

149.

Jem

Játékos
Emberek
Magazinja

2025. augusztus



Twilight City · A Mars terraformálása: Automa

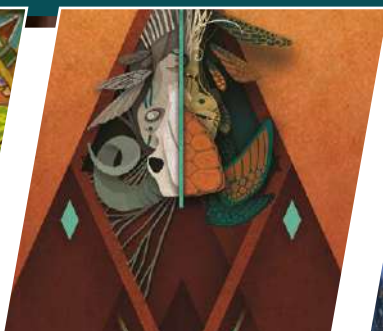
Meadow: Adventure Book · Fluxx, Fantasy Fluxx, Zombie Fluxx



Ezüsthegy
építészei



The Lost Code



Shamans



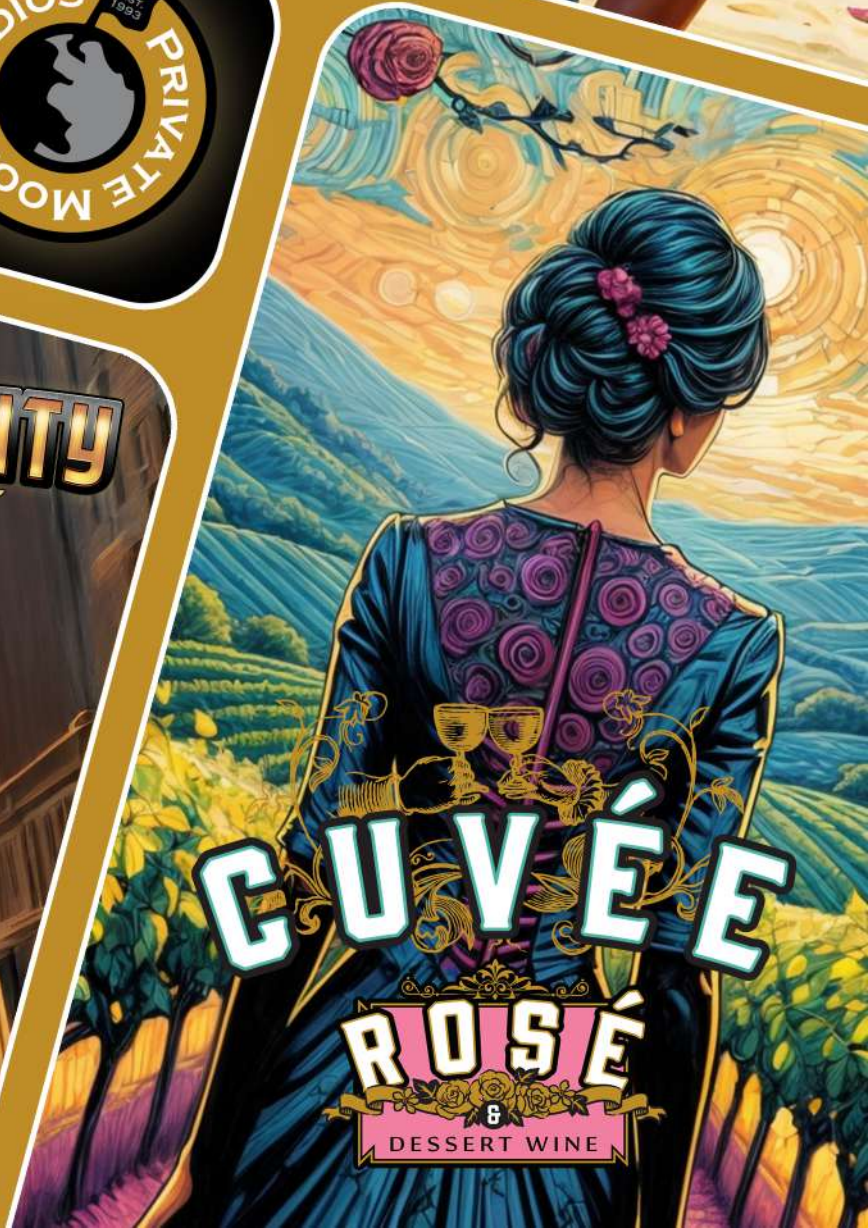
Ámann Richárd
Interjú

Caravanserai ANAHITA

MINI EXPANSION + SOLO MODE



www.privatemoonstudios.hu



Kedves Játékosok!

Alkossunk, építsünk, hozzunk létre valamit, ami előtte még nem létezett.

Például egy lakható bolygót a Mars felszínén. A sikert sikerre halmozó Mars terraformálása sorozatból most az egy fővel játszható modult mutatjuk be, aminek az a különlegessége, hogy bármelyik kiegészítővel, sőt, az összessel is működik (*A MARS TERRAFORMÁLÁSA: AUTOMA*).

Építhetnénk egy mega várost is, amit elnevezhetnénk Homályvárosnak, de mi inkább abban "utazunk" (szó szerint és átvitt értelemben is), hogy egy szabad jövőt építsünk - aminek része az is, hogy lebontjuk - na nem a várost, csak a diktatúrát (*TWILIGHT CITY*). Vagy építsünk egy kazamatát, amiben szörnyek, goblinok, varázslatos szerzetek tanyáznak, csak aztán legyen bátorságunk lemenni oda (*EZÜSTHEGY ÉPÍTÉSEI*). És ha meglenne az elveszett titkos kód, akár a Nap Templomát is újra tudnánk építeni, ehelyett végtelen és feszült számolgatással próbálunk rájönni a titok nyitjára (*THE LOST CODE*).

Miközben mi szorgosan építünk, addig mások csak úgy elvannak. Sámánok egymásra próbálnak licitálni, ráadásul úgy, hogy nem is tudják, melyikük a jó és melyikük a gonosz (*SHAMANS*). Az élet a természetben zajlik, a világ megy tovább, a természet szépségei nem zavartatják magukat az embertől (*MEADOW: ADVENTURE BOOK*). A fantasy

lények hozzák, ami a lényegük, a zombik "zombulnak", és mindezt egy olyan szabályrendszer alapján teszik, amiben semmi sem biztos és semmi sem állandó, mindig az erősebb és gyorsabb a nyertő (*FLUXX, FANTASY FLUXX, ZOMBIE FLUXX*).

Játékszerző interjúink hosszú sorozatában idén már harmadik alkalommal bírtunk szóra magyar játékszerzőt; ezúttal a Trickerionnal berobbant és azóta is a szakmában dolgozó ÁMANN RICHÁRDOT faggattuk ötleteiről, terveiről.

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:

Benyó Dávid, Kiss Zsófia, Orbán András, Pálinkó Fanni és Kiss Csaba

Olvasószerkesztők:

Molnár Levente, Szabó Máté és Békási Zsolt

Korrektorok:

Andrics Mariann, Kiss Csaba és Kóczán Attila

Jelen számunk cikkei írták:

Kiss Csaba (drkiss), Szabó Máté (Dundee), Nagy Sándor (winterborn), Nemes Mónika (nemes), Rigler László (Főnix) és Békási Zsolt (Breki)

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 cikkekírók 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 cikkeken 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.

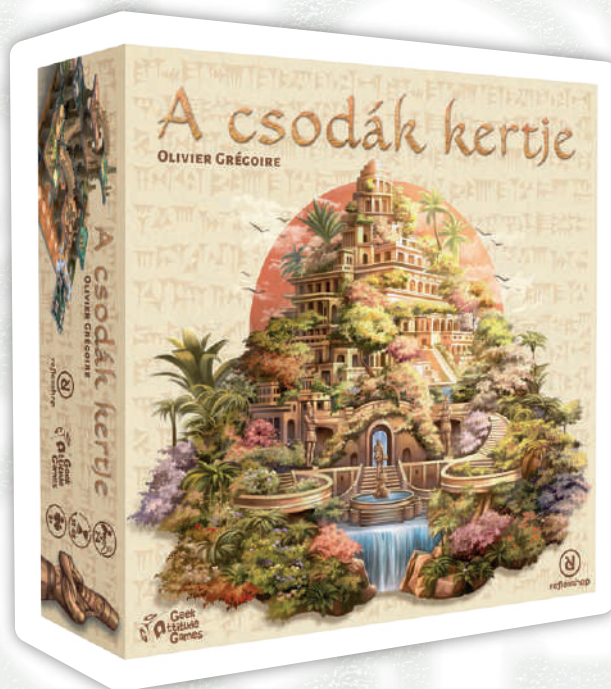


Logikai játékok - Egy- és kétszemélyes fejtörők vagy absztrakt gondolkodást igénylő taktikai játékok.



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

REFLEXSHOP AUGUSZTUSI ÚJDONSÁGOK



Tartalomjegyzék

- 
- 7** TWILIGHT CITY
11 THE LOST CODE
15 EZÜSTHEGY ÉPÍTÉSZEI
18 A MARS TERRAFORMÁLÁSA: AUTOMA
26 SHAMANS
30 MEADOW: ADVENTURE BOOK
33 FLUXX, FANTASY FLUXX, ZOMBIE FLUXX
36 ÁMANN RICHÁRD



2025 alkonyán
feltáru a
grimoár titka...

BGG 8.4

Örökranglista 96.
Partijátékok No. 1.

www.kickstarterek.hu

Vörös órátorony

10
BOARD
GAME
cafe
BUDAPEST

A társasjátékos kávézó

**Gyere
játszani!**

boardgamecafe.hu



Bőséges

LIMONÁDÉ
választékkal várunk...



Fahéjas-szilvás
+ szilvapálinka



Zöldalmás
+ almapálinka

...néha egy kis csavarral!



14+



1-4



120'

Twilight City

Léteznek olyan összetettségi játékok, amelyekről nagyon nehéz ismertető cikket írni, hiszen ha pontosan akarnánk visszaadni a játékszabályokat, oldalakat kellene szentelni az apró részleteknek. A [D3MEEPLES](#) YouTube csatornáján is a szabálymagyarázó videó 1 óra 4 perc, és még nincs benne az egyszemélyes játékváltozat részletes ismertetése! Szóval amit ne várjatok a mostani cikktől, az az, hogy ennek alapján tevékenyen bele tudtok kapcsolódni a Gondolkodók összeesküvésébe és hozzá tudtok járulni Twilight Cityben a diktatórikus hatalom lebontásához. Erre más terepet kell keresnetek, akár a játékon kívül is. Amit viszont adni tudunk, az egy kis ez, egy kis az, a hangulat, a játékmenet, egy kicsit úgy, mint a névadó városban: enyhén homályosan, ahogy a füstön és a ködön át átszűremlenek a sziluettek...

Valahová tartozni kell

Először is fontos tudni, hogy elhúzódó előkészületekre készüljtek és nagy hely fog kelleni a játéknak, főleg 4 fővel. Az asztalra kerülő tábla mellett még egy ugyanakkora helyet számoljatok legalább, hiszen az egyes játékosok előtt bővül, épül majd a saját tablő.

Felkerül tehát a játéktér közepére a tábla, ami 4 részre oszlik: a helyszínkártyák piaca, az akcióhelyek, maga a térkép, ahol a játékosok bábu mozognak, végül a műveleti rész + a toborzás helye. A térképről beszélnék csak bővebben most, a többiről akkor, amikor sorra kerülnek.

A játékosok kapnak egy-egy helyszínkártyát már kezdéskor, ez lesz számukra a játék teljes ideje alatt az otthonuk: itt mindig védve vannak az Őrhajótól és az első fordulóban ez határozza meg, hogy milyen, a területhez kötődő különleges képességük lesz. A bábukat mindenki a kapott helyszín szerinti mezőre teszi, miután felkerült a táblára véletlenszerűen valamelyik négy mező metszéspontjába az Őrhajó, illetve helyszínkártyák felhúzása révén 2 titkosügynök.

A játékosok előtt kezdéskor ott van tehát egy kezdő helyszínkártya, rajta



a kerület színét jelölő kis tokennel, illetve egy saját tábla, aminek bal oldalán egy óra látható, felső szélén egy ún. priuszsáv, jobb oldalát pedig 3 rekeszt foglalja el, bronz, ezüst és arany színekkel jelölve. Kezdeként az órán a jelölőt a 6-os mezőre rakjuk, a priuszsávon a nullára, és mindenki kap egy bronz nyersanyagot (vagyis egy saját színű nyersanyag kockát a bronz tárolóhelyre téve); ezzel az egyszerű, de nagyszerű megoldással oldja meg a játék,

hogy mindenkinek van saját színű kockája, de azok között van rangsor. Kapnak a játékosok még három-három helyszínkártyát a kézbe, egy-egy pénzt és metrójegyet, 4 célkártyát, 1 saját színű akciókorongot és nagyjából ennyi a setup, de persze a közös készletbe még bekerül a többi pénz, a többi metrójegy, a kerület tokenek és a rendőrkártyák. Mondom, a többi alkatrészről majd akkor, ha sorra kerülnek.



Mindig úton - vagy majdnem mindig

A játékosnak a körében két akciólehetősége van: felvenni egy kártyát vagy lerakni egy kártyát. A hozzáértők már ebből tudják, hogy komoly dilemmák elé fog állítani emiatt a játék, vagyis nem pont emiatt, de azért, mert ezek megfelelő adagolása kulcsfontosságú lesz a játékban. Nézzük akkor, hogy mit jelent ebben a kontextusban a kártyahúzás és a laplerakás.

Kezdjük az utóbbival; a játékos a kezében lévő lapok közül egyet a lent lévő(k) valamelyik oldalához illeszthet, és ezzel kivált számos következményt. Elsőként megkapja a lapok szélén lévő félgűrűk összeillesztéséből eredő

bronz, ezüst vagy arany nyersanyagokat. Aztán el kell mennie erre a helyszínre - hát igen, lehet, ezzel kellett volna kezdeni, ugyanis fontosak az erőforrások, de tudni kell, hogy a lerakott lap a következő állomásunkat is meghatározza. Mozgásunk időbe kerül, ezt az órán lépjük le. Végül ha volt a lap bal alsó sarkában egy fogaskerék ikon, akkor végrehajthatunk egy fogaskerék akciót. Végül még mindig a körünkben végrehajthatunk korongakciókat - annyit, ahány korongunk van (a saját színűt elkölthetjük, a körünkben kapott fehér színűt pedig el kell költenünk).

Amikor azt mondjuk, hogy fogaskerék- és korongakció, akkor kis eltéréssel ugyanarról a 10 akcióról beszélünk, amelyek az akciótáblán vannak feltüntetve, és külső oldalukon egy koronghely van, belső oldalukon egy fogaskerék. Ezek mindegyike két irányból aktiválható, két módszerrel: vagy a lerakott kártyán lévő fogaskerék révén a fogaskerék oldalról (viszont csak az, amelyik éppen bekapcsolt állapotban van), vagy korong lerakása révén (itt viszont egy helyen csak egy saját színű korong lehet, és összesen legfeljebb 3 darab minden akcióhelyen).

Ha most azt választanám, hogy részletesen végigmegyek az akcióhelyeken, elvenném a szabálykönyv szerepét és kb. 2 oldallal megnövelném ennek a cikknek a hosszát, ezért csak átrohanunk ezeken. Akcióval lehet:

- » nyersanyagot cserélni vagy eladni
- » a húzózsákba kockát dobni vagy onnan kockát húzni
- » felfelé haladni az ún. Toronyban, ami plusz akciót, nyersanyagkockát és korongot ad, illetve a játék végén pontokat
- » nyersanyag befizetésével elkészíteni egy célkártyán látható eszközt
- » szintén nyersanyagért elkészíteni egy, a metró sávon látható eszközt
- » letakarítani egy koronghelyet
- » elkészült tárgyakat cserélni
- » nyersanyagot kapni
- » időben visszalépni egy mezőt az órán
- » kandeláberkártyát venni
- » metrójegyet venni
- » mozgati az Őrhajót
- » toborozni
- » pénzt felvenni
- » feljelenteni ellenfeleinket a rendőrségen (az Őrhajónál)





Mindezen akciók célja, hogy megfelelő kombinációban forduljanak elő a készletünkben nyersanyagok, és azokat be tudjuk úgy fizetni, hogy pontot adó eszközöket hozzanak létre vagy pontot adó helyekre juttassák a saját színű kockáinkat.

A kártya felvétele akció esetében a piacon lévő lapok első oszlopa ingyenes, utána 1 pénzbe, majd 1 pénzbe és 1 nyersanyagba kerülnek a lapok. A lap felvételekor a lent maradó balra csúsznak az ingyenes helyre, és az üresen maradó harmadik oszlop nyomtatása figyelmeztet: ehhez az akcióhoz még jár egy további kártyahúzás a pakliból vagy egy fehér színű - azonnal elköltendő - korong. A felvett lap színe dönti el, mi lesz vele: ha barna jel van rajta, kézbe kerül, ha zöld, azonnal le kell tenni a kártyasorba. Ami még nagyon-nagyon fontos, hogy a kártyafelvétel miatt mindig mozog az Őrhajó, méghozzá a kártya bal felső sarkában lévő irányba. Ennek az a hatása, hogy aki az Őrhajó által ellenőrzött 4 mező egyikén van, rendőrkártyát kap (a játék végén mínusz 1 pont).

A játékosoknak nem azonos ideig fog tartani egy forduló, ugyanis mindenki akkor hajt végre egy ún. napzárást, amikor az órán a jelölője elér a kezdő pozícióba, a 6-os helyére. Ekkor a játékos az előtte lévő lapok alján lévő pénzeket bevételként megkapja, de ki kell fizetnie a priuszsávon jelölt árért az oxigént. Majd dobjuk a lerakott helyszínkártyákat, amiken kuka jel van, visszakapjuk a saját színű akciókorongokat, egyet lépünk a priuszsávon, végül húzunk 3 kockát a zsákból (ezek a nyersanyagok a táblára kerülnek).

A játéknak többféleképpen lehet vége, de a lényeg, hogy a legtöbb esetben ez ahhoz kötődik, hogy az egyik játékos elért egy adott sáv (a priuszsáv, a Torony, a metrószerelvény) végére. Győzelmi pont jár a teljesített célkártyáért, az összegyűjtött metrótokenekért, a Toronyban való haladásért, a művelti központban és a toborzólapkákon (tudjuk, nem árultuk el, ezek kicsodák) elért pontokért és még a pénz is pontot ér, kettőnként egyet. A rendőrkártyák mínusz pontjait is most vonjuk le.



Az Őrhajó árnyékában

Igen, számos részletszabályt kihagytunk, és amit leírtunk, azt is egyszerűsítettük - de ez egy nagyon összetett játék, így amikor leültünk mellé négyen, féltünk, hogy nem fog összeállni. Pedig a szabálykönyv megpróbál minden eshetőségre felkészíteni, sőt, ebből fakadóan néha már túlzottnak is részletes - bár az biztos, hogy így szinte nem marad kérdés a játékban.

És láss csodát, mégis összeállt a játékmenet, sőt, meglepően jól zakatolt. Az első mozgás még suta volt persze, hiszen nem tudtuk, mit várunk tőle, de aztán lassanként rutinná vált az összeérő gyűrűk figyelése és a kapható nyersanyagokkal való előre kombinálás. Ugyanígy a kártyák lerakása/felvétele és az utazások tervezése is beidegződött néhány körön belül, akárcsak az, hogy hol lehet pontokat adó lerakásokat végrehajtani. Eltérő taktikák alakultak ki, de nem volt egy azonnal, egyértelműen nyerő megoldás: volt, aki a célkártyákat "nyomta", de az, aki egyet sem teljesített is másodikként zárta a játékot csak a műveleti központ, a toborzás és a metrótokenek révén. Amit talán kevésbé használtunk, azok az extra helyszínkártyák, a feljelentés akció (hiába, nem vagyunk gonoszak) vagy a tárgycsere. De lehet, egy újabb partiban már ezek előnyeit is kihasználnánk.

Összességében sikeresen kerüli el a játék, hogy a játékosok körei repetitívek legyenek, amit elősegít a sok, de játék közben betelő akcióhely. Az akciózást az is pörgeti,



hogy szinte minden körben kapunk ideiglenes akciókört, és azt el kell használnunk, szóval ha akarnánk se tudnánk tartalékolni későbbi fordulókra. Nagyon összetett, nagyon részletgazdag, de ennek ellenére gyorsan átlátható és jó "flow"-jú játék született a *PRIVATE MOON STUDIOS* asztalán, ami természetesen igényli, hogy gyakorlottabb játékosok játsszanak vele (bevezető darabnak nagyon nem alkalmas), és meg is követeli a maga 2-3 óráját (setup nélkül), viszont egy színpompás asztalképpel és egy jól kiegyensúlyozott, a győzelem esélyét több úton megadó játékmekanikával ajándékozza meg azokat, akik nem félnek a lázadók oldalára állni.

drkiss

Tervező:
Pierrot

Megjelenés:
2024

Kiadó:
Private Moon Studios

Kategória:
akcióválasztós, tablőépítő

14+ **1-4** **120'**

www.jemmagazin.hu

10

<< Vissza a tartalomjegyzékre



10+

2-4

60'

The Lost Code

Vannak azok a játékok, amiket nulla figyelemmel is le lehet játszani. Tudjátok, ezek a „kimegyek a mosdóba, dob-jatok helyettem” típusúak. Na, ezektől mi tisztes távolságot tartunk. Aztán vannak azok, amikben figyelni kell, de azért néha-néha elkalandozhat a figyelem, megengedett egy kis trash talk, egy kis ugratás. És van a *THE LOST CODE*. Hogy pont ilyennek tervezték-e, nem tudom, de hogy ilyen lett, az biztos. És meggyőződésem, hogy ez az igazi akadálya annak, hogy nem lett sokkal sikeresebb.

Találd ki!

Írtunk már dedukciós játékokról, és amit most bemutatunk, talán a *KÓDFEJTŐ*-re hasonlít a legjobban, de mégis inkább a nagy testvérének tekinthető - a doboz mérete alapján mindenképpen. A dobozban négy sánt találunk, ezek kerülnek mindegyik játékos elé, és ezekbe kerülnek az egyes számlapok. Sajnos vagy szétszedjük őket elpakolásakor, vagy felnyomják a doboztetőt, szóval jó megoldás nincs. 54 számlapka jár a játékhoz, 6 színben 0-tól 8-ig számozva (a 8-as számút az alapjátékban nem használjuk). A játéktér közepére kerül a tábla, amin a tárcsák és a pontozósáv található, amelynek a kezdőmezőjére lerakjuk induláskor a játékosok jelölőit. És jár minden játékosnak

a saját színű paravánon kívül az, ami a játék igazi lelke, ami nélkül elképzelhetetlen a parti: a dedukciós füzet (vagyis abból egy-egy lap mindenkinek).

A setup során mindenki felállítja a paravánját és mögé teszi a dedukciós lapját. Akárhányan játszunk is, mind a 4 sánt használjuk és mind a négyet meg is töltjük a készletből random húzott számlapokkal, méghozzá úgy, hogy egy játékos mindenki más lapkáját láthatja, a sajátjait pedig csak hátulról, tehát a sínjébe helyezett lapkák hátoldala alapján csak azt tudja, hogy milyen színűek, az értéküket ki kell következtetnie.

Valójában ez is a játék célja: mindenkinek - a parti végére - tudnia kell, hogy pontosan milyen lapkák vannak az ő sínjében. És ezt az alapján tudja logikusan kikövetkeztetni, hogy milyen más lapokat lát vagy látott a játék során.

A Nap Temploma

A téma prekolumbián inka, de ugyanúgy bármi más is lehetne, szóval ne várjunk hatalmas tematikus csavarokat a játékmenet során. De ezt ez a játék nem is igényli.

Még a setup keretében, de már félig-meddig a játékmenet részeként ahogyan töltjük a számlapokkal a sánt (a saját, az ellenfél és az esetleg nem játszó, de azért kirakott sánt),



a dedukciós lapon rögtön ki tudjuk ikszelni azokat a kombinációkat (szín és szám), amiket látunk, hiszen ezek nem lehetnek a saját sínünkben. Fontos, hogy minden sínben minden színből csak egy lapka lehet. Ezután elindulhat a játékoszámtól függően 8, 9 vagy 10 körös játszma.

A soron lévő játékos dob a 3 kockával, amelyek 6-6 oldala az egyes lapkaszíneket mutatja. Mindig az dob, aki a pontozósávon a leghátrébb áll. A dobott értékek közül az egyik kockán lévő szabadon át lehet forgatni egy tetszőleges oldalára, majd a dedukciós lapon be kell jelölni, hogy abban a fordulóban hány darab és milyen színű kockaérték alapján történik a tippelés (és következtetés).

Ekkor történik meg a legfontosabb lépés: a 3 kidobott szín alapján a nálam lévő értékek megtippelése, méghozzá minden játékos által, egyszerre (természetesen mindenki a saját, nem ismert számait tippeli meg). Vagyis ha pl. 3 kéket dobtam, akkor meg kell tippelnem, hogy a nálam lévő kék számlapka értéke háromszor megszorozva mennyi. De ha 3 különbözőt dobtam, akkor meg azt kell megtippelni, hogy a 3 eltérő színű lapka összege mennyi lehet. De nem ám csak úgy, erre a játék egy nagyon okos megoldást alkalmaz: játékosrendben mindenki elvesz egy tippelő tárcsát, amin a lehetséges értékek vannak, ám azok nem egyforma számtartománnyal rendelkeznek. Van tárcsa, ami 0-tól 9-ig tart, de van olyan is, amin csak egy érték van, tehát itt teljesen pontosan kell megtippelni a 3 lapka összegét. És ami megint csak zseniális: minél pontosabb tippelést igényel egy tárcsa, annál több pontot ad akkor, ha helyes volt a tipp.



Azt, hogy a tippünk helyes volt-e, természetesen mi magunk nem ellenőrizhetjük le, hiszen akkor meg kellene néznünk a saját lapkáinkat. Így erre a feladatra felkérjük a többieket, akik csak azt mondhatják meg, hogy a tippünkhöz képest a 3 lapka összege kisebb, nagyobb, vagy éppenséggel benne van a becsült tartományban. Ha helyesen tippeltünk, megkapjuk a korongon lévő pontot, ha viszont hibásan, akkor az egyik lapkánkat ki kell cserélnünk; ekkor azt, amit kiveszünk, megnézhetjük, tehát közelebb jutunk a megoldáshoz, viszont kapunk egy újat a helyére.

Ami nagyon lényeges: az összes eredményt, legyen helyes vagy helytelen a tippünk, megfelelő jelölésekkel nyilván kell tartanunk a dedukciós lapunkon, ugyanis a játék 8, 9 vagy legkésőbb 10 forduló után (2 játékosnál) véget ér és meg kell mondanunk pontosan, hogy milyen értékű lapkák vannak a sínünkben.

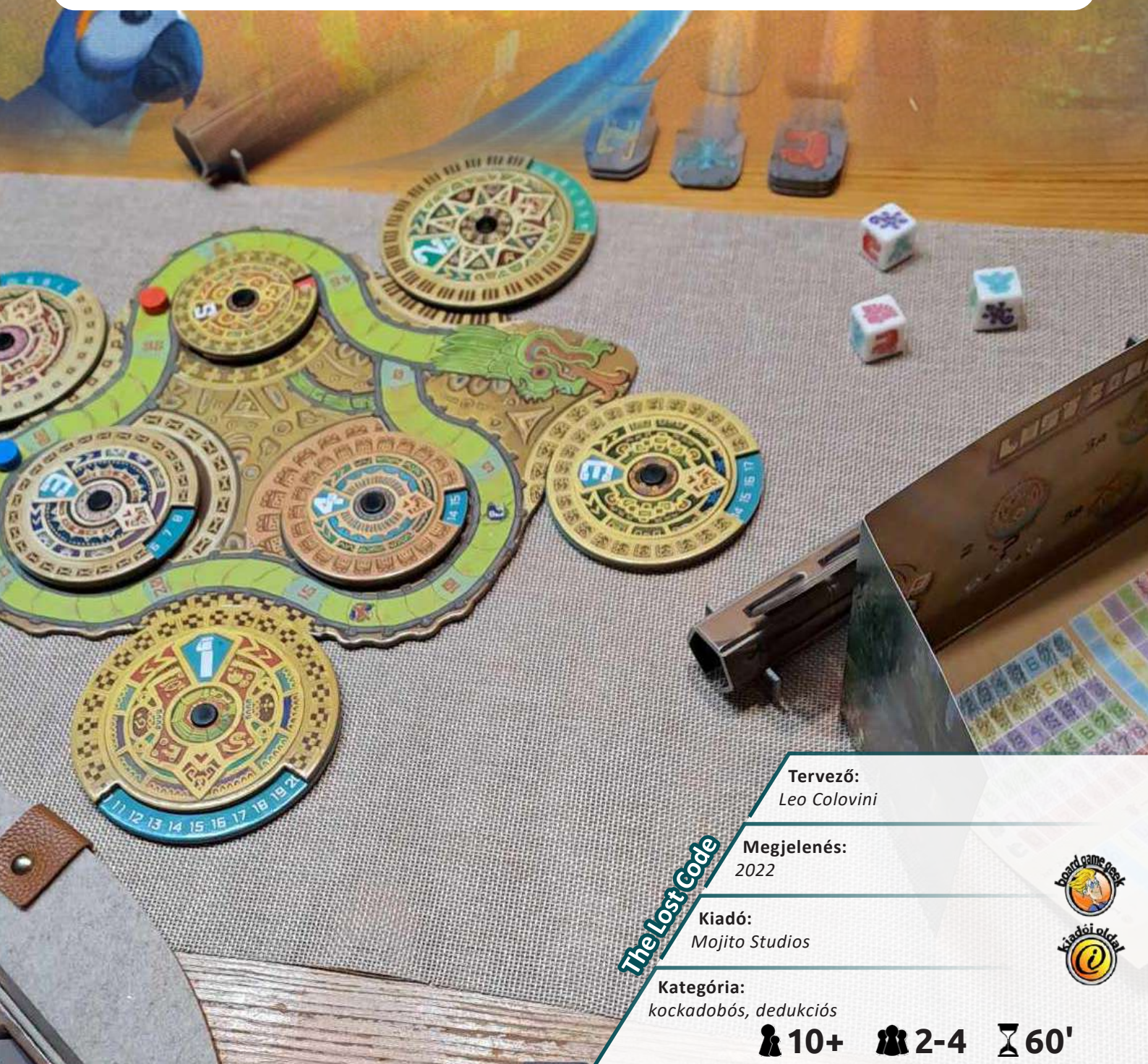
Mennyi? 30!

A játék végén minden lapkára 3 eltérő javaslatot tehetünk, viszont ha a helyes szám eltalálásához kettő vagy három tipp kellett, akkor a helyes megoldásért begyűjthető pontok száma is csökken 5-ről 2-re, vagy egészen 1-re. Plusz ha nem teszünk javaslatot az egyik lapkára, akkor még mínusz 2 pont is jár ezért, ami azért nem jó, mert bizony itt is az nyer, aki a legtöbb pontot gyűjtötte.

A játék röviden: zseniális. Azon kevés dedukciós játék közül, amiket ismerek, magasan viszi a prímét, és nemcsak a MIGUEL COIMBRA által rajzolt design miatt (ami a kevés illusztrálható komponens ellenére izgalmas és konzisztens lett). Hanem főleg az okos játékmenet miatt, ami mindenkit folyamatos figyelésre és fejben számolásra készít - TILOS magunk elé motyogni a számokat, hiszen akár

ennyivel is segíthetjük akaratlanul ellenfeleinket. És hát ahogy a bevezetőben is mondtam, ez a játék veszte: nincs igazi holtidő, a fejünkben folyton zakatolnak a kerekék, és van, hogy az egyszeri játékos felteszi magának a kérdést: az OK, hogy kihívás, de vajon szórakozás-e ez így? Úgy gondolom, hogy eléggé rétegjáték, és azon belül is minden bizonnyal ritkábban kerül elő, mint megérdemelné, hiszen nincs az embernek kedve mindig feszülten matekozni, de ha mégis az asztalra kerül, megszakítatlan egy órára vagy még többre is le tudja kötni a társaságot, és nemcsak azért, mert ettől a játéktól nem szabad felállni.

drkiss



Tervező:
Leo Colovini

Megjelenés:
2022

Kiadó:
Mojito Studios

Kategória:
kockadobás, dedukciós

10+

2-4

60'

The Lost Code



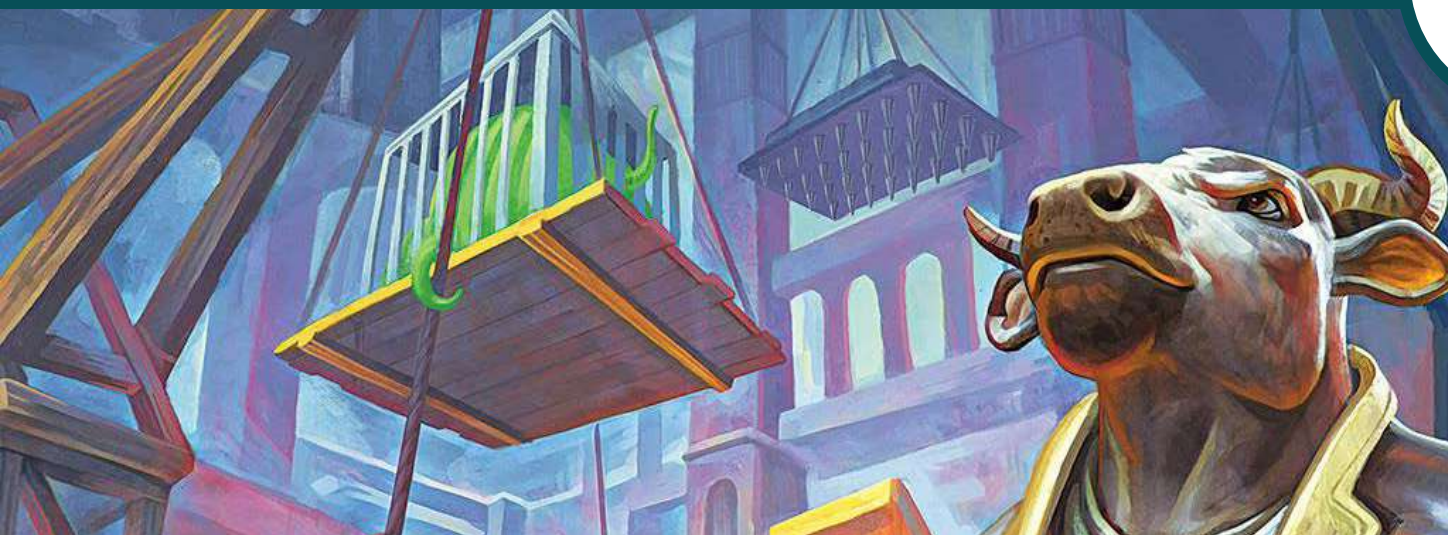
...ÉS MÉGIS MOZOG A FÖLD!



VAGABUND

KOMOLY JÁTÉKOK - KOMOLY JÁTÉKOSOKNAK - KIS PÉLDÁNYSZÁMOKBAN!





10+



1-5



45-60'

Ezüsthegy építészei

„A minótaurosok a kazamataépítés művészei, már évezredek óta örökítik tudásukat mesterről tanítványra. Idetova egy évtizede tanulsz Hortgully mester szárnyai alatt, így hát eljött az idő, hogy számot adj a tudásodról. Már csak egy utolsó kihívás választ el a mesterré válástól: meg kell építened a saját kazamatádat az Ezüsthely lábánál.”

A kazamataépítés világa kifogyhatatlan témája a társasjáték szerzőknek. Szinte minden típusú és mechanikájú játék született már ezzel a tematikával, és biztos vagyok benne, hogy még fog is. Tavaly az egyik ilyen magyar megjelenés a **GÉM Klub** gondozásában az **EZÜSTHEGY ÉPÍTÉSZEI** társasjáték volt. A játékban mesterépítész minótaurosokat alakítunk, akik Amélia királynő kegyeiért versengenek, azaz, hogy melyikünk tudja számára és válogatott hősei számára a legagyafúrta és legfélelmetesebb kazamatát megtervezni és megépíteni. Ehhez a szükséges munkaerőt Kulbak biztosítja, Lord Duntum szörnyneveldejéből pedigfélelmetesebbnélfélelmetesebb szörnyeket toborozhatunk, hogy ők ijesztgessék a bátor hőseket a kazamatánkban. Minderre négy évünk, azaz négy fordulónk lesz. Nézzük is meg, hogyan zajlik a játék!

Gnollok, goblinok, koboldok

Minden bemutatóm elején szoktam pár mondatot szentelni a játék külsejének, nincs ez másként most sem. Főleg, hogy egy különleges grafikájú játékkal van dolgunk, szerintem. Jó a színek, a lények rajzai, visszaadja a kazamaták hangulatát teljes mértékben. Kezelhető méretű doboz, praktikus műanyag inzer, karton tokenek, fa kapuk és egy csomó kártya jár a játékhoz. Igen, kamrakártyákból építjük a kazamatánkat, amelyekből minden játékos ötöt kap. Felcsapunk még néhány piackártyát, arra kellékeket helyezünk, lesz egy közös célkártyánk és egy kihívás kártya kínálatunk, ahol saját célkártyákat zsákmányolhatunk magunknak. Kap még mindenki egy tervrajzkártyát is, meg néhány játékossegédletet. A kamralapokat a keretünkhöz kell majd illeszteni, szóval egyre látványosabb asztalkép bontakozik ki előttünk, ahogy nő a kazamatánk mérete. Mindenki külön-külön építkezik ugyanis.

Penge, tűz, verem és tüske

A játékszabály szerint a kamrakártyákat drafttal választjuk ki. Mindenki egy lapot vesz ki a kezében lévő kínálatból, a többi pedig továbbadja a szomszédjának. A kiválasztott kártyát egyszerre helyezzük le. Először az első sorba kell építkeznünk, csak azután térhetünk át a második sorra, ha





az elsőben mind a 4 helyet feltöltöttük kamrakártyákkal. A sorban bárhova tehetjük a lapot, nem kell egymással érintkezniük, vagy nem kell, hogy a járatok illeszkedjenek egymáshoz. Érdekes kihasználni ezt a lehetőséget, hogy megvárjuk a megfelelő elemet két kártya közé. A kapott kártyákból újra választunk és lehelyezzük, egészen addig, még az aktuális sor meg nem telik minden játékosnál. Az utolsó kártyára már nem lesz szükségünk, azt eldobjuk.

Következik a piacfázis. Minden kamrakártya alján arany találhatóak, amelyekből csak az utolsó soré látszik,



az újabb sorral mindig letakarjuk az előzőt. Összeadjuk ezek számát és hozzáadjuk a lehelyezett kártyákon esetleg pluszban látható kincsesládák számát. Az aransávon minden játékosjelölőt beállítunk a kapott aranyak számának megfelelően, majd a legtöbb arannyal rendelkező játékos megkezdheti a vásárlást. A piackártyákon különböző kellékek találhatóak, kötött csoportosításban, minden csoport mellett jelölve az árát. Egy kamrába 4 kellék kerülhet maximum, ezek lehetnek szörnyek, csapdák, pontocsillagok vagy kincsesládák. Van olyan kártya, amire előre rá van nyomtatva egy-két ábra, ezekre már nem tehetünk újabbakat. A kellékek azért fontosak, mert általában ezek fognak kelleni a közös és az egyéni célokhoz is. Ha a leggazdagabb játékos vásárolt, nem töltjük a piac

kínálatát. Csökkentjük az aranyai mennyiségét, majd újra a leggazdagabb vásárolhat, aki ugyanaz is lehet, aki az előbb volt. Ha valaki nem tud, vagy nem akar vásárolni, passzolnia kell. Ezzel a megmaradt pénzét elveszti, lenullázzuk a számlálóját, viszont a prioritássávon elfoglalhatja az első üres helyet és elsőként választhat az egyéni célkártyák közül. Ha minden játékos passzolt és választott már kihíváskártyát, a megmaradt lapot eldobjuk. Új kihíváskártyákat és piackártyákat csapunk fel, feltöltve őket kellékekkel. Minden játékos kap 5 új lapot és kezdődik is a következő forduló. Az utolsó előtt már nem fedünk fel újabb egyéni célkártyákat.

Titkos átjárók és kincsesládák

A játék a negyedik forduló után ér véget, ahol a piacfázis annyiban más, hogy már nem választhatunk kihíváskártyát, passzoláskor pedig nem nullázzuk le a megmaradt pénzünket. A prioritássávot annak megfelelően állítjuk be, hogy kinek mennyi pénze maradt. A leggazdagabb játékos kerül legelőre. Őt megilleti 9 pont, a második játékos 6, a harmadik 3 pontot kap. Ezt követően kiértékeljük a közös célkártyát, a döntetlent mindig a prioritássávon elfoglalt helyünk oldja fel, majd lepontozzuk a 3 egyéni kihíváskártyánkat is. Összeszámoljuk, mennyi pont szerepel a csillagokon a járatainkban és mennyi célt teljesítettünk a tervrajzunkból. Minél többet, annál magasabb



pontérték üti a markunkat. Végezetül megnézzük, hány lapot sikerült összekötnünk a bejáráttal. Minden ilyen kártya 1 pontot ér. Ugyanezt megismétljük a kijáráttal is, és máris győztest hirdethetünk. Egy party tényleg nem több 30-45 percnél még 5 fővel sem.

Nyálka és zselékocka – avagy hova is menjek?

Az **EZÜSTHEGY ÉPÍTÉSZEI** jópofa családi játék azoknak, akik szeretik a kazamaták hangulatát és nem zavarja őket egy könnyed, családi játék esetén a szerencsefaktor. Maga a játékmenet kifejezetten egyszerű, azonban sok mindenre kell a játék során figyelniük, amibe néha a szerencse is beleszól; bár a draft jótékonyan enyhít ezen. Igen, van, hogy nem jön a szükséges kártya, vagy nem jön fel az a kellék, amire gyúrunk. Nem szabad véresen komolyan venni, nem szabad komoly stratégiát építeni benne. Vagy inkább nem lehet. Kezdőknek, családi játékot kedvelőknek ajánlom, akik viszonylag rövid játékidő mellett szeretnének elmélyülni a kazamaták világában. Azoknak, akik szeretik a könnyed, építkezős játékokat. Szórakoztató, gyorsan tanítható, a draft miatt pörgős játékmenetű, szép és látványos játék, ami egy fárasztó nap után kifejezetten jól tud esni, ha az ember nem veszi túl komolyan. Nagyobb gyerekek is szeretni fogják!

nemes



Tervező:
Jordy Adan

Megjelenés:
2024

Kiadó:
Thunderworks Games, Gémklub

Kategória:
lapkalehelyező, szettgyűjtős, kártyadraft

10+ **1-5** **45-60'**

Ezüsthegy építései

GÉMKLUB

board game geek

kiadói oldal



A Mars terraformálása: Automa

Ahogy sokan másoknak, úgy számomra is az egyik első összetettebb játékom *A MARS TERRAFORMÁLÁSA* volt. Nagy rajongójává lettem, begyűjtöttem a kiegészítőit, van hozzá terraformátor gyűjtődobozom, sőt, még a rajongói készítésű *PATHFINDERS* kiegészítő magyar „házi kiadását” is beszereztem. Azt hittem, már nem tudok hova költeni rá, de szerencsére kijött *A MARS TERRAFORMÁLÁSA: AUTOMA*, ami egy új, átgondoltabb szóló móddal bővíti a játékot, minden kiegészítőre szabva azt. Az utóbbi hónapokban kaptam rá igazán a kifejezetten egy játékosra készített társasjátékokra. Korábban olvashattátok, hogyan viszonyulok a *HALKONZERV BT.*-hez, illetve a jövőben is tervezek még hasonló cikket készíteni róluk. Visszatérve a *MARSHOZ*, szeretném bemutatni, hogyan dolgozta fel ez a szóló játékmód az alapjait *A MARS TERRAFORMÁLÁSÁNAK*, kiegészítőről kiegészítőre.

Támad a Mars!

A MARS TERRAFORMÁLÁSA: AUTOMA doboza meglehetősen tartalmasra sikeredett: a három játékszabályon túl több tábla található a MarsBot akcióival, hozzájuk egy táblatartó, amibe be kell csúsztatni a megfelelő MarsBot játéktáblát. Ide kerülnek majd különböző jelölőkockák és mellé további kisebb táblák a kiegészítőkhöz. A 46 MarsBot cégbirodalomkártya és a 32 egyedi bónuszkártya szolgáltatja a MarsBot képességeit és akcióit. Végül pedig egy kartonlapkát is kapunk ehhez a kiegészítőhöz, ami a Mesterséges Idegközpont névre hallgat.

A cikkem struktúrája és célja, hogy bepilantást engedjek, hogyan kezeli az egyes kiegészítőket az automa rendszere. Először összevetem az alapjáték „beépített” szóló módját az automa kiegészítő alapvető működésével, majd egyesével mesélek a kiegészítőkről gyűjtött tapasztalataimról is. Ebben volt segítségemre a harmadik szabályfüzet, ami csak a kiegészítővel foglalkozott külön-külön. Pont ezért egyesével végigjártam minden kiegészítővel és anélkül, a végén a nagy fináléval, amibe

minden egyes játékelemet beledobáltam a játékba, amit csak a polcomon találtam.

Az „alapjáték” előkészületei során egy kétfős helyzetet állítunk fel: játékos kontra MarsBot. A játékos előkészületei változatlanok, ám a MarsBotnak a játékos táblája mellett oda kell adni egy MarsBot játéktáblát, amit a táblatartóba kell belecsúsztatni. Itt mindegyik sávra egy átlátszó



jelölőt fogunk helyezni, ami azt jelöli, hogy az egyes ikonokat hányszor kapta meg a játék során az ellenfelünk.

A MarsBot egyedi bónuszpaklijából is ki kell vennünk a megfelelőeket, amikből minden generáció során egyet fog kapni, amit három hagyományos projektkártyával egészít ki.

Választható, hogy a MarsBot kapjon-e cégbirodalmat. Ehhez van egy külön vékonyka játékszabály, ami bemutatja, ilyenkor mi a teendő. A lényeg, hogy a cégbirodalomnak megfelelően válogat magának a MarsBot akciókat, esetleg az előkészületek során is jutalmakhoz juthat.

Még a szabályok kifejtése előtt szeretném bevezetni a MarsBot randomizálási szabályát: nagyon egyszerűen működik, ugyanis ha már egy döntésénél nincsenek további szempontok, akkor kidobja a projektkártyák húzópaklijából a felső kártyát, és annak költsége dönti el, hanyadik opciót választja (tehát négy azonos kimenetel esetén, ha egy 14 költségű kártyát csapunk fel neki, akkor a második opciót [12+2] fogja végrehajtani).

A kezdőjátékosjelzőt a játék elején mi kapjuk meg, a későbbiekben pedig a megszokott szabályok szerint fog vándorolni köztünk.

A kutatófázis alapvetően hasonlóan egyszerű lesz, mint az alapjátékban - számunkra változatlan - a MarsBot pedig kap három projektkártyát és egy bónuszkártyát. Én viszont javaslom számotokra, hogy az AUTOMA játéka során alkalmazzátok a draftolási szabályt, ahol magadnak is és a MarsBotnak is le kell válogatnotok a kártyákat. Ez azért fontos, mert így van ráhatásotok arra, hogy milyen jutalmakat fog kapni a MarsBot. Ha pedig a cégbirodalmakat is használjátok, akkor ez kötelező, mivel néhány cégbirodalomnak speciális draftolási szabálya van, például ha van úrikonos kártya, azt biztosan elveszi. Érdekeség, hogy a MarsBot nem gyűjt erőforrásokat, hanem ehelyett mindig MegaKrediteket szerez.

Az igazán jelentős, megszokottól eltérő elem a MarsBot akciózása. Amikor ő van soron, felcsap egy kártyát az előkészített paklijából (három projekt- és egy bónuszkártya): a projektkártyák esetében semmit nem veszünk figyelembe, csak az ikonjait. A MarsBot tábláján minden ikonhoz tartozik egy sor. Amikor feljön egy ikon, az átlátszó

jelölőt egy mezővel előre léptetjük a sávján. Ezeken a sávokon különféle jutalmak találhatóak, mint például a terraformálási feltételek teljesítése, terraformálási ráta növelése, további lépések a tábláján vagy városok telepítése. Ha elég messzire ér, mérföldkövet és díjat is tud alapítani, amennyiben teljesíteni tudja a feltételeket. Számunkra a díjak változatlanok, ám a MarsBot helyenként az akciósávok rendszeréhez igazított szempontok szerint dolgozik.

Ezen kívül a különféle lapkák lehelyezésére is van egy jól bevált formula, hogy minél jobban teljesítsen: igyekszik tenger mellé lehelyezni őket, vagy a városokat minél több növényzetlapka mellé, és így tovább.

A játék végi pontozás előtt azonban szeretném nektek bemutatni a szerintem nagyon érdekesen sikerült, újfajta kártyákat: a bónuszkártyákat.

A bónuszkártyák közül alapértelmezetten nyolc kártyát fog használni az automata ellenfelünk, ami a kiegészítővel és különféle cégbirodalmakkal bővülni fog. Egyes cégbirodalmak képessége egy-egy ilyen bónuszkártyába van ágyazva, például kiegyensúlyozza az akciósávok haladását, agresszívbabban építkezik vagy éppen jobban terraformál.

Az alap bónuszkártyák között találunk terraformálót, ami igyekszik elhappolni előlünk a bónuszokat, mérföldkö és díj alapítós, városépítős, palántát eldobató és projektlapokat húzó kártyákat is. Ezek többsége végig játékban marad, de például a Meteorzápor, ha elég sok palánta eldobására kötelezett minket, akkor eltávolításra kerül a játékból. E felsorolás végére hagytam a MarsBot privát, különleges lapkáját elhelyező Mesterséges Idegközpont kártyát. Ez a lapka, amit a bónuszkártya kijátszásával kell felhelyezni a táblára, egy-egy pontot ér minden szomszédos, üres mezőért.

Ezzel egy kicsit arra ösztönöz minket a játék, hogy másfelé is építkezzünk, ne csak a saját városainkat körülvéve. (Itt



meg kell jegyezmem, ez egy kartonlapka, de sajnos nem kapható ennek a 3D-s változata, hogy passzoljon a gyűjtői doboz lapkáihoz.)

A játék a szokásos módon ér véget, beleértve a megmaradt palánták elköltését. A MarsBot is lehelyezhet növényzet-lapkát, amennyiben van olyan sávja, ahol ez a következő lépés bónusza lenne. A játéknak van sikertelen vége is, méghozzá ha nem sikerül időben terraformálni a Marsot. Ha siker koronázza befektetéseinket, mi, játékosok a megszokott módon pontozunk (a díjknál ugye a MarsBot módosított értékeihez viszonyítunk). A MarsBot szintén megkapja a teljesített mérföldkövek, telepített növényzet-lapkák és városok pontértékét. Ezenfelül lepontozza a Mesterséges Idegközpont lapkát és a begyűjtött pénzét. Minél később terraformáltuk a vörös bolygót, annál több pontot ér a MarsBot pénze. Cserébe a kijátszott projekt-kártyái után nem jár neki győzelmi pont.

Megújulás

Összehasonlítva az alapjáték dobozában található egy-fős játékkal, A MARS TERRAFORMÁLÁSA: AUTOMA valamivel hosszabb játékidőt kér, ám a játékba behozza az ellenfe-lünket, a MarsBotot, míg az alapjátékban egymagunk épít-kezünk, méghozzá meglehetősen szoros határidőre. Ebben az Automa megengedőbb, cserébe a MarsBot pénzének értékével játszik. A kulcsot az egy fős játékhoz minden-képpen a MarsBot felbukkanása jelenti, mivel rákényszerít minket a figyelésre és képes interaktívvá tenni az amúgy játékosárs nélküli játékot. Kénytelenek vagyunk reagálni rá, ezáltal olyan akciókat is végrehajtani, amiket amúgy nem szeretnénk. Ehhez képest az AUTOMA nélkül nem is igazán volt fontos, hogy olyan kártyákat játsszak ki, ame-lyek nem a terraformáláshoz kapcsolódnak. Egyértelmű volt, hogy amint elérkezik az a biztonságos pont, ahonnan nem tudom elveszíteni a játékot, kijátszok minél több pon-tozókártyát és sok-sok várost alapítok, minden más pénzt pedig megőrzök „főlöslleges” kártyák kijátszása helyett. Konkurencia nélkül pedig a mérföldkövek és díjak sem



részei a játéknak. Mindezeket az elemeket hozza vissza és korrigálja a MarsBot jelenléte: versenyeznem kell vele, ráadásul a draftolás alkalmazásával a saját kártyáimat sem gyűjthetem mindig optimálisan, nehogy jobban jöj-jön ki a sikeremből az intelligencia. A pénzgyűjtés matekja kifejezetten jó, mivel nagyjából a kártyák által szerzett pontok értéke körül mozog egy átlagos játék esetén. Ezzel egy csapásra megoldotta a MarsBot nyersanyagszerzését és kártyapontozását is. Ügyes húzás!

A draftolást emelném ki még egy pillanatra, mert ez az elem volt számomra a legnagyobb meglepe-tés, hogy mennyit hozzátesz a játékhoz annak ellenére, mennyire nem éreztem elengedhetet-lennek egy több fős parti esetén. Nagyon jók a MarsBot sávjai, tele van sok rátával és városala-pítással, amire nagyon oda kell figyelni, különben elhappolja előlünk a legjobb jutalmakat. A cégek használatát ezen okból is kötelezőnek érzem.



Az alapok bemutatása után következzenek a kie-gészítők! Nagyon fontos újra kiemelnem, hogy a kiegészítők szabálmódosításai egy harmadik füzetben vannak részletezve, egyesével lebontva. Ezek a szabályok főként az apró részletek tanu-lását elképesztően nehezé teszik. Csak az elő-készületek során végig kell lapozni a fél füzetet, hogy minden kiegészítő minden módosítását helyesen végrehajthassuk. Aztán ott vannak még



az általános szabályváltoztatások, na meg a választási prioritások, mikor mi alapján kell dönteni egy lapka vagy küldött lehelyezéséről. Azoknak a játékosoknak ez egy rémálom lesz, akik mindig kikerülték a szabálytanulást, csak tapasztalt szabályolvasóknak javaslom az *AUTOMA* önálló elsajátítását!

Kezdetek, Hellas & Elysium

Amikor az *AUTOMÁT* "simán" játszottam, azt természetesen a **KEZDETEK** és a kiegészítő játéktáblák részvételével tettem. A többi táblát sajnos nem volt lehetőségem kipróbálni, ennek egyszerű oka, hogy hiába szerettem volna be külföldön, a két tábla ára egy nagy dobozos játék árát közelítette. Bízom benne, lesz olyan kiadó itt-hon, amelyik tud belőle hozni korrektebb áron példányokat. Mindenesetre a meglévő jóval éltem, hiszen állítom, a **KEZDETEK** kvázi része az alapjátéknak, annyira szervesen illeszkedik hozzá, és ez itt sem másképpen.

A különböző táblákhoz igazodva mindig más akciósávokat kap a MarsBot. Ehhez mindig ki kell cserélni a MarsBot játéktáblákat a megfelelő térképnek megfelelően. Ezen kívül az egyik bónuszkártyát is le kell cserélni.

A **KEZDETEK** esetén a MarsBot három extra projektkártyával kezdi az első fordulóját, kompenzálva a mi két kezdet

kártyánkat. Emellett a kérdőjel ikonra is jött egy szabály, miszerint mindig a leggyengébb sávon kell ilyenkor a jelöltöt léptetni. Az utolsó módosítás pedig, hogy már csak 18 generációnk van a Mars terraformálására.

A legfontosabb észrevételem, hogy minél kevesebb kiegészítőt használunk, annál erősebb a MarsBot. Pontosabban mi nem vagyunk elég erősek. Majd a továbbiakban látni fogjátok, hogy minden kiegészítővel egyre több lehetőségünk van. Így nem meglepő, hogy ebben a partiban maradtam le radikálisan a MarsBot pontszámától, ez a felállítás állít minket a legnagyobb kihívás elé. Egyéb jelentős változás egyébként nem bukkan fel a játék során. A játékidő korrekt, rövidebb mint másfél óra.

A következő állomás: Vénusz

A KÖVETKEZŐ ÁLLOMÁS: VÉNUSZ kiegészítő egy akciósávvál bővíti a MarsBot játéktábláját, hogy a Vénusz ikonokat is le tudjuk rajta lépni. Emellett a lebegőket külön kell gyűjtenie, ugyanis minden generáció elején a draftolás után megtartja a negyedik projektkártyáját is, ha be tud fizetni öt lebegő erőforrást. A kiegészítő része egy új bónuszkártya, ami pörgeti a játékot, mert lépteti a terraformálási feltételeket, a Vénusszal egyetemben. Ezért a lépésért nem jár ráta a MarsBotnak.

Már a *VÉNUSZ* esetében sokkal kiegyenlítettebb volt a játék, bármelyikünk nyerhetett volna. Nem is igazán a Vénusz terraformálása miatt, hanem a kártyák kombinálása miatt éreztem jobbnak a helyzetet. Ahogyan egy hagyományos parti esetén is, itt is üdítőek az új kártyák és a kék kártyák kifejezetten jó együttműködések tudnak összehozni. A játékmenet ezáltal nem lesz bonyolultabb, csak több lehetőség rejlik benne, ami sokat számít az intelligencia elleni versenyben. A játékidő valamivel hosszabb lett, de két óránál biztosan meg fog állni, ha belejöttök a játékba.

Távoli gyarmatok

A *TÁVOLI GYARMATOK* felbukkanásához a MarsBot is igazodik: három új bónuszkártyával bővül a repertoárja: egy gyarmatot létrehozó kártyával és két kereskedő kártyával. Ezek közül a második akkor kerül játékba, amikor a MarsBot eléri az energiasávon a kilencedik mezőt, ezáltal megszerezve a második kereskedelmi flottáját. Ezzel a kiegészítővel már gyűjt erőforrásokat az intelligencia, de ha egy félelőből sikerül ötöt összegyűjtenie, akkor átváltja egy lépésre a megfelelő akciósávon. Kereskedésnél természetesen a saját gyarmatait kezeli kiemeltként, illetve ő is részesül a gyarmatbónuszból, ha a játékos repül oda kereskedni.

Ez a kiegészítő az a határ, ahonnan a játékos már előnyben van a MarsBothoz képest. Annyira tápos tud lenni a gyarmat, amit a MarsBot már nehezen követ le. Ennek ellenére én még szorosnak nevezném a játékok végén az állást, főleg, ha a gyarmatok leosztása szerencsésen alakul. Erre érdekes példa volt, amikor az állatos Miranda és a növényes Ganümedész számunkra más és más jutalmat ad, de a Bot szemszögéből a kettő azonos, hiszen amikor állatit kont és amikor növényit kont kap, ugyanazon a sávon halad előre. Elsőre gyengének tűnik a gyarmatok jutalma, de igazából négy-öt lépést is begyűjthet belőle, ami határozottan nem kevés! A játékidő hasonló a *VÉNUSZ*éhoz, de itt már elkezdődnek feltorlódni az adminisztrációs "gondok", legalább három bónuszkártyára kell figyelni, hogy minden fordulóban visszakeverjük az akciópakliba őket, ezért őket külön érdemes gyűjteni, emellett a MarsBot jutalmait és annak következményeit is már nehezebb átlátni.



Hatalmi játszma

Ha jól emlékeztek, a *HATALMI JÁTSZMA* során minden forduló végén elveszítünk egy terraformálási rátát. Ugyan a MarsBot nem fog bukni egyet sem, de a játékot tíz pont „hátrányból” kezdi. Természetesen ezt a kiegészítőt is szabályozandó, egy állandó bónuszkártyával bővül a paklija, aminek a segítségével minden generációban egy vagy két küldöttet helyez a pártokba. Ehhez kapunk egy hatlépcsős prioritási útmutatót, hogyan döntsünk. Ő is igyekszik elnökké válni, amiért hozzánk hasonlóan rátát fog szerezni.



Mindezek ellenére a MarsBot teljesen figyelmen kívül hagyja a hatalmon lévő párt politikáját és nem részesül a hatalomra kerüléskor a pénzjutalomból. Ezen kívül az események sincsenek rá hatással.

A *HATALMI JÁTSZMA* kiegészítő meglehetősen megosztó, mivel a játékosok nem igazán szeretik, hogy csökken a terraformálási rátájuk körről körre. Viszont maga a kiegészítő két új és érdekes ötlettel bővíti a játékot, amiket nagyon jól ki lehet aknázni a játék során megfelelő időzítéssel. Ráadásul a pártok megválasztása mindenki számára csak pozitívan módosít. Ezzel szemben sajnos csalódást okozott számomra az *AUTOMA*, mert nem használja ezeket a lehetőségeket. Számunkra ugyan biztosítja a kombinációkat, de a verseny és az eseményekre való odafigyelés sérül. Én vártam volna valami hasonlót, mint a draft esetén, hogy további interaktív elemek kerüljenek a játékba. Ezen felül szerintem nem túl praktikus a küldöttek prioritási listája,

nagyon szétszórja a küldötteit, sehol sem lesz igazán tényező. Inkább csak hátráltat egy picit, hogy nehezebben legyenek pártvezető. Mindig pártvezető pozícióba rakja az embereit, de ezáltal hat embere lesz hat különböző pártban, amit könnyű leváltani egy kör alatt olcsó pénzért.

Ráadásul ha sok a döntetlen a prioritások szempontjából, akkor az ötödik lépés azt mondja, hogy oda rakja le a küldöttét, ahol neki is és a játékosnak is a legkevesebb embere van. Én ezt annyival módosítanám, hogy az legyen a prioritás, ahol legközelebb áll ahhoz, hogy pártvezető

Először is számomra jól használható volt az összes kiegészítő, egymásra nagyon jól hatottak, mintha hús-vér emberekkel ültem volna egy asztalnál. A saját tablóm építgetésének élménye változatlan volt. A MarsBotot végül le tudtam gyorsulni, a sok kiegészítő nyújtotta kombinációs lehetőségek erősebbnek bizonyultak. Szerencsére állítható a játék nehézsége, ezért javaslom, hogy próbálkozzatok meg egy-egy nehezítéssel, a szabály több helyen is tesz erre javaslatot. Ahol kilógott a lóláb, az ugye a *HATALMI JÁTSZMA* volt, és mivel a MarsBot számára valódi kombinációkról nem beszélhetünk, így nem volt mi kiköszörülje a csorbát. Ennek ellenére én félre tudtam tenni ezt a kis botlást, hiszen a játékelmény nagyon jó volt.



legyen. Apró módosítás, de így elengedi azokat a pártokat például, ahol sok a semleges jelölt. Az pedig, hogy kerülje a játékos jelöltjeit, az hiba szerintem, mert kiveszi a versenyt egy párt vezetéséért. Egyedül abból a szempontból tartom valid megoldásnak, hogy ha valahol megjelenik, azt a pártot szeretném hatalomhoz juttatni a bónusza miatt, ő pedig ezzel a lépéssel csak segítené ebben engem.

A ráta csökkenése miatt természetesen a játékidő is megnyúlik, két óra alatt nem látom a végét és ez megnyúlhat akár két és fél órára is. Ővele lesz a leghosszabb a játék, hiszen a többi kiegészítő hozzáadása gyorsítja a játékot, kiütve az itt található veszteséget.

Csak a Mars!

Nos, eljött az idő, hogy az igazi banzájról meséljek. Természetesen azok közé a rajongók közé tartozom, akik mindent is beleszórnak az alapjátékba. Natúr igazából nem is nagyon játszottam az elmúlt években. Pláne, hogy a *KEZDETEK* kötelező eleme a játéknak. Az egyes kiegészítők hatásait külön-külön már elmeséltem, most összefűzöm őket a záró gondolataimmal együtt. A mindenes *AUTOMA* partim eredményei a következők szerint alakultak:

A bevezetőben említettem a *PATHFINDER*st, amit természetesen alkalmaztam minden kártyájával és a Naprendszer táblájával együtt. Ugye erre nincsen szabálya az *AUTOMÁ*nak, és nézzétek el nekem, de én sem jártam utána, készített-e erre valaki játékszabályt. Helyette kiötöltem a saját, kézenfekvő verziómat: ugye a *PATHFINDER*s rajongói kiegészítő egyik legfontosabb eleme a turizmus tábla, ahol minden bolygónak van egy turizmus sávja. Minden játékos a kijátszott ikonjai után léptet egy jelölőt a hozzá tartozó sávon. Bizonyos értékeknél globális, minden játékost érintő jutalmak vannak, ezen felül az adott jutalmat elérő játékos további előnyt élvez. Ezek az előnyök többnyire erőforrásokat takarnak. Ezen igazából nem is kell változtatni, a jutalmat megkapta külön pénzben a MarsBot, és én is elvettem, ami járt. Ami új még, az a Mars ikon (hogy legyen a Marsnak is turizmus sávon léptetése), ami nem szerepel a MarsBot játéktábláján. Így a kérdőjel ikon szabályát alkalmaztam rajta, tehát a legelmaradottabb sávon kapott egy haladást. Egyéb módosítást nem igényelt a játék, az adat erőforrás és a speciális jutalmú lapkák lehelyezési bónuszait hozzászámoltam a lapkahelyezési feltételekhez.

Azt kell mondjam, nagyon jól passzolt hozzá, mert mindketten gyarapodtunk belőle, de előnyt senki sem élvezett emiatt.



miközben figyelnem kellett egyrészt a MarsBot draftolási prioritására, mivel amit direkt magának válogat, mindig erősebb, de a többi kártya ikonjait is árgus szemekkel figyeltem, hogy tudjam, milyen akciókat fog végrehajtani a körében, ezáltal a saját teendőimet is időzítenem kell a játékom során. Néhol a draftolás során meg tudom előzni ezeket a rossz forgatókönyveket, ha elveszem azt a bizonyos kártyát, aminek hatására például díjat alapíthatna, ám lehet, hogy emiatt nem jutok hozzá egy számomra fontos kártyához.

A játék robusztus játékidéjét is bizonyítja, hogy a doboz oldalán már nem tűntettek fel játékidőt a készítő, ám ennek ahhoz is sok köze van, hogy kiegészítőtől függően 60-150 perces is lehet a játék, így nem lenne ez az információ túl informatív.

Kihívás szempontjából mindenképpen minimális kiegészítő használatát javaslom, legfeljebb a Kezdeteket és a térképeket érdemes így játszani, mivel a többi kiegészítő jelentős segítségével előnyösebb helyzetből indulhatunk terraformálni.

Határozottan azok számára ajánlom ezt a játékot, akik a terraformálás örömét a saját tablójuk kiteljesedésében élték meg, már-már a szoliter irányba sodródva. A játékszabály töredezettsége miatt csak haladó játékosoknak érdemes belevágni segítség nélkül a játékba. Szoliter kiegészítőként halmozottan hátrányos helyzetből indul *A MARS TERRAFORMÁLÁSA: AUTOMA* a boltok polcain, mivel nem csak kiegészítő, amire általánosan kisebb a kereslet, de egyfős játék is, amire jelen korunkban, a társas élménnyel szemben még nehezebb a vásárló elcsábítása. Ha elkötelezett terraformátor vagy, remélem, ez a cikk meggyőzött róla, hogy kipróbáld! Védd a Marsot azután is, hogy élhetővé titted a bolygót! Ki tudja, mire valóban sikerül terraformálnunk a vörös bolygót, lehet, a társadalom is meglátja a lehetőséget és a személyes fejlődést az egy fős társasjátékokban!

Breki



Tervező:
Nick Shaw, Turczy Dávid

Megjelenés:
2024

Kiadó:
FryxGames, Reflexshop

Kategória:
tablóépítő, lapkalehelyező

14+ 1 ?



FLORIAN BIEGE



TALÁLD MEG A PÁRJÁT!

GANG OF MONSTERS

SZÖRNYEK BANDÁJA



Vérbeli partijáték!



kmo

JEM Játékos
Emberek
Magazinja

TKE-KMO

TÁRSASJÁTÉK KLUB

A KISPESTI KASZINÓBAN

MINDEN SZERDÁN

17 ÓRÁTÓL

BELÉPŐDÍJ: 500,- FT/FŐ, CSALÁDI JEGY 800,- FT

INFORMÁCIÓ: Sz. Urbán Szilvia, tel.: 282-9752/0107 m.,

email: urban.szilvia@kmo.kispest.hu

**Ahol a játék
élménnyé válik!**

3000

**társas- és kártyajáték
közül válogathatsz!**

www.kmo.hu

www.tarsaskozpontegyesulet.hu



10+



3-5



30-60'

Shamans

Bár egészen biztosan megvan a maga tábora, én sosem tudtam lelkesedni az ütészívós kártyajátékokért. A titkos szerepekről szóló partijátékokhoz szintén volt már szerencsém, de úgy igazán ezek sem ragadtak magukkal. Nemrégiben azonban mégis úgy adódott, hogy ki tudtam próbálni egy olyan darabot, ami érdekesen ötvözi ezt a két jól ismert mechanizmust.



Első ránézésre a SHAMANS leginkább a *THE RESISTANCE: AVALON* című dedukciós kártyajáték legszebb hagyományait eleveníti fel. Nem arról van persze szó, hogy a szerző lemásolta volna ezt a több mint tíz éves játékot. Sokkal inkább egy olyan, kooperatív elemeket is tartalmazó, de mégiscsak versengő játék született, amilyennel ritkán találkozunk az ember.

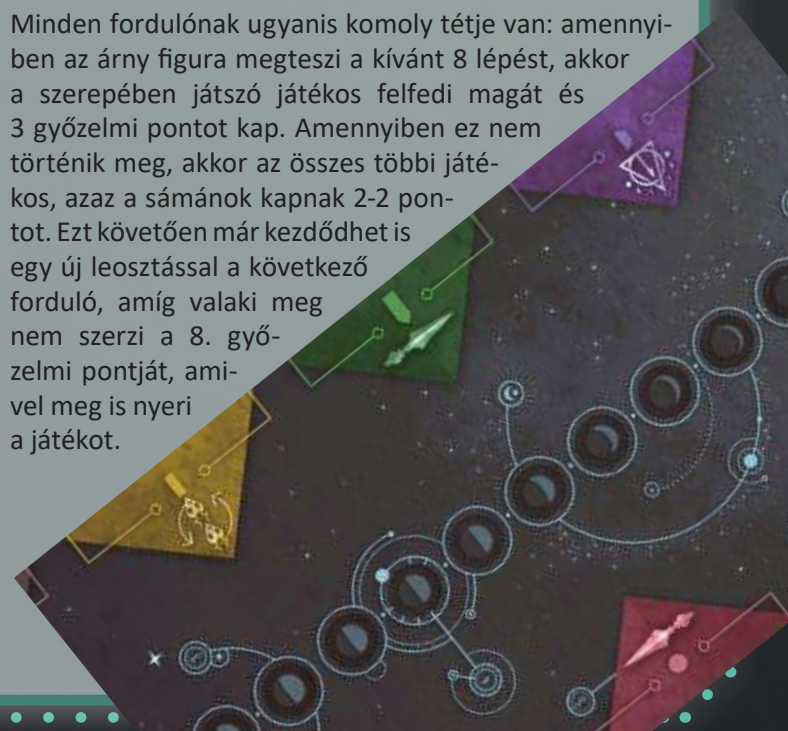
A játék alapjai pofonegyszerűek. Játékoszámtól függően egy 5-7 színből álló kártyapakli képezi a játék központi elemét, melyben a lapok 1-től 6-ig (öt játékos esetén 8-ig) számozottak. A forduló elején a játékosok kapnak egy-egy kártyát, ami eldönti, hogy a sámánok vagy a sötét oldalt képviselő árny szerepében fognak-e játszani az adott fordulóban. A kártyát titokban nézik meg, mivel tükreket a többiek előtt titokban tartják. Ezt követően a teljes számozott paklit egyenlő arányban szétosztják a játékosok között (négy játékos esetén például 6 szín és minden színben az 1-6 érték közötti lapok vannak a játékban.)

A kezdőjátékos a körében kijátszik egy lapot maga elé, majd kör sorrendben a többiek is megteszik ugyanezt. Amennyiben ez a kezdőjátékos lapjával azonos színű, akkor gyakorlatilag nem történik semmi. Ha azonban attól eltérő, akkor az árnyat jelképező figura egy lépést tesz meg a táblán. Célja

ugyanis az lesz, hogy végighaladjon a mindössze 8 lépésből álló sáv mezőin oly módon, hogy minden, a kezdőjátékosétól eltérő színű kijátszott lap után egyet léphet előre.

A játék tehát arra az egyszerű, de nagyszerű felismerésre épít, hogy az eltérő színű lapot kijátszó játékosról a többiek szinte sosem tudhatják biztosan, hogy miért ment szembe a központi akarattal: azért mert ő az árny a forduló során és így igyekszik a célja felé menetelni vagy azért mert egyszerűen csak tényleg nem volt lapja a kijátszott színben. És itt lép életbe a titkos szerepekre építő játékok sava-borsa: a játékra igazán ráérző társaságban azonnal megindul a vádaskodás és a bizonygatás az árny személyét illetően.

Minden fordulónak ugyanis komoly tétje van: amennyiben az árny figura megteszi a kívánt 8 lépést, akkor a szerepében játszó játékos felfedi magát és 3 győzelmi pontot kap. Amennyiben ez nem történik meg, akkor az összes többi játékos, azaz a sámánok kapnak 2-2 pontot. Ezt követően már kezdődhet is egy új leosztással a következő forduló, amíg valaki meg nem szerzi a 8. győzelmi pontját, amivel meg is nyeri a játékot.



A játékmenet gerincét nagyjából ennyi alkotja. De számos elem van még, ami tovább színesíti és igazán teljessé teszi a játékot. Meg kell állapítani például, hogy a kezdőjátékos által kijátszott lappal azonos színű kártyát kijátszók közül ki játszotta ki a legalacsonyabb és ki a legmagasabb értékűt.



A legalacsonyabb lapot kijátszó ugyanis elvehet egyet a két felcsapott bónusz zseton közül, melyből számos típus létezik:

- » Holdszilánk: ha tudsz gyűjteni kettőt, akkor kapsz 2 győzelmi pontot
- » Igazság álarca: fel kell fedned a titkos szerepedet
- » Tőr: kiiktathatsz egy játékost az adott fordulóból
- » Kapu: előre vagy hátra mozgatja egy lépéssel az árny figuráját
- » Jegyzet: mindenki továbbad egy lapot az egyik szomszédjának



A legmagasabb értékű lapot kijátszó játékos viszont végrehajthatja a kártyaszínhez tartozó akciót, amennyiben az adott színből már az összes lap kijátszásra került.

- » Stabilizáció: két lépéssel visszalépteti az árny figuráját vagy elvesz egy bónusz zsetont
- » Permutáció: szerepkártya cseréje egy másik játékosal
- » Megvilágosodás: +1 győzelmi pont
- » Semlegesítés: egy ellenfél kiejtése a fordulóból, amennyiben van tőr a játékos birtokában



Összességében azt tudom mondani, hogy bár továbbra sem lettem sem az ütővivős, sem a titkos szerepes játékok elkötelezett híve, de a SHAMANS mégis üde színfoltot jelent a műfaj palettáján. A két műfaj ötvözése, a bónusz zsetonok, valamint a lapok színéhez kapcsolódó akciók ugyanis megteremtik annak a lehetőségét, hogy gyakorlatilag bármilyen leosztással lehessen valamit kezdeni. A félig-meddig titkos szerepek, az együttműködésre kényszerítő, de végül mégis a saját győzelmi pontjaink gyarapítását



célzó szabályrendszer pedig kellőképpen képes emelni az adrenalint.

Ha nem is kritikaként, de legalábbis egyfajta aggodalomként megjegyzésre érdemesnek tartom azonban azt, hogy a sámán és az árny szerepének kiegyensúlyozottsága bizony felvetődött az asztalnál. A kérdés nem éppen elhanyagolható, mert döntően befolyásolhatja a játszma menetét, ha mondjuk az árny szerepében ügyködő játékosnak nagyobb esélye van a sikerre, mint a sámánoknak.

Ezek persze főleg első benyomások, melyek nem feltétlenül jelentenek megalapozott értékítéletet. A társaság jellege, a játékosok száma, a játékban szerzett tapasztalat és számos más feltétel döntően képes befolyásolni a játékelményt. Én egyébként jóhiszeműen hajlok arra, hogy a készítőik remélhetőleg kellő számú tesztalkalmat tettek a projektbe annak érdekében, hogy egy kiegyensúlyozott, korrekt játékot telessünk az asztalra a SHAMANS esetében.

winterborn



KZS

Tervező:
Cédric Chaboussit

Megjelenés:
2021

Kiadó:
Studio H

Kategória:
titkos szerepes, ütésvivős

10+

3-5

30-60'



Shamans

RETRO GAMES



ÖRÖKZÖLD JÁTÉKOK!

www.shop.retrogames.co.hu

RETRO GAMES KFT.

shop.retrogames.co.hu

 /RetroGamesKft

 /@retrojatekok

 /retrogameswebaruhaz



A minőségi

kekjatek.hu

Játékelmény



Meadow: Adventure Book

A **ZÖLDELLŐ MEZŐ**kről és az első kiegészítőjéről, a **DOWNSTREAM**ről már olvashattatok egy-egy cikket a magazinban, és a második kiegészítő sem kerülheti el a sorsát, górcső alá vesszük ezt is. Az **ADVENTURE BOOK**ban egy kampánnyal találkozhatunk, azaz 6 különböző játékmód található benne. A téma szerint a szokásos zöldellő mezős, természet-nézős kiránduláson veszünk részt, ezúttal azonban speciális körülmények, illetve helyszínek színesítik a túránkat. A kampány egy társasjáték esetében sokféleképpen elsülhet, egy ameri típusú játéknál adja magát, hogy a sztori viszi előre, egy eurónál azonban inkább az eltérő mechanikák fogják adni a kampány-jelleget. Az **ADVENTURE BOOK**-nál inkább az utóbbiról beszélhetünk; nézzük meg, hogyan valósították ezt meg.

A kivitelezés egészen egyedi megoldásokkal operál, ami igazán lenyűgözött. A kiegészítő neve nem véletlen, ugyanis a játék fő eleme valóban egy könyv, a könyv egyes lap-párjai pedig az egyes kalandjaink táblái lesznek. Forgó alkatrészekkel is találkozunk, amiket nem műanyag alkatrészekkel erősítünk a táblához, hanem a kartonba foglalt mágnesekkel tapadnak hozzá (és mégis forgathatóak maradnak). Kapunk 6 kis színes dobozt az egyes kalandjaink jeleivel, amikben eltárolhatjuk az azokhoz szükséges egyedi alkatrészeket. A grafikusról, **KAROLINA KIJAK**ról már ódákat zengtem a korábbi cikkeimben is, ez most sem lesz másképpen: mindig úgy érzem, egyre jobb és jobb lesz, ebben a kiegészítőben főleg az utolsó rész barlangos illusztrációinál kellett összekaparnom az államot a földről.



A kampány egyes részeit érdemes egymás után játszani ugyanazokkal a játékosokkal, mert van egy kampány-pontozólapunk, ahol a szokásos játékbeli győzelmi pontok mellett csillagokat is gyűjthetünk, és a 6 rész után a kampáynak is kihirdethetjük a győztesét. Az *ADVENTURE BOOK*hoz az alapjáték szükségeltetik, a *DOWNSTREAM*et NEM lehet használni hozzá. A mechanikát ismerve ez érthető, a két kieg plusz szabályai együtt már túl sok lenne, de ennek ellenére elszomorító, hogy a kitűnő vizes lapok nem szerepelnek a játékban.

Nézzük meg, hogy az egyes kirándulások mit kínálnak nekünk:

1. Kezdetek

Az első részben az időjárás kapja a főszerepet, minden fordulóban lesz egy-egy véletlenszerűen kisorsolt nap és eső sáv/oszlop, ahonnan ha lapokat veszünk el, akkor haladhatunk a napos vagy esős sávon. Ha elérünk a sávok végére, akkor időjárás lapokat választhatunk, amelyeket tájkártyák mögé rakhatunk és általában valami speciális bónuszt biztosítanak számunkra. Ez egy nagyon ötletes bevezető, izgalmasnak találtam, ahogy az eső/nap jelölő befolyásolja, hogy melyik oszlopból vagy sorból válasszak.

2. Hidak

Mindenki kap egy kis folyót négy híddal, a négy híd két oldalán 4-4 szimbólummal. Új élőhelyeket a hidak két oldalán lehet indítani, és bizony a szimbólumokat a megfelelő oldalon kell összehozni, úgy tudjuk megfordítani a hídjainkat győzelmi pontokért cserébe. A könyvben (táblán) látható hidak mellé kisorsolt szimbólumoknál ugyancsak számítanak az oldalak. Ötletes a nehezítés a hidakkal, oda kell figyelni, ha teljesíteni akarjuk a célokat.

3. Szélmalmok

Itt használjuk a már említett mágneses megoldást, hogy a malmok lapátjai foroghassanak. Nagyon menőn néz ki! Lényeges a szerepük ebben a részben? Abszolút nem, csak látványelemek, mondhatni győzelmi pont és

bónusz-jelölők. Minden játékos kap 5 kerítéselemet, amiken szimbólumok találhatóak, ezeket kell kijátszani sorrendben, hogy a malmunkat forgathassuk. Hogy a dolgunk ne legyen könnyű, minden kerítéselem fölé két talajkártyát játszhatunk ki, és ezeken kell összehozni a kerítésen látható szimbólumokat. Ugye így már nem is olyan egyszerű? A malom lapátjain bónusz akciók találhatóak, amiket akkor vehetünk igénybe, ha az egyik kerítéselemről a másikra jutottunk. Dönthetünk úgy, hogy átugrunk szimbólumokat, ez azonban kevesebb győzelmi pontot fog jelenteni a végén a szélmalmunkon. Ez bizony igen szívatós rész lett, szinte képtelenség minden szimbólumot összehozni a fölöttük lévő talajkártyákon, néha érdemes elengedni egyet-kettőt.



4. Hőlégballonok

Ebben a kalandban ismét mágneses komponenssel találkozunk, ezúttal azonban tényleg ad is a játékhoz. A középben található forgatható iránytű két dolgot is meg fog határozni. Egyfelől, hogy mennyit haladhatunk a hőlégballon-sávon, illetve, hogy milyen szimbólumpárt kell teljesíteni. A hőlégballon-sávon akkor tudunk haladni, ha megfelelő számú ösvénylapkát raktunk le speciális akcióhoz. Ilyenkor forog az iránytű is a hőlégballon-sávon látható módon, és a célok is változnak. Arra kell törekednünk, hogy a szimbólumpárok teljesítésével a lehető legtöbb hőlégballon-lapkát szerezzük meg, mert ezek győzelmi pontot érnek a játék végén. A hőlégballon-sávok elég érdekesek, a baloldali bónuszokat ad, a jobboldali



pedig győzelmi pontokat a játék végén. Mindenki a bal sávon kezd, de bármikor dönthetünk úgy, hogy átváltunk a jobb sávra (és így viszont bizonyos bónuszokat el kell engednünk). Változó célok játék közben? Ez egy igazi örület, viszont nagyon izgalmassá teszi ezt a részt.

5. Megfigyelőtorony

Ha lehet választani, hogy melyik túra a legnehezebb, akkor biztosan ez lesz a nyerő. Új speciális ösvénylapkákat kapunk, rajtuk messzelátó-ikonokkal, illetve torony-jelölőket a saját színünkben. A második fordulótól kezdve minden forduló elején ki kell választanunk egy kártyaoszlopunkat, és az amennyi lapból áll, olyan magasra tudunk felmászni a megfigyelőtoronyba a játékosjelölőnkkel. Amilyen magasra vagyunk, az fogja meghatározni, hogy a speciális ösvénylapkák biztosította messzelátó-akciókkal mit hajthatunk végre. Teljesíthetünk vagy elvehetünk célokat, kártyákat szerezhethetünk stb. Azonban ezt az oszlopot meg kell jelölni egy torony-jelölővel és többet már nem választhatjuk a későbbi fordulóban. A legmagasabb szintje a toronynak a hatodik, ugye mondanom sem kell, hogy nem leszünk minden fordulóban ilyen magasra? Ez a kaland adja a legtöbb újdonságot, de itt a legmagasabb a kihívás szintje.

6. A barlang

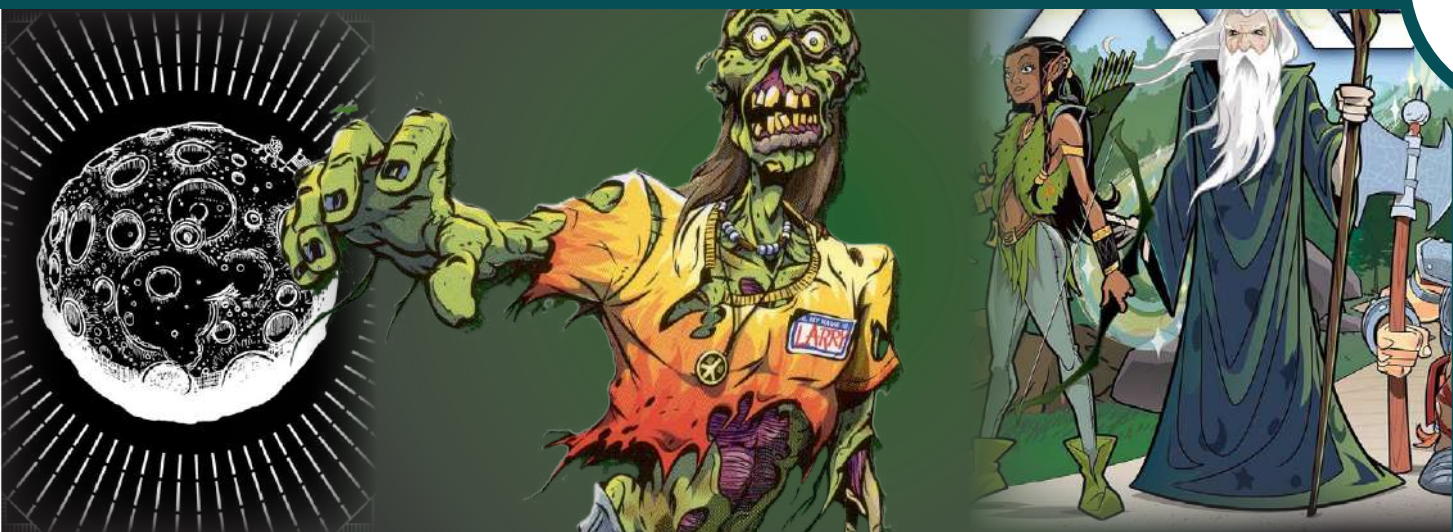
A kiegészítő vizuális csúcsa a barlangi kaland, varázslatos kártyákat kapunk (ráadásul ehhez a részhez kapjuk a legtöbb újat). Sajnos azonban a vizuális csattanót nem követi mechanikai csattanó, meglehetősen egyszerű szabályai vannak ennek a túrának. Barlangrajzokat kell gyűjtögetnünk szimbólumpárok teljesítésével, és ha megszerzünk egyet, haladhatunk a táblán látható barlangban, ahonnan bónuszokat és győzelmi pontokat szerezhethetünk. A kihívás nem olyan nagy, így mondhatni utolsóra hagy minket a játék, hogy agyégetés helyett a látványra koncentrálhassunk.



Itt a verdikt és a szokásos kérdés ideje, kell-e ez a kiegészítő? Jól sikerült az *ADVENTURE BOOK*? Fura módon olyan érzésem van, hogy a játék tervezője mintha feature-nek gondolná az alapjáték egyik bugját, azaz ha nem jön egy szimbólum, ami egy célhoz kell, akkor sanszosan megszív-tad, nem tudsz mit tenni. Ezek a kalandok, amik a szimbólumos célok elérését nehezítik ilyen vagy olyan módon, ezt a bugot (feature-t?) csak még inkább felerősítik. No, de mondjuk azt, hogy ez a játék egyik kihívása, és inkább nézzük azt, hogy ezzel együtt érdemes-e beszerezni ezt a kiegészítőt? Ennek megválaszolására visszakanyarodok kicsit a kezdeti gondolathoz. Ez bizony egy euró, azaz itt a kampány-mód a különböző mechanikák felvonultatásában fog megnyilvánulni. Tehát tulajdonképpen olyan, mintha kapnánk 6 mini-kiegészítőt a játékhoz. Melyiket érdemes játszani? Felérnek az előző kiegészítő. Bizony nem érnek fel, az egy jóval teljesebb kiegészítő. Ezért viszont ezt az ember egyszer végigjátssza, aztán inkább visszatér a *DOWNSTREAM*hez. A verdikt így aztán az, hogy nem éri meg beszerezni. (Haj, csak azok a csodálatosan fantasztikusan gyönyörűséges barlangos lapok ne lennének benne...)

Főnix





8+



2-6



10-40'

Fluxx

Fantasy Fluxx | Zombie Fluxx

Kering egy legenda társas körökben, hogy állítólag léteznek olyan társaságok, ahol bevett gyakorlat szabálytanulásra az alábbi: „ülj le, kezdjük el, majd belejössz”. Nos, míg ez egy bonyolultabb gamer darab esetében garantált frusztrációhoz vezet, létezik egy játék, aminél ez egy teljesen valid megközelítés – és ez nem más, mint a **FLUXX** (és annak mutációi). Amikor a szabályt olvassuk (és úgy értem, azt, ami nem változik), rögtön az ugrik be: hogy ez miért nem nekem jutott eszembe?!

Fluxx Hard or Die Trying

Panta rhei

Panta rhei egy görög kifejezés, ami szó szerint azt jelenti, hogy „minden folyik” vagy „minden változik”. Ez a mondás a híres filozófus, Hérakleitosz tanításához köthető, aki úgy vélte, hogy a világ folyamatos mozgásban és változásban van. Hérakleitosz szerint semmi sem állandó, és minden átalakul.

Na, ez a Hérakleitosz csávó nagyon adta volna, ha **FLUXX**-szal játszhatott volna, szerintem össz-hellén bajnok lett volna, csak hát pár ezer évvel lemaradt a játék kiadásáról (ami 1997-ben volt, a kitalálása pedig 1996. július 24-én). De most miért mondjuk ezt? Hát mert ebben a játékban egy dolog állandó: a változás – hogy ilyen Coelho-stílusban fejezzük ki magunkat.

Ez egy kártyajáték, és pont akkora dobozban érkezik, hogy a kettéosztott pakli passzentosan elfér benne elfordítva. Alapvetően kétféle kártya van benne: 1 árva darab alapszabály kártya, és az összes többi. Na, most ezen utóbbiak viszont 4 alcsoportba tartoznak, úgy mint

- » új szabály: amikor valaki kijátssza, azonnal érvénybe lép az új szabály és megszűnik a régi
- » cél: ez határozza meg, hogy ki nyeri a játékot, akár azonnal, amikor a cél lekerül

- » tartós: ezeknek a lapoknak a magunk előtt gyűjtésével lehet teljesíteni a célt és megnyerni a játékot
- » akció: egyéb kellemes vagy kellemetlen dolgokat válthat ki, mindig aszerint, amit a szövege mond.

És igen, ez egy sok olvasást igénylő játék – legalábbis még az elején. A legeslegelején mindenki kap 3-3 kártyát, és az alapszabály szerint indul a parti: húzz egy lapot és játssz ki egy lapot. De nagyjából ez volt az utolsó kör, amikor ilyen szép rendben zajlottak a dolgok, mert a játékosok egymás után, órajárás szerint sorra kerülve pakolgtatják le a lapokat és váltanak ki mindenféle, máshol elképzelhetetlen hatásokat. Ebbe beletartozik az is, hogy új szabályokat hoznak be vagy felülírják az alapszabályt, újabb és újabb célokat tűznek ki és ezzel folyamatosan változtatják azt, hogy ki nyeri a játékot, vagy más módon szólnak bele a többiek és a saját maguk játékába.

Valaki leteszi, hogy az új szabály szerint a kézlímit nulla? Sebjaj, ekkor mindenki (!) eldobja a nála lévő összes lapot (és majd húz egyet-kijátsszik egyet, ha sorra kerül). Akcióként elveheted egy másik játékos összes lapját és így nálad 10 darab lesz, nála meg egy sem? Így járt! Előtted van két tartós kártya és valaki más leteszi, hogy ez a pár nyer, és te azonnal megnyered a partit, pedig még csak egyszer kerültél sorra? Ilyen ez a játék! Azt hiszem, kezditek érteni...

A változás te magad légy!

Pontosan, hiszen te fogod letenni azokat a lapokat, amik aztán elhozzák a változást, és hogy neked vagy másnak ez jó-e vagy rossz, majd a játékmenet eldönti. Nincs sok befolyásod az események alakulására, és jobb is, ha nem akarsz ráfeszülni egy-egy célra, mert mire teljesíted, lehet, rég a múlté.

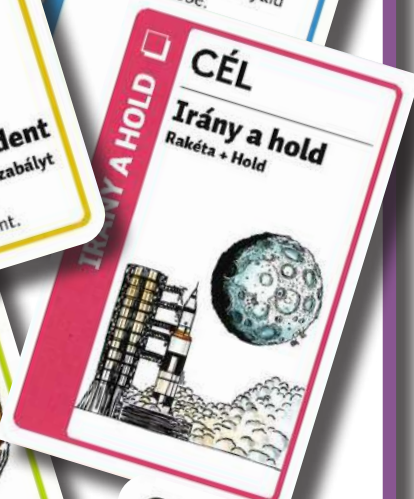
Az első ránézésre is über nerd Looney házaspár nemcsak ezzel a szerzeménnyel ajándékozta meg a gamer társadalmat, de szinte ontották magukból a kiegészítőket. Született a felhúzendó és kijátszandó kártyák számát random meghatározó kockás verzió, de valami miatt láttak piaci rést abban is, hogy elkészítsék a játék keresztény és zsidó változatait is. És hogy mikor és hol szabadult el teljesen az örület, azt csak hosszas kutatómunka után lehetne kideríteni, de egy biztos: a kiadó saját oldalán jelenleg 40 (!) féle FLUXX játék található, az alap verzió kivül (mint pl. kalóz, kempingezés, ivás, kábítószerezés, Cthulhu, Doctor Who, Marvel, Jumanji, Százholdas Pagony, Monty Python, Star Trek).

Amik magyarul is elérhetőek, az a fantasy és a zombis verziók, amikről most csak röviden emlékezünk itt meg, tekintve, hogy alapkonceptiójukra nézve nem képviselnek drasztikusan eltérő megközelítést.

Fantasy Fluxx

Amellett, hogy nagyon súlyosan fantasy tematikával terhelt a pakli (orkok, elfek, törpök, Gandalf imitátor és sárkány hegyek vannak benne), behoz pár új kártyafajtát, miszerint

- » szívató: azonnal le kell tenni és húzni helyette egy másikat, akadályozzák a győzelmet vagy éppen ellenkezőleg, de ezt ki tudja előre megmondani?
- » meglepetés: bármikor, akár körödön kívül is kijátszható
- » varázsgyűrű és rejtő bűbáj: láthatatlanná teszi a tartós kártyáidat, de cserébe nem is nyerhetsz velük



Zombie Fluxx

Csoszogás, agyak, baseballütők és benzines kannák minden mennyiségben. Akinek gyenge a gyomra, ne ezzel a paklival játsszon, bár még az is előfordulhat, hogy valaki cukinak találja a rajzolt élőhalottakat. Nem emiatt, de a szabály azt javasolja, hogy először a zombik nélkül játsszátok, aztán ha belejöttetek, jöhetnek a kriplik. Akik vagy elősegítik a győzelmedet, vagy pont akadályozzák, és amellet, hogy itt is vannak szívatók lapok, egy újabb laptípus is megjelenik:

- » az ellencélok: olyanok, mint a célok, de ha teljesülnek, mindenki veszít,

szóval ide egy kis kooperatív elemet is sikerült becsempészni, nagyon tematikusan.

A *FLUXX*ot és annak mutációit tehát azoknak ajánljuk, akik nem görcsölnek rá annyira a szabályok állandóságára és el tudják engedni, egy parti alatt akár többször is, hogy azért nem győznek, mert minden adott volt, csak addigra megváltoztak az előírások. De hát nem is akar más lenni ez a szerzemény, mint egy partijáték, és még abból is a bolondosabb fajta.

drkiss



Tervező:
Andrew Looney

Megjelenés:
2007, 2025

Kiadó:
Looney Labs, Reflexshop

Kategória:
kézből gazdálkodás
8+ 2-6 10-40'

Tervező:
Andrew Looney

Megjelenés:
2021, 2025

Kiadó:
Looney Labs, Reflexshop

Kategória:
kézből gazdálkodás

Tervező:
Andrew Looney, Kristin Looney

Megjelenés:
1997, 2025

Kiadó:
Looney Labs, Reflexshop

Kategória:
kézből gazdálkodás

8+ 2-6 10-40'

8+ 2-6 10-40'



Ámann Richárd

Ámann Richárd nevére rákeresve a BGG-n főként az *ANACHRONY*, a *TRICKERION* és a *PERSEVERANCE* címek ugranak fel, miközben idénre már a *REIGN OF HADES*, jövőre pedig a *SHRINE* várják azt, hogy a játékosok asztalára kerüljenek. Kívülről csak a siker látszik, de vajon mi van a sokszor eltérő játéktípusok mögött. Szándékos döntés vagy ösztönös útkeresés? Meddig lehet fenntartani egy korábban jól működő, de aztán döcögni kezdő tervezői együttműködést? És mi készül most az Ámann-laborban?

A neveddel elsőként a [Trickerion](#) dobozán találkozhattunk, amely egy igazán impozáns belépő volt az iparba. De gondolom, te sem ennyire komplex játékokkal csaptál bele a hobbiába. Mi volt az első társasjáték, amivel találkoztál?

Gyerekkorom egyik legmeghatározóbb társasjáték-élményét a *GHOST CASTLE* adta. Egy barátomnál találkoztam vele először, és persze állandóan reklámozták a tévében is, amíg egyszer végre megkaptam karácsonyi ajándékként a nagynénémektől. Azóta is hálás vagyok érte, és sajnálom, hogy már nincs meg. Aztán az egyetemi évek alatt kezdtem el újra a társasjátékok felé kacsintgatni, főleg azért is, mert végre volt hozzá társaság. Ebből az időszakból a *PUERTO RICO*, a *SHOGUN*, a *CUBA*, az *AGE OF EMPIRES 3* és a *LORDS OF WATERDEEP* az, ami elsőre beugrik és emlékezetes maradt. Persze a *CATAN* sem került el, amit szintén nagyra becsülök a mai napig, de engem valahogy sosem mozgatott meg igazán – talán a jelentős szerencsefaktor miatt.



Sokan vagyunk, akik imádnak játszani, de csak páran vágnak bele és lesznek sikeres tervezők. Mikor álltál neki társasjátékokat készíteni és mi volt az első ötlet, amiből ki is alakult egy játék?

Az első játékomat 10 évesen terveztem egy iskolás társammal. :) Mint a legtöbb fiúnak, nekem is nagy kedvenceim voltak a dinoszauruszok, így a Jurassic Park második része remek témát adott a játékunkhoz. Emlékszem, magazinból vágtam ki a képeket illusztrációként és egy dinókoponya alakú nyalókarúd szolgált porgettyű gyanánt, amit a korábban említett *GHOST CASTLE* egyik mechanikája ihletett.

Menő volt, hogy nem dobókockával kellett dobni. Szóval már akkor is igyekeztem eltérni a konvencióktól. Aztán néhány más gyermeki próbálkozás után egy nagyobb kihagyás következett, majd 2012-ben egy sívelés alkalmával kezdtünk bele heccből a játéktervezésbe későbbi tervező- és üzlettársammal, *PÉTER VIKTORRAL*, illetve egy másik barátunkkal, *CSABA PÉTERREL*. Ő végül nem maradt a projektben, mi Viktorral viszont eljutottunk a point of no returnig, és addig faragtuk a koncepciókat, amíg úgy nem éreztük, hogy kész van egy *KICKSTARTER* kampányra. A *TRICKERION* volt tehát az első alkotásunk, amelyet ugyan megelőztek elvetett koncepciók, de kezdetektől a bűvészes téma körül táncoltunk, amíg nem találtunk rajta olyan fogást, amiben mind a ketten maximálisan hittünk.



Ebből született a Mindclash Games, és a Trickerion aratott a Kickstarteren. Mik voltak a legnagyobb kihívások a közösségi finanszírozás világában és hogy jött a képbe a későbbi sógorod (Hajnóczy Soma)?



Akkoriban is az volt a mondás, hogy nagyon nehéz társasjátékot kiadni, és minél heavybb, annál nehezebb. Ezzel mi mit sem törődve, csináltunk egy heavy eurót és elvittük a KICKSTARTERre, mert azt láttuk, hogy ott van lehetőség megvalósítani az álmaidat társasjáték tervezőként. Nem is vártunk ilyen sikert, amiben végül részünk volt, és amiért nagyon hálás vagyok a mai napig. Akkoriban a legnagyobb kihívást az jelentette, hogy hogyan tudunk egyáltalán KICKSTARTERT indítani, az indulás után pedig az, hogy ezt az egész ipart egyébként eszik-e vagy isszák – totál zöldfülűek voltunk az egész business oldalát tekintve. Csak addig láttunk, hogy indítsuk el a KICKSTARTERT, aztán lesz, ami lesz. Aztán persze a hirtelen sikerre sem voltunk felkészülve, így a kampány is folyamatos tűzoltásról szólt – már csak abból kifolyólag is, hogy sok kérdésre nem tudtuk a választ, és folyamatosan döntéseket kellett hoznunk. Soma a kezdetektől a radaromon volt mint itthon is sikeres bűvész, miután belekezdünk a projektbe. Amikor elérkezett az idő, megkerestem egy hírheten hosszú e-mailel, és tőke híján annyit tudtam felajánlani neki az együttműködésért, hogy karakter lesz a játékunkban. Mint kiderült, őt is mozgatták a társasjátékok – azóta meg is jelent már itthon több játéka –, így szívesen segített, pláne, hogy látta, milyen elszántak vagyunk.



Így a Trickerionnal sikerült feltenni magatokat a heavy euro kiadók listájára, amit tovább erősítettetek az [Anachrony](#)val. Péter Viktor szerzőtársad mellé csatlakozott az akkor még szárnyait bontogató [Turczai Dávid](#) is. Mit tudott ő adni az olajozott gépezethez és miben volt más ez a projekt mint a Trickerion?

Dávid már akkor is elképesztő lendülettel és céltudatossággal építette a társasjáték tervezői karrierjét, akkor még főállású munka mellett. Nagyon sok insightot hozott ebből a világból, amivel remekül kiegészítette a mi kreativitásunkat és maximalizmusunkat. Míg a TRICKERION egy szó szerint szerzői játék, ahol piaci szempontok marginálisan jelentek meg, addig az ANACHRONY fő mechanizmusai mögött már olyan, piaci ismeretre épülő megfontolások húzódnak, amelyeket Dávid hozott a csapatba. Láttuk a potenciált az időutazós mechanikában, és örültünk, hogy nem kell újabb éveket fejlesztésbe ölnünk, mielőtt tovább tudunk menni, de a témát mi túl száraznak ítéltük, így a közös munka eredményeként végül egy egészen más játék alakult ki – megőrizve az eredeti core conceptet.



Évek múltán is látszik, hogy az Anachrony lett a zászlóshajótok, amit a [Cerebria](#) és a [Perseverance](#) sajnos nem tudott megközelíteni, pedig támogatási pénzből ezekben sem volt hiány. Mit gondolsz, ezek a játékok már nem tudtak elég széles rétegnek szólni, vagy a társasjátékipar fellendülése és a játékok dömpingje szorította hátrébb őket?

A CEREBRIA úgy gondolom, hogy kicsit rétegjáték lett. Itt talán még jobban eltávolodtunk a hagyományos eurós gondolkodástól, mert figurákkal kellett lépdelni és lényekkel küzdeni, ami már inkább ameri terület, miközben a témája is absztrakt volt, amihez nem tudott mindenki kapcsolódni. Viszont aki igen, annak nagyon is betalált a játék – talán a CEREBRIA az a játékunk, ami a legtöbb és legerősebb érzelmet váltotta ki. :) Többen magukra tetováltatták a játék ikonjait például. Itt is biztosan közrejátszott már, hogy bőséges lett a társasjáték-kínálat, és az,



hogy nem illett igazán egyetlen skatulyába sem, nem segített, hogy hosszú távú siker legyen. De én pont ettől vagyok büszke rá, és szerintem ezzel a csapat többi tagja is hasonlóan van. A *PERSEVERANCE* a társasjátékok aranykorának optimizmusából született, ahol mind a témát, mind a mechanikát, mind a komponenseket a maximumra tettük. Mire azonban odaértünk, hogy a projekt a közönség elé kerüljön, addigra túl is voltunk a csúcson, és ez az elképzelés már nem tudott úgy betalálni. A dinós téma is többszörösen lefutott addigra, a gyártási kihívások pedig nem adtak ki olyan konstrukciót, ami gazdaságilag jól megvalósítható lett volna. Gondolok itt arra, hogy nem tudtunk csupán egy játékkal indítani, mert túl drága lett volna önálló játéknak az átívelő komponensek miatt, így egyben kellett kettőt – ami meg azért lett drága és nehezen feldolgozható, mert két játék stb. A „két játék egyben” koncepció nem egy könnyen eladható dolog még crowdfundingban sem (retailről már nem is beszélve), mint utólag kiderült – bár azért előzetesen is tartottunk tőle, csak nem volt más választásunk. Ennél a projektnél a legtöbb kihívást a termékstratégia adta, aminél úgy gondolom, megtaláltuk az optimálisat, vagy legalábbis működőképeset, de az mégsem volt ideális. Ahogy az egyik grafikusunk egyszer találóan megfogalmazta: AAA videójátékot próbálunk csinálni maroknyi emberrel – és persze ahhoz mérten töredék büdzsével –, de azért azt meg kell hagyni, hogy társasjátékos mércével az is jelentős volt. Olyannyira, hogy úgy gondolom, a racionalitáson túl futott, abból fakadóan

is, hogy erre a közönségnek egyszerűen már nem volt igénye. Mindemellett persze egyre több a nagyköltségvetésű játék, ami mellett már egyre nehezebb nagyot villantani. Innentől kezdve pedig már sok múlik azon, hogy mennyire találsz be egy-egy témával, mennyire erős a támogatói köröd, és mindezt milyen marketingbűdzsével tudod megtámogatni. Utóbbira sajnos egyre nagyobb hangsúly kerül, ami nagyon is megnehezíti a piacra belépést. Ezt most tapasztalom a saját bőrömmön.



A Mindclash Games berkeit elhagyva többedmagaddal megalapítottad a Legend Crafters és 2024 elején be is indítottátok a [Reign of Hades](#) projektjét a Gamefoundon. Mi vezetett a váltáshoz és miért tűnik neked a Reign of Hades inkább amerinek mint eurónak?



Nagyon hosszú folyamat eredménye, hogy 2021-ben úgy döntöttünk Viktorral, hogy elválnak útjaink. Azért beszélek többes számban, mert ez kicsit olyan volt, mint egy válás – nem arról szólt, hogy én el akartam jönni, hanem arról, hogy eljutottunk egy pontra, ahol realizáltuk, hogy együtt nem tudunk tovább menni. A Covid és az éppen aktuális élethelyzet (kialvatlan éjszakák csecsemő mellett) csak felgyorsították a folyamatot. Mivel a *PERSEVERANCE* számomra is nagyon fontos projekt volt, és a csapatot sem

szerettem volna cserben hagyni, ezért maradtam még az Episode 1-2 befejezésére, és a 3-4 munkálataira is egészen 2024 májusáig, amikor már 3 éve voltam ebben a fura állapotban, hogy elmentem, de mégis maradtam.

A *REIGN OF HADES* kampánya után annyi egyértelmű volt, hogy még sokat kell dolgoznunk ahhoz, hogy bármiféle megtérülésünk legyen, így nekem is át kellett gondolnom, hogy hogyan tovább, ezért lezártam az együttműködést a Mindclash csapatával. A *REIGN OF HADES* egészen más csapatban és szellemiségben született, és mindent elkövettem, hogy amennyire csak lehet, euro legyen, de nagyon izgatott az elképzelés, hogy hogyan lehetne egy kalandjátékot (és itt szándékosan kerülöm az ameri kifejezést) úgy megcsinálni, hogy komolyan vehető legyen – gondolok itt arra, hogy játékosként igenis számítanak a döntéseim, és jelentős hatásom van a dolgok kimenetelére.

Ebben szerencsére partner volt tervezőtársam, Sümegi Attila is, aki viszont a szerepjátékos, ameris háttérrel hozta magával, másik társunkkal, Kristóf Attilával egyetemben, aki még egy wargameres, figurás kalappal is beszállt a fejlesztés későbbi szakaszában. Azért hiszek nagyon ebben a játékban, annak ellenére, hogy a szokatlan hibrid jellegéből fakadóan szintén piaci kihívásoknak néz elébe, mert nagyon más játékosperszonájú, háttérű emberek állnak mögötte – és ha mi mind úgy gondoljuk, hogy ez jó, akkor ahhoz sokan fognak tudni csatlakozni.



Úgy néz ki, nincs megállás, mivel a legújabb játékod most júliusban sikeresen teljesítette a célt a Kickstarteren. A *Shrine: Duel of Light* legnagyobb különlegessége a világító tábla és a lencsék, amelyekkel színeket fogunk keverni, hogy a céljainkat teljesítsük. Honnan jött az ötlet és milyen fogadtatást kapott ez a technikai újítás?

Nagyon régóta dolgozott bennem egy egyszerű, kétfős absztrakt játék gondolata – inkább csak így a felszín alatt, a háttérben. Valamiért mozgatott a gondolat, hogy egy táblán pakolgatunk dolgokat, és abból valami különleges épül. Maga az ötlet viszont váratlanul ért: a kislányunk születése utáni első kimenő hétvégénken a feleségemmel. Második nap reggel befeküdtünk egy hangtálas

programra a hotelben, ami valahogy nem annyira jött be nekünk, így nem is maradtunk sokáig – de egyáltalán nem bántam, mert ahogy ott feküdtem és néztem a fejem felett a lámpatesteket, egyszer csak jött az ötlet, hogy a fényre lehetne színes korongokat építeni és színeket keverni. Az alap koncepciót ott helyben felírtam egy hotel-szobai jegyzetlapra, és nemsokára egy kezdetleges prototípus is összeállt színes korongokkal, ahol a színváltozás természetesen cserével lehetett csak megoldani – de már ez is kifejezetten szórakoztató volt. Pár hónapra rá, a következő essen talákozózn már ott volt velem egy LED táblára épített működő prototípus, és vittem magammal különböző kiadókhoz. Volt is rá érdeklődés, és kaptam is hasznos visszajelzéseket, de a legtöbb cég nem akart ilyen innovációval kísérletezni. Tapasztalatom szerint mindenki egyre inkább kockázatkérülő – különösen ezen az egyre telítettebb piacon, amin nem segítettek az amerikai vá-mok sem.

Játékosok oldaláról egyelőre háromféle reakciót látok. Az egyik csapat szerint ez nagyon cool és izgalmas – ha nem is támogatott azonnal, biztosan megnézi majd közelebbről később. A másik csoport valahogy nem érti, mi ez – sokan az essen bemutatón is azt hitték, egy tableten játszunk, vagy megpróbálták meggyőzni arról, hogy app integrációt kellene csinálnom. A harmadik csoport arra gyanakszik, hogy ez csupán egy gimmick, és nincs mögötte valódi játék, ami hosszú távon érdekes. Nekik ezúton is üzenem, hogy sosem értem volna be azzal, hogy csak egy látványos, jó ötletet valósítsak meg – talán a korábbi munkáim adnak némi biztosítékot arra, hogy a játékmekanismok terén is eléggé maximalista vagyok.



Az utolsó három játékodnál voltak visszatérő arcok a fejlesztő csapatban, de sok különböző arccal is találkozhatunk. Nehezíti vagy inkább könnyíti a munkát ez a “fluktuáció”?

Azt gondolom, hogy a lehető leghatékonyabb – és számomra legélvezetesebb – egy kétfős tervezői csapatban való munka, különösen a kezdeti fázisban. De hárman is nagyon jól tudtunk együttműködni Viktorral és Dáviddal, illetve a két Attilával is, mert még egy plusz szempont sokszor jól jöhet – különösen elakadások esetén. A *PERSEVERANCE* esetében, ami egy nagyon jelentős game design kihívás volt, egy komoly nemzetközi csapat dolgozott a játékmechanikákon, amit már nagyon nehéz volt koordinálni és összetartani – de mindenesetre abszolút tanulságos élmény volt. Idővel kialakul egy közös nyelv, amikor már félszavakból is értjük egymást – de ide el kell jutni. Az eltérő nyelvi kultúrák pedig nehezíthetik ezt a folyamatot, különösen ha egyikünk sem anyanyelvi a közös nyelven, mert ott már duplán elcsúszhatnak a mondatok, és frusztráló lehet, ha nem értjük egymást. Ezt leszámítva azonban a különböző hátterű, különböző gondolkodású emberek együttműködése szerintem csodákra képes, és maximálisan támogatom a gyakorlatban.

Köszönjük a munkádat és az interjút is, amiből már csak egy kérdés maradt. Elárulsz az olvasóknak valamit a jövődöbeli terveidről, esetleg egy konkrét játékról?

Nagyon szívesen, én is hálásan köszönöm a lehetőséget! Egyelőre a fókusz azon van, hogy a *REIGN OF HADES*-t és a *SHRINE*-t a lehető legjobb minőségben leszállítsuk a játékosoknak. A *LEGEND CRAFTERS* csapatával már vannak konkrét terveink, amiről sajnos most nem árulhatok el többet – legkésőbb 2026-ban *ESSEN*-ben láthatjátok a következő projektünket. A *BRIGHT HORIZON GAMES* küldetése pedig egyelőre a *SHRINE* világhódító hadjárata, és ennek sikerétől függően már vannak „elfekvő” játékaim, amelyeket szívesen megvalósítanék ebben a stúdióban.



- » **Kedvenc játéktervező:** Nincs kedvencem, csak olyanok akiket tisztelek, kedvelek, de ők sokan vannak. Akik kitartóan tevékenykednek és emlékezetes játékokat tesznek le az asztalra, nálam ők mind maximális tiszteleti státuszban vannak. Függetlenül attól, mennyire sikeresek.
- » **Kedvenc játék mechanizmus:** A worker placement közel áll a szívemhez, sokat mozogtunk ebben a zsánerben, de ezt sem mondanám kedvencnek, inkább otthonosnak.
- » **Kedvenc játéka:** Ilyet sem igazán tudnék mondani, vagy pont, hogy túl sokat is. Mostanság nagyon szeretjük játszani a 7 Csoda Párbaj Gyűrűk Ura kiadását, de az eredeti párbajt és a 7 Csodát is sokat pörgettük. Az Abyss és annak a kistesója, a Conspiracy is közel áll a szívemhez. Utóbbit minden kirándulásra magunkkal visszük.

Ámann Richard

Életkor:
37

Nemzetiség:
magyar

Leghíresebb játéka:
Anachrony, Trickerion, Perseverance

Utoljára játszott játék:
A légi társaság



Mit találsz nálunk?

- Játékbemutatók – könnyed, érthető és részletes ismertető
- Fejlesztői interjúk – kulisszatitkok a játékalkotóktól
- Kvízzjátékok – próbára teheted a tudásod

Szereted a társasjátékokat?
Kíváncsi vagy a legújabb megjelenésekre?
Szívesen hallgatnál fejlesztői interjúkat és
izgalmas bemutatókat?



Csatlakozz hozzánk YouTube-on!

Ne maradj le a következő játékélményről!



Művelődési Központ és Könyvtár



Játékos
Ember
Magazinja

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



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

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:

