek, akkor még egy *Gigászi bajnokság* során is használhatjátok mindkét modult.

SZERENCSEÉRMÉK MODUL:

A szerencseérmék segítségével akár több alkalommal is eldobhattok és felhúzhattok új kártyákat a *Pakliépítés* fázis során, hogy így még nagyobb eséllyel megtalálhassátok a számotokra legmegfelelőbb kártyákat.

ELŐKÉSZÜLETEK:

A játék előkészületei után minden játékos kap 2 szerencseérmét.



PAKLIÉPÍTÉS FÁZIS:

Egy szerencseérme felhasználásával tetszőleges számú kártyát eldobhatsz a kezedből a fázis során felhúzottak közül. Ezután húzz fel ugyanannyi kártyát, mint amennyit eldobtál, ugyanabból a pakliból.

Felhasználhatod mindkét szerencseérmédet egyazon Pakliépítés fázison belül.

Felhasználhatsz szerencseérméd az előtt vagy az után is, hogy ingyen eldobtál felhúzott kártyákat és újakat húztál helyettük (ahogy az alapjáték szabályfüzetének 3. oldalán szerepel).

A felhasznált szerencseérméket tegyétek vissza a játék dobozába.

A 7. FORDULÓ UTÁN

A megmaradt szerencseérméid hozzáadódnak a szurkolóid számához (minden érme 1 szurkolót ér).

GIGÁSZI BAJNOKSÁG MODUL

Ha Gigászi bajnokságot rendeztek, akkor 2 készletnyi szerencseérmére lesz szükségetek, a szabályok viszont változatlanok.

TÉLI PÁLYA MODUL:

Minden fordulóban a bajnokság egyik helyszíne *Téli pályává* alakul át, amelyre speciális szabályok lesznek érvényesek.

ELŐKÉSZÜLETEK:

A játék előkészületei után helyezték a **Hópehelyjelzőt** a  vagy a  jelzésű helyszínre (az alapjátéktól függően).

PAKLIÉPÍTÉS FÁZIS:

Még a B lépés előtt (*új kártyák felhúzása és választása*) érme módjára dobjátok fel a Hópehelyjelzőt és nézzétek meg, melyik oldalára érkezik, és így melyik helyszín alakul át Téli pályává.



A Hópehelyjelzővel jelenleg rendelkező helyszín alakul át.



Az aktuális ábra szerint sorban következő helyszín alakul át (az alapjáték verziójának megfelelően). A bajnokságban nem használt helyszíneket ugorjátok át.



Átalakulás Téli pályává: Helyezték a Hópehelyjelzőt a megadott jelzésű helyszínre, majd tegyék a helyszín mindkét oldalán a két jobbszélső kispadra egy **Fagyos kispadjelzőt** (összesen négyet).

Ezek után folytassátok a Pakliépítés fázist a B lépéssel.



VERSENY FÁZIS A TÉLI PÁLYÁN

A Téli pályán mindkét játékos 4 normál kispaddal és két Fagyos kispaddal rendelkezik. Amikor egy vagy több kártyát kispadra kellene ültetned, akkor minden kártya esetében eldöntheted, melyik kispadra teszed őket.

Minden Fagyos kispadra egy vagy több kártyát is tehetsz, de legfeljebb annyit, hogy a kártyák összesített alap ereje ne haladja meg a jelenlegi forduló erőkorlátját. Egy adott forduló erőkorlátja megegyezik a forduló számával. (Például az 5. fordulóban minden Fagyos kispadra annyi kártya kerülhet, hogy az összesített alap erejük legfeljebb 5 legyen.) Ugyanarra a Fagyos kispadra akár különböző nevű kártyákat is tehetsz.

Amint egy kártyát leteszel egy Fagyos kispadra, minden hatását elveszti és más kártyák hatásai sem vonatkozhatnak rá. A Fagyos kispadokon lévő kártyák készlet ikonját és alap erejét nem használhatják más kártyák hatásai.

A Verseny fázis többi szabálya változatlan marad.

KÉSŐBBI FORDULÓK

A Hópehelyjelző a forduló végén mindig azon a helyszínen marad, amelyik legutoljára alakult át Téli pályává. A döntőt mindig Téli pályán kell lejátszani.

EGY- ÉS KÉTSZEMÉLYES JÁTÉKVÁLTOZAT

A játék összes fordulóját Téli pályán játsszátok le, így nincs szükség a Hópehelyjelzőre.

A ROBOT

A robot figyelmen kívül hagyja a Téli pálya szabályait, és mind a 6 kispadot a normál szabályok szerint használja.

GIGÁSZI BAJNOKSÁG MODUL

Ha Gigászi bajnokságot rendeztek, akkor mindkét asztalhoz külön-külön egy készletnyi Hópehely- és Fagyos kispadjelzőre lesz szükségetek. A két asztalnál egymástól függetlenül alakulnak át a helyszínek Téli pályává a fordulók során. Az elődöntőt és a döntőt is Téli pályán kell lejátszani. A modul és az alapjáték többi szabálya változatlan marad.

Javaslat: Nyomtasd ki az alábbi két oldalt egy 250-300 g-os A/4-es papír mindkét oldalára, majd vágd ki a lapon lévő játékelemeket a segédvonalak mentén.

A Szerencseérmék modul tartalma: 16 szerencseérme

A Téli pálya modul tartalma: 1 Hópehelyjelző, 4 Fagyos kispadjelző

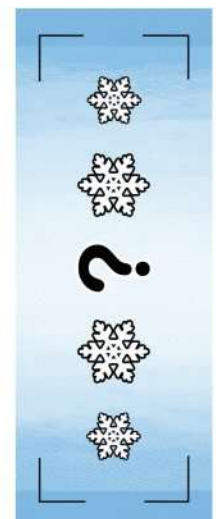
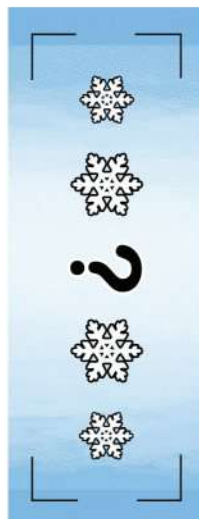
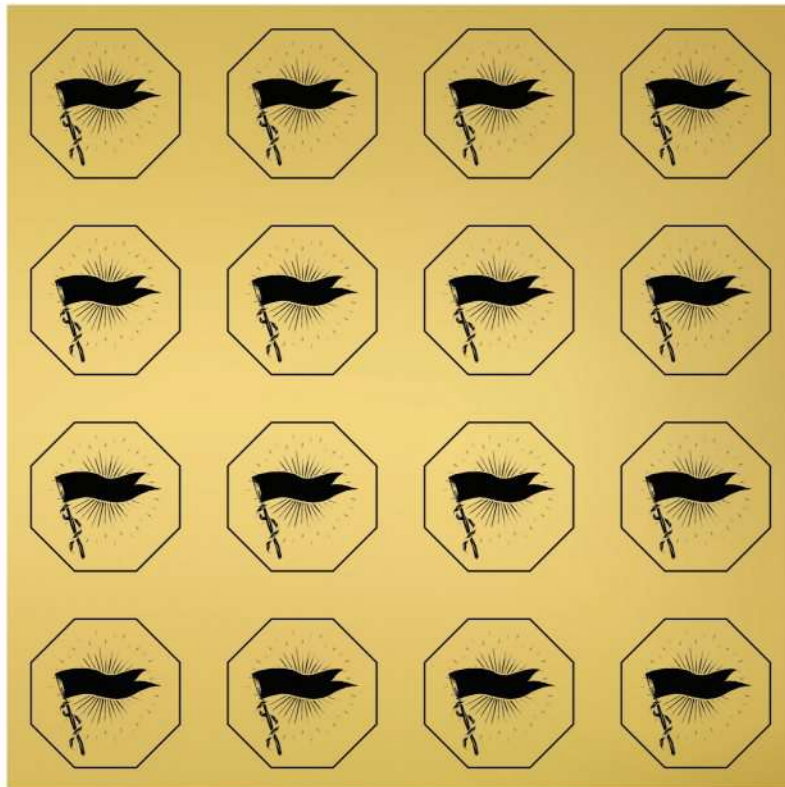
Ez a promóciós anyag a Gémklub kiadó engedélyével készült.

Minden jog fenntartva a Gémklub © és a 1 More Time Games © által.

A modulok PnP verzióját szerkesztette: Bak Richárd

A modulok szabályait fordította: Bak Richárd

A modulokhoz felhasznált képek készítői: mokoland, tartila, rawpixel.com (forrás: Freepik.com)



Javaslat: Nyomtasd ki az alábbi két oldalt egy 250-300 g-os A/4-es papír mindkét oldalára, majd vágd ki a lapon lévő játékelemeket a segédvonalak mentén.

A Szerencseérmék modul tartalma: 16 szerencseérme

A Téli pálya modul tartalma: 1 Hópehelyjelző, 4 Fagyos kispadjelző

Ez a promóciós anyag a Gémklub kiadó engedélyével készült.

Minden jog fenntartva a Gémklub © és a 1 More Time Games © által.

A modulok PnP verzióját szerkesztette: Bak Richárd

A modulok szabályait fordította: Bak Richárd

A modulokhoz felhasznált képek készítői: mokoland, tartila, rawpixel.com (forrás: Freepik.com)

